

ARTICULO 1º - AREA DE COMPETICION

El lugar en donde la competición tiene lugar estará compuesta de 3 o más áreas de lucha, rodeada por todo el personal de asistencia, árbitros, cronometristas, inspectores, personal de seguridad y un departamento de disciplina convocado por el directorio, con el poder penalizar cualquier conducta antideportiva de entrenadores, profesores, árbitros, o cualquier otro asistente que pudiera interferir en el buen progreso del evento.

ÁREAS DE LUCHA

Cada área de lucha debe estar compuesta por un mínimo de 49 m² (metros cuadrados) y un máximo de 100 m² (metros cuadrados). El área de lucha estará dividida en dos áreas:

- a. Área interna o área de combate compuesta de una superficie de al menos 36 m² (metros cuadrados).
- b. Área externa o área de seguridad, compuesta de tatamis rodeando toda el área de combate. Siendo esta de un color diferente al del área de combate.

ARTÍCULO 2º - EQUIPAMIENTO

La mesa directora

Es la mesa de dirección de trabajos de la competición, donde estará solamente el locutor controlador de las llaves y autoridades competentes. Estará situada en frente a cada área de lucha. Paralelamente a la mesa directora estarán las sillas para los árbitros y los anotadores (siendo ellos los únicos que pueden ocupar dicho lugar). Al lado de las sillas de los árbitros habrá una silla que será ocupada por el fiscal (inspector del arbitraje) y su función es el control del buen funcionamiento del arbitraje, además de fiscalizar las credenciales (cédula deportiva) de los atletas de la competición.

- a. **Mesas y sillas:**
Serán ubicadas estratégicamente a los lados del área de competición para la mejor evaluación de la lucha.
- b. **Marcador de puntos**
Para cada área de competición habrá dos marcadores de puntaje, los que indicarán el puntaje de forma horizontal. Estarán situados fuera del área de competición donde puedan ser vistos fácilmente por el árbitro, la comisión y los espectadores.
- c. **Cronómetros**
Serán necesarios para llevar registro de la duración de la lucha y del tiempo de reserva.

ARTÍCULO 3º - ARBITRAJE

El árbitro central es la máxima autoridad en el área de lucha y tiene la autoridad de descalificar competidores durante la lucha. No pudiendo nadie invalidar o cambiar su decisión. En casos especiales el Tribunal de Justicia Desportiva da CBJJ podrá juzgar y decidir el resultado. El árbitro es asistido por los cronometristas y anotadores. En caso de que el árbitro fuera incapaz de continuar con el arbitraje por haber demostrado un error obvio, será reemplazado por el inspector del evento.

Durante la lucha en árbitro central estará siempre dirigiendo a los luchadores para el centro del área de lucha.

- En el caso de que los competidores se movieran fuera del área de lucha o estuvieran en el área de seguridad, el árbitro conducirá a los luchadores para el centro. Para realizar esto, el árbitro llamará a detener la lucha diciendo “PAROU” y al mismo tiempo hará la señal adecuada al comando; los competidores deberán mantener sus posiciones sin moverse.
- Cuando 2/3 (dos tercios) del cuerpo de un competidor esté fuera de los límites del área de lucha, el árbitro empujará a los competidores para el centro del área de combate, manteniendo, los luchadores, la misma posición en la que estaban. El árbitro, en caso de requerirlo, será asistido por el personal de la mesa para mover a los atletas. En caso de que el árbitro no pueda mover a los competidores al centro, estos serán comunicados para que caminen al centro del área de combate y continúen en la misma posición en la que estaban.

El árbitro no permitirá ninguna interferencia de personas ajenas a la competencia durante la lucha. Médicos y / o enfermeros serán permitidos en el área de lucha a disposición del árbitro central.

Durante la lucha, es rigurosamente prohibido hablar con el personal de la mesa, exceptuando al árbitro, este podrá hablar con el personal de la mesa y con los luchadores. Finalizado el tiempo determinado de lucha el cronometrista notificará inmediatamente al árbitro central con una señal claramente audible.

Después de dada la señal de fin del tiempo de lucha, el árbitro puede dar un punto de ventaja al competidor por intentar mantener una posición de dominio que vale puntos sin mantenerla por el tiempo requerido. También podrá dar un punto de ventaja en caso de una posición de finalización que estuviera encajada. Exceptuando los lances ya que estos no requieren de tiempo para ganar puntos.

Los anotadores en la mesa deberán actualizar el marcador de puntaje de acuerdo a los gestos del árbitro para marcar los puntos. Las anotaciones tomadas son responsabilidad de los anotadores. Las anotaciones en el marcador de puntajes no deben ser alteradas (por ninguna persona excepto el árbitro) y deben ser interpretadas conforme a lo que el árbitro central marque.

Observación: De acuerdo a las regulaciones de la CBJJE, habrá 3 árbitros por área de lucha. Cuando una lucha se está llevando a cabo, el criterio es el siguiente:

1. Los árbitros laterales tienen igual autoridad que el árbitro central. Esto significa que los 3 árbitros pueden anotar puntos y ventajas así como penalizaciones; también pueden discordar con la puntuación otorgada por el árbitro central.
2. Siempre regirá el criterio de mayoría “dos contra uno”, es decir, que se necesitará el acuerdo en la decisión de al menos dos de los árbitros, incluso cuando estos fueran los dos árbitros laterales; en este caso el árbitro central tendrá que acatar la decisión de estos.
3. En el caso que los 3 árbitros marquen puntos diferentes la decisión será la que este en el medio de las tres decisiones. Ej.: el central marca punto por pasaje de guardia, un lateral marca solamente una ventaja y el otro lateral no marca ningún punto. Será válida la puntuación de ventaja por ser la intermedia de las tres decisiones.

Importante: Toda cualquier situación que pudiera no estar determinada por este reglamento, la decisión quedará a criterio del árbitro central.

Posición y función del árbitro central

El árbitro central permanecerá en el área de combate. Deberá dirigir la lucha, determinando los puntajes y corroborando la correcta anotación de los puntos en el marcador de puntaje.

El árbitro central se colocará de frente a la mesa y entregará un cinturón verde y amarillo de identificación al atleta de su derecha en caso que correspondiera por presentarse ambos luchadores con kimonos de igual color. El otro atleta permanecerá del lado izquierdo del árbitro central. En caso de que los atletas estuviesen con kimonos de diferente color, el atleta que vista kimono blanco siempre ubicará del lado izquierdo del árbitro central.

Luego de la correcta ubicación de los competidores y de las recomendaciones habituales, el árbitro central dará la orden de comenzar la lucha diciendo “COMBATE”.

Las técnicas de lances de las luchas serán anotadas, por la orden del árbitro central, en el marcador de puntaje o en los papeles oficiales por los anotadores de acuerdo a los puntos correspondientes.

En caso de que haya empate tanto en puntos como en ventajas o que no haya habido puntuación durante la lucha, el árbitro central, después de analizar cual de los dos luchadores desempeño mejor performance de acuerdo a las reglas, dará la victoria a aquel luchador que determinó ser el más activo en buscar la victoria durante la lucha. No habrá empates en ningún caso. El árbitro central decidirá quien es el ganador y su decisión es absoluta.

El árbitro central deberá supervisar que todo sea correcto, por ejemplo: el área de lucha, equipamiento de la mesa, kimonos, higiene, asistentes, etc. antes de comenzar con la lucha.

El árbitro central debe observar que no haya terceros (público, fotógrafos o cualquier otra persona) que pudiera interferir, poner en riesgo o herir a los competidores.

Puntaje e interpretación del marcador de puntaje

El marcador de puntajes tiene los siguientes puntajes colocados horizontalmente lado a lado.

4 puntos – Montada y agarre por la espalda (con ganchos).

3 puntos – Pasaje de guardia.

2 puntos – Lances, derribos, inversiones (raspadas) y rodilla en la panza.

-1 (puntos negativos) – Penalizaciones

1 – Ventajas

, 4	3	2	-1	1
Montada	Pasaje de guardia	Lance, derribo	Penalización	Ventaja
Agarre por la espalda		Inversión Rodilla en la panza		

Para juzgar quien es el ganador, el árbitro central tiene hacerlo por quien tiene mayor cantidad de puntos, si los competidores estuvieran empatados en puntos, debe decidir primero por la mayor cantidad de ventajas y segundo por las penalizaciones. Este es el orden por el cual se puede interpretar el marcador de puntaje. En caso de que el marcador estuviera empatado tanto en puntos como ventajas y penalizaciones, el árbitro central deberá juzgar quien es el ganador por los métodos anteriormente enunciados.

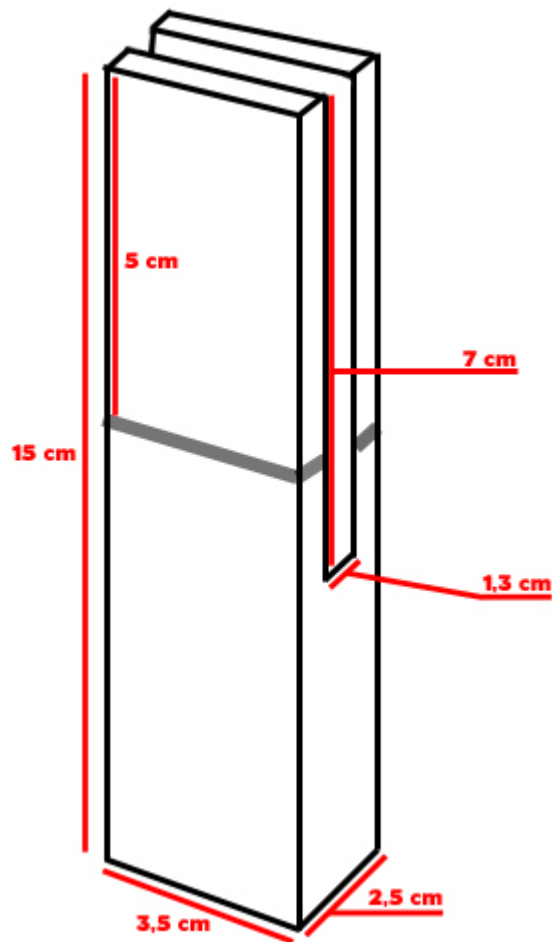
Medidores

Los medidores verificaran antes de la lucha, que las uñas de los competidores estén debidamente cortadas, que el kimono y el cinturón estén en buen estado y que las medidas del kimono cumplan con las exigencias de la CBJJE.

Las medidas del kimono son:

Tamaño de la Solapa	5 cm
Ancho de la Solapa	1.5 cm
Ancho de la manga en todo su largo (del puño a la axila)	7 cm

Tamaño del medidor



ARTÍCULO 4º - GESTOS O SEÑAS

El árbitro central hará los gestos o señas abajo indicados según las siguientes acciones:

Lances o derribos, inversiones (raspadas) o rodilla en la panza: El árbitro levantará la mano referente al atleta identificado con cinturón o kimono de acuerdo a lo estipulado en el artículo 3 - ¿? indicando 2 (dos) puntos.

Pasaje de guardia: El árbitro levantará la mano referente al atleta que marcó los puntos, según se indicó anteriormente, señalando 3 (tres) puntos para el atleta identificado.

Montada y agarre por la espalda: El árbitro levantará la mano referente al atleta que marcó los puntos, según se indicó anteriormente, señalando 4 (cuatro) puntos para el atleta identificado.

Penalizaciones: El árbitro cerrará los puños y doblará los brazos a la altura del pecho haciendo movimientos circulares con los antebrazos y levantando el brazo a la altura del hombro y señalando al atleta penalizado y en seguida dará una ventaja o 2 (dos) puntos al otro atleta.

Ventajas: El árbitro señala ventaja moviendo horizontalmente, de lado a lado, el brazo extendido referente al atleta que anotara una ventaja, identificado según se indicó anteriormente.

Para la interrupción de la lucha: El árbitro abrirá sus brazos al mismo tiempo y horizontalmente planos al nivel de sus hombros.

Para la interrupción del tiempo de lucha: El colocará una mano encima de la otra, formando una "T", determinando así que el cronometrista interrumpa el tiempo durante un período determinado por el árbitro.

Para descalificación de un competidor: El árbitro levantará y cruzará los dos brazos en alto y luego apuntará al competidor descalificado.

Para retirar un punto atribuido: El árbitro levanta el brazo referente al atleta al que le dio el punto y mueve el brazo de lado a lado.

Por trabar¹ la lucha: El árbitro coloca las manos sobre los antebrazos a la altura del pecho, siendo que para advertir verbalmente solamente hará el gesto sin penalizar al infractor, el segundo gesto que haga, el árbitro, penalizará de acuerdo con la regla pertinente a la interrupción de la lucha.

Para comenzar la lucha: El árbitro posiciona a los atletas uno frente al otro y colocará los brazos estirados frente a la altura de los hombros ente los competidores y bajará ambos brazos diciendo al mismo tiempo "combate".

¹ Impedir que la lucha continúe sin realizar ningún movimiento.

ARTÍCULO 5 – DECISIONES DE LAS LUCHAS

Nunca habrá empate, las luchas siempre serán decididas de la siguiente forma:

- I- Sometimiento (sumisión)
- II- Descalificación
- III- Inconciencia, pérdida de los sentidos
- IV- Puntos
- V- Ventajas

I- Sometimiento o desistencia

Sometimiento es la superioridad técnica que uno de los atletas impone al adversario forzándolo a admitir su derrota. Esta, la derrota, puede ocurrir de acuerdo a las siguientes hipótesis o posibilidades:

- a) El atleta que da dos golpes con la palma de la mano sobre el adversario, o en el piso, o sobre sí mismo, de una manera manifiesta y visible.
- b) El atleta que estando con los brazos inmovilizados da dos golpes con los pies en el piso.
- c) El atleta que estando con las manos, brazos y piernas inmovilizadas, pide al árbitro que pare la lucha.
- d) El atleta que le pide al árbitro que pare la lucha por haberse lesionado o por estar sin condiciones físicas o técnicas para continuar.
- e) En todas las categorías, el árbitro, verificando una técnica perfectamente encajada y con la certeza de que el atleta atacado podrá sufrir serios daños físicos, interrumpe la lucha dando la victoria al atacante -el que encajó la técnica-.
- f) Cuando el profesor o el técnico de uno de los dos atletas, **reconociendo** la derrota, piden la desistencia, dirigiéndose al árbitro en voz alta y firme, pidiendo parar la lucha o arrojando la toalla al área de lucha.
- g) El atleta que con una técnica encajada, dice o grita “ai” será lo mismo que golpear el piso (posibilidad a).
- h) El atleta que alega tener calambres será lo mismo que golpear el piso (posibilidad a).
- i) Cuando el árbitro, por sí mismo o por examen del médico, verifica que uno de los dos atletas no es capaz de continuar por alguna lesión o por sangrar ininterrumpidamente, luego de utilizar el derecho a dos pedidos médicos, terminará la lucha y dará la victoria al adversario del atleta que no puede continuar.

II- Desclasificación

FALTAS GRAVES

Son aquellas que son inmediatamente penalizadas por el árbitro con la desclasificación. Estas pueden ser:

1. Proferir palabras obscenas, insultos, o cualquier acto inmoral o de falta de respeto a la mesa, el árbitro, el público o al adversario.
2. Morder, tirar del cabello, golpes a órganos genitales, a los ojos, golpes traumáticos (golpes, codos, rodillas, cabezazos, patadas, etc.), aplicar llave de talón o alguna llave que tuerza la rodilla, bate-estaca², tijeras o llave cervical
3. Cuando al atleta tiene su kimono inutilizado, es decir, se le rompe o rasga el kimono durante la lucha, y el atleta no puede o no logra cambiar su kimono en el plazo de tiempo que el árbitro le asigna, será inmediatamente descalificado.
4. Es obligatorio el uso de ropa interior debajo del kimono, temiendo en cuenta el riesgo de que el pantalón del kimono se rompa o descosa. Si esto sucediera el árbitro dará un tiempo determinado para reemplazar la prenda. Si el atleta no logra cambiar la prenda de vestir en el tiempo que se le indicó, será inmediatamente descalificado.
5. Cuando el atleta que tiene una técnica o llave encajada y para evitar desistir con el fin de no perder la lucha, se mueve deliberadamente fuera del área de lucha, en este caso será descalificado inmediatamente. En aquellos casos que esta falta sea considerada como una falta técnica y no una falta disciplinaria, el atleta infractor podrá regresar a luchar en la categoría absoluto o en el caso de que la llave de su categoría sea de tres.
6. Cuando el atleta infringe cualquiera de las restricciones del artículo 6.

FALTAS NO CONSIDERADAS GRAVES

Penalización:

- 1º. La primera advertencia será llamada la atención del atleta.
 - 2º. La segunda advertencia el atleta recibirá una penalización y el adversario un punto de ventaja.
 - 3º. La tercera advertencia el atleta recibe la segunda penalización con 2 (dos) puntos para el adversario y así sucesivamente hasta su descalificación.
 - 4º. Luego de la tercera advertencia el árbitro podrá descalificar si cometiera cualquier falta.
1. El atleta solo podrá arrodillarse una vez que tuviera asegurado el kimono del adversario.
 2. a) Cuando alguno de los atletas que estuvieran de pie y fueran más allá de los límites del área de lucha evitando el combate; b) o cuando la lucha se desarrolla

² Dar o golpear la espalda del atleta en posición de guardia contra el piso, llevando el peso de ambos competidores al piso.

en el piso y algunos de los atletas evite la lucha, ya sea por salir de los límites del área de lucha (de cualquier forma que fuere) o por ponerse de pie para evitar deliberadamente la lucha en el piso. O c) porque deliberadamente pisa fuera del área de lucha para ganar tiempo.

3. Cuando un atleta escapa del combate, sacándose o haciendo salir su propio kimono, con el fin de parar la lucha para descansar o evitar algún ataque del adversario.
4. Cuando un atleta procura evitar el combate (trabar la lucha) asegurando a su adversario sin procurar luchar o finalizar la lucha, estando en guardia, tanto por abajo como por arriba, tomando a su adversario, de pie o en cualquier otra posición en la que se viera falta de combatividad, tendrá 20 (veinte) segundos marcados por el árbitro, quien dará una advertencia diciendo la palabra **“luche”**, siguiendo al gesto de **“trabar la lucha”**. a) Después de ese tiempo, si el atleta no estuviera intentando un ataque o tratando de cambiar la posición, el árbitro dirá nuevamente la palabra **“luche”** seguido del gesto de **“trabar la lucha”** y el atleta será penalizado con una ventaja para el adversario, b) y si permaneciera en la posición, el árbitro interrumpirá la lucha, el atleta será penalizado con dos puntos para el adversario y la lucha continuará de pie, c) pudiendo ser desclasificado a la tercera advertencia.
5. Obs: Penalización con pérdida directa de 2 (dos) puntos.

Cuando el atleta escape deliberadamente del área de lucha evitando una raspada o un derribo, que el árbitro considere que iba a ser concretado, o cuando el atleta sale del área de lucha evitando una llave o técnica que no estaba encajada, esto no se encuadra en el inciso “5” de desclasificación.

III – Perdida de los sentidos

Inciso único: Uno de los dos competidores es derrotado cuando pierde el sentido por llaves o técnicas permitidas, como presión, estrangulamiento, derribos o lances; o en caso de accidentes en que el adversario no haya cometido una falta intencional que amerite la desclasificación.

IV - Puntos

1° - Puntos positivos

La competencia a través de su naturaleza hace a los atletas usar sus habilidades técnicas en el intento de finalizar o neutralizar a sus oponentes. El “*punto*” o “*los puntos*” es la superioridad técnica que los atletas demuestran durante la competencia a través las posiciones dominadas o los puntos negativos provenientes de la penalización del adversario. Para que un atleta pueda recibir puntos, es necesario que domine la posición por al menos 3 (tres) segundos.

IMPORTANTE

No ganará nuevos puntos el atleta que estando en una posición de dominio, ya habiendo conseguido los puntos de aquella posición, abandona voluntariamente la posición para conseguir nuevos puntos (con la misma posición que abandonó previamente). *Ejemplo:* Colocando la rodilla en la panza, gira hacia el otro lado, no marcará nuevos puntos.

La lucha debe seguir una condición creciente de desempeño técnico, con el objetivo de dominar al adversario, llevando a la disidencia de la lucha por la aplicación de técnicas de finalización.

No será computado puntos a favor de un atleta que esté aplicando una técnica, o esté en posición de que contará puntos, si este atleta estuviera dentro de una técnica aplicada por el adversario. Solamente si se librara de la técnica serán computados los puntos. *Ejemplo:* Un atleta montado en el adversario, que tiene la cabeza dentro de una guillotina o corbata. Los puntos de la montada solo contarán cuando se libre de la guillotina.

2° - Computo de puntos (a la orden del árbitro)

Estas posiciones son conquistadas técnicamente, y son presentadas de acuerdo con la importancia en términos de estrategia de lucha y técnicas de finalización. Sin haber finalizaciones, estas posiciones son asignadas y convertidas en “puntos” a través de los siguientes criterios:

a) Proyecciones, lances y/o derribos: Es todo o cualquier desequilibrio del adversario siendo este proyectado al suelo de espaldas o de lado, **2 (dos) puntos**. En el caso de que el atleta “A” de un lance al atleta “B” y este último caiga de rodillas y el atleta “A” domine la espalda serán **2 (dos) puntos**. En caso de que el atleta “A” derribe al atleta “B” y este no caiga ni de lado ni de espaldas, el atleta “A” deberá mantener la posición por al menos 3 (tres) segundos para ganar los puntos del derribo.

Observación 1: En la lucha de pie, será válido un lance para afuera del área de lucha, es decir, del área de seguridad, sí el atleta que aplico la técnica comenzó el movimiento con los dos pies dentro del área de lucha. Todo lo que acontezca después debe ser considerado por el árbitro.

Observación 2: Sí el atleta estuviera arrodillado con una de las piernas pie y sufre un derribo, quien aplicó la técnica, sí está de pie al momento de aplicar la técnica

recibirá 2 (dos) puntos. En el caso de que el atleta estuviera con las dos rodillas en el piso y el que está de pie lo derriba, lo pasa de lado y mantiene la posición por 3 segundos, sólo contará como ventaja.

Observación 3: Cuando un atleta intenta derribarlo tomando ambas piernas o una sola lo lleva al piso (baiana, double leg o single leg) y el adversario se sienta dando una inversión o raspada, es este último el que recibe los 2 puntos.

Observación 4: Cuando un competidor lanza a su oponente y termina en la posición de abajo y el que fue lanzado consigue llegar a la posición de arriba, el competidor que aplicó el lance recibe 2 puntos mientras que el competidor que terminó en la posición de arriba recibe una ventaja. Si el que ejecuta el lance termina dentro de la guardia del otro atleta y este ejecuta una inversión, ambos reciben dos puntos.

b) Pasaje de guardia: Es cuando un atleta está por arriba del adversario, estando entre las piernas de este inmovilizado o no. No obstante cuando sólo tenga una pierna dentro de las piernas del adversario y la otra fuera, esto se considerará como *media guardia*. El pasaje de guardia es cuando el atleta que esta en por arriba pasa para el lado del adversario, quedando en posición transversal o longitudinal del tronco, manteniendo dominando al oponente, asegurando el brazo, o la cabeza o el mismo tronco del adversario. Y dejando a este, el adversario, de costado o de espalda sobre el piso sin posibilidad de escapar a este dominio. El pasaje de guardia computará **3 (tres) puntos**.

Observación: El atleta que estuviera por debajo y no permitiera el dominio de la posición, y durante el movimiento da vuelta y/o se coloca de rodillas o en 4 apoyos o se pusiese de pie, no será considerado como pasaje de guardia, pero si se computará una **ventaja**.

c) Rodilla en la panza: Es cuando el atleta está de lado y coloca la rodilla en la panza del adversario que está por debajo, asegurando el brazo o la solapa o el cinturón, dominando con una pierna semiflexionada con el pie apoyado en el piso. **2 (dos) puntos**.

Observación: si el atleta que está por debajo no permite colocar la rodilla en la panza y si el que está por arriba no apoyara el pie en el suelo, no será considerado punto, sí será considerado como una ventaja. No será considerado ni punto, ni ventaja, cuando el atleta coloca la rodilla que esta próxima a la cabeza en la panza y no la rodilla que esta próxima a las piernas, esto es, el atleta se posiciona de frente a las piernas de quien está en el suelo y no de frente a para la cabeza del adversario.

d) Montada: Es cuando un atleta está sentado sobre el torso del oponente, con las rodillas o los pies en el piso a ambos lados del oponente. El oponente puede estar de espalda al piso, de alguno de sus lados o de frente al piso. La montada podrá estar sobre uno de los brazos del adversario, pero nunca sobre ambos brazos, es este caso no será considerada como montada. Será considerada como montada cuando se tenga sobre el piso un pie y una rodilla. No será considerada montada, tampoco, una montada invertida, esto es, cuando el atleta estuviera sentado sobre su oponente de frente a las piernas de este, dándole la espalda al adversario. La montada computará **4 (cuatro) puntos**.

Observación: No serán computados puntos, cuando los pies o las rodillas no estuvieran en el piso pero estuvieran sobre la pierna del adversario. En caso de que el atleta "A" de un triangulo en la guardia del atleta "B" y caiga montado el triangulo será considerado como inversión y no como montada.

e) Agarre por la espalda: Es cuando un atleta agarra al adversario por la espalda, con los pies (talones) apoyados en la parte interior de los muslos del adversario, dominando y sin dejar salir de la posición. Esta posición computará **4 (cuatro) puntos**.

Observación: El agarre por la espalda podrá estar por encima de uno de los brazos de adversario, pero nunca podrá estar por sobre los dos brazos, en este caso no será considerado como agarre por la espalda. No serán computados puntos si los dos talones no estuvieran presionando la parte interna de los muslos del adversario.

f) Inversión: Es cuando un atleta que estuviera por debajo, con el adversario dentro de su guardia (dentro de las piernas) o incluso en media guardia (agarrando una de las piernas del adversario con sus piernas) consigue ponerse en una posición por arriba del adversario, invirtiendo la posición, esto es, desequilibrando para un lado, para arriba o para atrás. Una inversión computará **2 (dos) puntos**.

Observación 1: No será considerada inversión todo movimiento de inversión que no empiece desde la guardia o media guardia del atleta que este por debajo.

Observación 2: Cuando un atleta sea invertido y se pone de espaldas para que el adversario no consolide la posición y el atleta que comenzó la inversión toma control por atrás, aunque sea sin apoyar los talones en la parte interna de los muslos, será considerado como inversión

Observación 3: Si un atleta parte de la posición de guardia y se pone de pie, derribando al adversario, será considerado como inversión; por lo tanto el atleta deberá estabilizar la posición por al menos dos segundos para que se le otorguen los dos puntos.

g) Puntos Acumulados: Los puntos acumulados son los puntos que son sumados porque son ganados uno seguido al otro, como por ejemplo: Inversión y seguidamente montada –serán marcados 6 (seis) puntos, siendo primero 2 puntos e la inversión y seguido, 4 puntos de la montada–; Pasaje de guardia por dentro de las piernas seguido de montada –serán marcados 7 (siete) puntos, primero 3 puntos del pasaje de guardia y seguido 4 puntos de la montada.

2º - Puntos negativos (penalizaciones)

Son puntos que un atleta pierde en la tercera advertencia de fuga, por imposibilitar intencionalmente la lucha (trabar la lucha), por inmovilizar por más de 20 (veinte) segundos son procurar finalizar o definir la lucha.

Trabar la lucha: en caso de inmovilización clásica en sentido lateral (100 kilos), longitudinal (norte-sur) sin iniciativa de finalización.

Una vez que el árbitro considera que la inmovilización este consolidada, 100kg, montada o variaciones de esta, el arbitro cuando note que el atleta en control no esta buscando ni finalizar ni marcar puntos, advertirá verbalmente con la palabra “luche” y hará el gesto de “trabar la lucha”(1ª advertencia) y marcará 20 (veinte) segundos; en caso que no ataque o cambie la posición será penalizado con una penalización y se dará una ventaja a su oponente (2ª advertencia) . Sí insistiera en seguir sin atacar o definir la lucha, el combate será interrumpido y ambos atletas parados, donde recibirá otra penalización y 2 (dos) puntos al otro competidor. Sí la actitud de trabar la lucha persiste, el árbitro podrá descalificar al competidor.

V – Ventajas

Es considerada una ventaja cuando un atleta no consigue realizar las posiciones fundamentales de la lucha pero llega muy cerca de realizarlas. Por Ejemplo: Inversión, Derribo, Montada (tanto de frente como de espaldas), Rodilla en la panza, Agarre por la espalda, Pasaje de guardia, y también todas las iniciativas de finalización donde exista real peligro de desistencia del adversario, tanto de p e como en el piso.

Ventaja de derribo, cuando existe un desequilibrio visible en el cual el adversario no llega a caer al piso.

Ventaja en caso de guardia dentro de las piernas:

- a) El que est a por arriba (el que est a dentro de la guardia) tendr a derecho a una ventaja s i es ofensivo, intentando dominar la guardia de su adversario (pasar la guardia); Para que el  rbitro considere otorgar una ventaja, el atleta que est a por arriba tendr a que llegar a posiciones de cuasi pasaje, obligando al adversario a realizar un gran esfuerzo para reponer la posici n en la que estaba (posici n de guardia). Ejemplo: Media guardia, casi conseguir un inmovilizaci n, conseguir hacer peligrar la posici n del adversario por al menos 3 (tres) segundos.
- b) El que est a por abajo (el que est a en posici n de guardia) tendr a derecho a una ventaja, si consigue invertir sin consolidar la inversi n pero poniendo en posici n de peligro al adversario; Tambi n cuando consigue encajar una t cnica que conlleve peligro de finalizaci n del adversario.

Obs. Para que un intento de inversi n pueda contar como ventaja el atleta de abajo tendr a que abrir la pierna intentando ir para arriba del adversario.

En caso de que el marcador quedase empatado el  rbitro debe considerar los siguientes criterios para el desempate

- Cuando un atleta demostrara tanto en la lucha en p e como en la lucha de piso intentos de t cnicas, iniciativa de realizar t cnicas, llevando al oponente a situaciones defensivas. A continuaci n, corresponder a la decisi n del  rbitro a favor de aquel atleta que super  en ventajas a su adversario, o de aquel que evidenci  dominio durante el combate.
- Ventaja en caso de lucha en p e, ser  dada a aquel atleta que demostr  ser m s activo en la b squeda de derribos y, o ataques de finalizaci n durante la lucha en p e
- Ventaja en caso de lucha en piso, ser  dada a aquel atleta que demostr  ser m s activo y que con mayor  mpetu y t cnica intent  llevar a su adversario a posiciones defensivas.

ARTÍCULO 6º - RESTRICCIONES

1. En todas las categorías el árbitro central tiene la autoridad de parar el combate cuando considere que una técnica está perfectamente encajada y tenga la certeza de que podrá exponer al atleta a serias lesiones físicas. La lucha será interrumpida y se dará la victoria a quien aplicó la técnica que hizo intervenir al árbitro.

2. La llave cervical, por el riesgo que ofrece, no es válida para ninguna categoría y se penaliza con la desclasificación inmediata, con excepción para los estrangulamientos para todas las categorías ya que los estrangulamientos no son considerados ataques directos a las cervicales.

3. Atletas menores de edad en el caso de categorías juvenil, no estarán permitidos participar de la categoría absoluto cuando estuvieran por debajo del peso medio (82,300 Kg).

4. No está permitido el uso de zapatillas, protectores de orejas, ni ningún otro protector que puedan perjudicar el buen desarrollo de las luchas. Al igual que con cualquier tipo de prenda de vestir por debajo de la chaqueta del kimono. Excepto las categorías femeninas donde sólo el uso de top o corpiño deportivo es obligatorio.

5. En las divisiones infantiles, cuando un competidor ejecute un triángulo y el oponente se ponga de pie, es la obligación del árbitro proteger a ambos atletas colocándose en posición para proteger la columna de los competidores.

6. Restricciones según categorías:

De 04 a 12 años:

- Bate Estaca
- Llave de Bíceps
- Mano de Vaca
- Triángulo agarrando la cabeza
- Llaves de pie (cualquier tipo de llave)
- Llaves a la rodilla o llaves de pierna
- Cervical
- Mata leao de frente
- Ezequiel
- Llave de pantorrilla
- Omoplata
- Gillotina o Corbata
- Kanibasami (tijera)
- Llave de talón.

De 13 a 15 años:

- Bate Estaca
- Llave de Bíceps
- Mano de Vaca
- Triángulo agarrando la cabeza
- Llaves de pie (cualquier tipo de llave)
- Llaves a la rodilla o llaves de pierna
- Cervical
- Mata leao de frente
- Ezequiel
- Llave de pantorrilla
- Kanibasami (tijera)
- Llave de talón.

De 16 a 17 años y adulto Cinturón Blanco

- Bate Estaca
- Llave de Bíceps
- Mano de Vaca
- Llaves a la rodilla o llaves de pierna
- Cervical
- Mata leao/americana al pie
- Llave de pantorrilla
- Kanibasami (tijera)
- Llave de talón.

De Adulto a Senior, cinturones Azul y violeta

- Bate Estaca
- Llave de Bíceps
- Llaves a la rodilla
- Cervical
- Mata leao/americana al pie
- Llave de pantorrilla
- Kanibasami (tijera)
- Llave de talón.

De Adulto a Senior, cinturones Marrón y Negro

- Bate Estaca
- Cervical
- Kanibasami (tijera)
- Llave de talón.

ARTÍCULO 7 – HIGIENE

1. El kimono deberá estar limpio, seco y sin olores desagradables.
2. Las uñas, tanto de los pies como de las manos, deberán estar cortas.
3. El cabello largo deberá estar debidamente atado para no causar molestias al otro competidor.
4. El atleta no podrá tener el cabello pintado con spray, si esto sucede será desclasificado.

ARTÍCULO 8 – KIMONO

Los competidores deberán usar los kimonos de acuerdo a las siguientes condiciones:

1. Tejido resistente en algodón o de un material similar, en buenas condiciones; esto es, sin remiendos o desgarros. El material no deberá ser demasiado grueso y duro, de modo de impedir que el oponente pueda realizar un agarre, es obligatorio el uso de kimono tramado para todas las categorías.
2. El color de los kimonos podrá ser Negro, Azul o Blanco. Ambas prendas, chaqueta y pantalón, deberán ser del mismo color. También el cuello de la chaqueta y la chaqueta deberán ser del mismo color.
3. La chaqueta deberá ser lo suficientemente larga para llegar hasta los muslos. Las mangas deberán llegar a la altura de los puños, estando los brazos completamente extendidos de frente al cuerpo. Las mangas deberán tener un ancho libre de por lo menos 4 cm entre la manga y el brazo y en toda la longitud de la manga (desde la axila hasta la muñeca), de acuerdo a las medidas oficiales que se detallan en el artículo 3 – Arbitraje.
4. Los competidores deberán vestir un cinturón resistente de entre 4 y 5 cm, cuyo color corresponderá a la graduación del atleta. Este deberá ser usado sobre la chaqueta a la altura de la cintura y ajustado con un nudo doble lo suficientemente apretado para impedir que se suelte la chaqueta.
5. Esta prohibido el iniciar una lucha con el kimono rasgado, descosido, remera por debajo del kimono (según Artículo 6 – restricciones, punto 4) o fuera de las normas

exigidas, puntos 3 y 4 de este artículo, es decir con mangas ajustadas o cortas en la longitud de mangas, faldas o pantalones.

6. Está prohibido el uso de kimonos pintados en cualquier parte a no ser que fuera el escudo de la academia o de su espónsor.

Observación: Cualquier competidor que deje de cumplir con lo reglamentado en los artículos 7 y 8 de este reglamento, le será negado el derecho a participar en las luchas, debiendo ser su oponente declarado vencedor.

ARTÍCULO 9 – CATEGORÍAS POR EDAD

Observación: la edad será calculada teniendo en cuenta sólo el año de nacimiento.

PRE-MIRIM	4 a 6 años
MIRIM	7 a 9 años
INFANTIL	10 a 12 años
INFANTO JUVENIL	13 a 15 años
JUVENIL	16 a 17 años
ADULTO	18 a 29 años
MASTER	30 a 35 años
SENIOR 1	36 a 40 años
SENIOR 2	41 a 45 años
SENIOR 3	46 a 50 años
SENIOR 4	51 a 55 años
SENIOR 5	56 en adelante

ARTÍCULO 10 – DURACIÓN DE LAS LUCHAS

Para los campeonatos o torneos, el tiempo de duración de las luchas será:

PRE-MIRIM	2 (dos) minutos
MIRIM	3 (tres) minutos
INFANTIL	4 (cuatro) minutos
INFANTO JUVENIL	4 (cuatro) minutos
JUVENIL	5 (cinco) minutos
ADULTO	
Blanco	5 (cinco) minutos
Azul	6 (seis) minutos
Violeta	7 (siete) minutos
Marrón	8 (ocho) minutos
Negra	10 (diez) minutos
MASTER	
Blanco	5 (cinco) minutos
Azul	5 (cinco) minutos
Violeta	6 (seis) minutos

Marrón	6 (seis) minutos
Negra	6 (seis) minutos
SENIOR	
Blanco	5 (cinco) minutos
Azul	5 (cinco) minutos
Violeta	5 (cinco) minutos
Marrón	5 (cinco) minutos
Negra	5 (cinco) minutos

ARTÍCULO 11 – PUNTOS PARA LOS ATLETAS SEGÚN POSICIÓN

1 ^{er} puesto	9 (nueve) puntos
2 ^{do} puesto	3 (tres) puntos
3 ^{er} puesto	1 (uno) punto

Observación: habiendo solamente un atleta para competir en la categoría, este recibirá la medalla de campeón (primer puesto). Habiendo dos competidores de la misma academia o club en la misma categoría, estos lucharán entre sí, recibiendo las medallas correspondientes al resultado de la lucha. En ambos casos no marcarán puntos para su academia o club.

ARTÍCULO 12 – CRITERIOS PARA DESEMPATE DE UN CAMPEONATO EN CASO DE ACADEMIAS CON MISMO PUNTAJE.

- 1°. Mayor número de medallas de oro (1^{er} puesto)
- 2°. Mayor número de medallas de plata (2^{do} puesto)
- 3°. Campeón más graduado
- 4°. Campeón más pesado

ARTÍCULO 13 – DIRECCIÓN Y DECISIÓN DE LAS LUCHAS

1. Todos aquellos que estuvieran en una función oficial en la competición como: técnicos, profesores, directores, cronometristas, etc. estarán sujetos a penalizaciones en caso de que den instrucciones a los luchadores dentro del área demarcada de competición. Toda otra persona no oficial en la competición que de instrucciones desde dentro del área de competición podrán ser penalizados con la descalificación del competidor.

2. En caso de que dos atletas se accidentaran durante la lucha final y ambos no estuvieran en condiciones de seguir, el resultado final será:

- a) si existieran puntos o ventajas en el marcador, prevalecerán esas puntuaciones.
- b) No existiendo puntos o ventajas en el marcador se resolverá por sorteo.

3. Cuando ambos competidores salen de la posición de lucha en piso, o en cualquier situación si ambos se paran, la lucha vuelve a ser juzgada como lucha en posición de pie.

4. Para las luchas finales, el descanso será no máximo que el del doble del tiempo de lucha de la categoría y graduación. Sí es requerido por alguno de los dos atletas.

5. El pesaje oficial será solamente una vez, no pudiendo el atleta salir y volver a pesarse.

6. En caso de que en una categoría solamente fueran inscriptos dos atletas y uno de ellos no se presente en el área de lucha, este no será premiado con el segundo puesto, ya que la lucha se decidió por WO (Walk Over)

7. En caso que el atleta este pasando la guardia y al mismo tiempo intente una llave de pie, si poder finalizar, y el adversario logre llegar arriba, recibirá dos puntos este último, si consigue permanecer 3 (tres) segundos después de liberar el pie; y quien aplicó la llave de pie recibe una ventaja si la llave estuviera bien encajada y hubiera peligro de finalizar; en caso que no fuera así solo recibirá dos puntos el atleta que llegó a la posición superior.

8. En caso de que un atleta se pesara con un kimono y después del pesaje o de la primera lucha cambie el kimono, el atleta será descalificado; excepto en caso de que el kimono quede inutilizado. Para este caso deberá ser autorizado por el árbitro o el director del arbitraje.

9. Los lugares para la colocación de parches deben seguir una regla conforme al diseño, y los parches deberán estar tejidos de algodón y deben estar debidamente cosidos. En caso que estuvieran sueltos o en lugares no permitidos serán retirados por los medidores o el director de arbitraje, es caso de que el atleta se rehúse, este no podrá luchar.

Lugares permitidos para la colocación de parches

