

# **GENDAI NIHON KOBUDO FEDERACIÓN IMAF ESPAÑA**

**REGLAMENTO DE COMPETICIÓN**

**GRAPPLING/NEWAZA**

**GNKF**



# ÍNDICE

## CAPÍTULO 1 -REGLAS GENERALES

Artículo 1 - Filosofía.....	4
Artículo 2 - Objetivos .....	4
Artículo 3 - Aplicación del. reglamento .....	4
Artículo 4 - Antidopaje y condiciones sanitarias.....	5
Artículo 5 - Pérdida de peso .....	5

## CAPÍTULO 2 -SISTEMA DE COMPETICIÓN

Artículo 6 - Sistema de competición .....	5
Artículo 7 - Examen médico y control del uniforme.....	6
Artículo 8 – Pesaje y sorteo.....	7

## CAPÍTULO 3 -ESTRUCTURA MATERIAL

Artículo 9 - Categorías de edad y de peso .....	7
Artículo 10 - Uniforme y aspecto de los luchadores.....	9
Artículo 11 - El Tapiz .....	11
Artículo 12 - Servicio médico.....	11

## CAPÍTULO 4 -EL COMBATE

Artículo 13 - Duración de los combates .....	12
Artículo 14 - Anuncio y comienzo del combate .....	12
Artículo 15 - Posiciones de inicio y reanudación. Fuera de los límites del tapiz.....	13
Artículo 16 - Puntos técnicos atribuidos a las acciones y a las técnicas .....	16
Artículo 17 -técnicas permitidas por cinturón y edad del competidor .....	22
Artículo 18 - Lesión o hemorragia .....	22
Artículo 19- Interrupción del combate.....	24
Artículo 20 - Criterios de decisión .....	24
Artículo 20 - Prórroga .....	25
Artículo 21 - Reclamación y petición de video .....	26

Artículo 22 - Puntos de la clasificación .....	27
26 CAPÍTULO 5 -INFRACCIONES TÉCNICAS	
Artículo 23 - Pasividad .....	26
Artículo 24 - Técnicas y acciones ilegales .....	28
Artículo 25 - Código de ética y deportividad .....	32
CAPÍTULO 6 -CUERPO ARBITRAL	
Artículo 26 - Composición.....	33
Artículo 27 - Uniforme del cuerpo arbitral.....	33
Artículo 28 - Funciones generales.....	33
Artículo 29 - El Árbitro central.....	34
Artículo 30 - El Jefe de tapiz.....	35



日本古武道現代武道会  
Gendai Nihon Kobudo Federacion

## CAPÍTULO 1 -REGLAS GENERALES

### •DEFINICIÓN GENERAL:

El grappling es un deporte de combate sin golpeo que se centra en técnicas de control, derribos y sumisiones. Los competidores buscan llevar al oponente al suelo y someterlo mediante técnicas como estrangulaciones o luxaciones de articulaciones.

Combinando técnicas de disciplinas como el Jiu-Jitsu brasileño, Judo, Lucha Libre y Sambo, el grappling enfatiza el uso de la técnica por encima de la fuerza física.

### ARTICULO 1 -FILOSOFIA

Grappling-Newaza es un deporte híbrido sin golpeo derivado de la combinación de varios sistemas de combate, Lucha, Judo, Brazilian Jujitsu u otros estilos de sumisión cuyo arte consiste, en forzar al oponente a rendirse a través de la aplicación de técnicas de estrangulación y/o luxación. En consonancia con la filosofía general del deporte, los luchadores respetarán los valores de deportividad, juego limpio y nunca, intencionadamente, lesionarán a su oponente en competición.

### ARTICULO 2 -OBJETIVOS

Objetivos Según los Estatutos y reglamentaciones de GNKF, el presente reglamento constituye el marco general para la promoción y práctica del GRAPPLING/NEWAZA teniendo como objetivos específicos:

- Establecer el sistema de competición, clasificación, sanciones, eliminaciones, etc.
- Definir y especificar las condiciones prácticas y técnicas reguladoras de los combates.
- Determina el valor que hay que atribuir a las acciones y técnicas
- Enumerar situaciones y prohibiciones.
- Determinar las funciones técnicas del cuerpo arbitral.

### ARTICULO 3 -APLICACIÓN

Este reglamento debe aplicarse en todas las competiciones celebradas bajo la responsabilidad de GNKF para garantizar una seguridad óptima de los atletas y un correcto desarrollo de la disciplina.

La licencia GNKF es obligatoria en todas las competiciones nacionales de GRAPPLING/NEWAZA donde participen más de dos Clubes.

El seguro de accidentes de la GNKF únicamente cubrirá las competiciones inscritas en los calendarios Internacionales, Nacionales, Autonómicos o con autorización expresa.

Todas las competiciones internacionales deberán comunicarse a la GNKF y estarán inscritas en su calendario oficial.

#### ARTICULO 4 – ANTIDOPAJE Y CONDICIONES SANITARIAS

Todos los atletas que participen en eventos deportivos promocionados por la GNKF estarán sometidos a los reglamentos federativos, normativas Internacionales o Nacionales, a la Agencia Mundial Antidopaje, a la Agencia Española de Protección de la Salud en el Deporte (en adelante AEPSAD), Comisión Antidopaje GNKF u otros organismos competentes. Los luchadores infectados por el virus VIH/SIDA no están autorizados a participar en las competiciones de GRAPPLING/NEWAZA y los miembros del personal médico infectados por el mismo virus, no podrán proporcionar cuidados a los deportistas que sangren.

#### ARTICULO 5 -PÉRDIDA DE PESO

En relación con la pérdida de peso en las instalaciones de competición, GNKF han adoptado la decisión de prohibir las prácticas de deshidratación o restricción calórica excesiva además de la utilización de diuréticos, vomitivos, laxantes o vómitos auto infligidos.

Los participantes menores de 18 años no tendrán acceso a la sauna o baños de vapor de las instalaciones de la competición. Tampoco podrán vestir ropa de material plástico o similares con la finalidad de provocar sudoración. El departamento de competición es el responsable de la aplicación de este artículo y sus decisiones no podrán ser discutidas.

El primer intento de violación implicará la suspensión del deportista de la competición en cuestión y el segundo, impedirá el acceso a todas las competiciones celebradas bajo la responsabilidad de GNKF durante un año. El departamento de competición GNKF estudiarán los casos reincidentes y aplicarán las sanciones previstas en sus reglamentos disciplinarios. Cualquier persona que colabore con un atleta en estas prácticas, estará expuesta a las mismas sanciones.

### CAPÍTULO 2 -SISTEMA DE COMPETICIÓN

#### ARTÍCULO 6 -SISTEMA DE COMPETICIÓN

Sistema de competición El sistema de competición adoptado por la GNKF será el utilizado en las competiciones olímpicas, basadas en la eliminación directa con repesca para los LUCHADORES derrotados por los finalistas (primer y segundo clasificados).

Los LUCHADORES que ganen sus combates, pasarán de ronda hasta que sólo queden 2 finalistas.

Para aplicar el sistema de eliminación directa, deberá haber un número ideal de atletas, 4, 8, 16, 32, 64...etc. Si en una categoría no existiera un número ideal de deportistas, deberán disputarse los Combates de Calificación. La búsqueda del número ideal se efectuará al principio de la competición y los combates empezarán por el final de la tabla. Los

emparejamientos se harán en el orden de los números del sorteo ordenados de menor a mayor. Los deportistas que perdieron contra los dos finalistas tendrán combates de repesca en dos grupos diferentes, empezarán los luchadores que perdieron contra el primer clasificado y el segundo grupo, entre los deportistas que perdieron contra el segundo clasificado.

Los ganadores de cada grupo de repesca recibirán ambos, la tercera clasificación (ex aequo).

A partir del séptimo puesto, los LUCHADORES se clasificarán según los siguientes criterios:

- Por mayor número de victorias por sumisión.
- Por mayor número de victorias por superioridad técnica.
- Por mayor número de victorias por puntos.
- Por mayor número de puntos técnicos anotados durante toda la competición.

Si dos LUCHADORES no pueden clasificarse según los criterios de desempate indicados arriba, serán clasificados “ex aequo” (por igual).

En casos que una categoría cuente con menos de seis competidores (2-5), se aplicará el sistema de torneo nórdico (todos contra todos). En este sistema los LUCHADORES se clasificarán según los siguientes criterios:

- El LUCHADOR con mayor número de victorias.
- El LUCHADOR con más puntos técnicos de clasificación a tenor del artículo 22.
- En caso de empate entre dos LUCHADORES, el ganador del combate directo entre ellos.
- El LUCHADOR que anotó más puntos técnicos durante toda la competición.
- El LUCHADOR con menos puntos técnicos en contra anotados por sus oponentes durante la competición.

El primer clasificado en el “sistema nórdico” obtendrá la medalla de oro, el segundo la medalla de plata y, por último, el tercero y cuarto medalla de bronce.

#### ARTÍCULO 7- EXAMEN MÉDICO Y CONTROL DEL UNIFORME

El examen médico se llevará a cabo el día de la competición en un área restringida próximo al lugar de competición. Tendrá una duración de 1 hora y el deportista pasará inmediatamente por el control de pesaje. Se habilitarán espacios separados u horarios diferentes para el control médico y el pesaje entre hombres y mujeres.

Los participantes se presentarán en ropa deportiva al control médico. Exclusivamente el personal médico se encuentra habilitado para decidir si los deportistas, son aptos o no para participar en la competición. Así mismo, los luchadores serán examinados para detectar posibles afecciones cutáneas u otros problemas médicos como cortes, arañazos, etc.

Una vez examinados por el personal médico, los competidores presentarán la vestimenta de competición para su control. Una vez declarada apta la uniformidad, podrán dirigirse al pesaje.

No obstante, podrán modificarse tanto el orden como los sistemas de control mediante circular al efecto emitida por la GNKF.

## ARTÍCULO 8 – PESAJE Y SORTEO

El control de peso no podrá realizarse sin reconocimiento médico previo. En el momento del pesaje, el competidor deberá presentarse en ropa deportiva y exhibir, licencia federativa en vigor, documento acreditativo de su identidad y justificante médico validado (“apto”).

El pesaje se llevará a cabo el día de la competición en un área restringida cerca del lugar de la competición. Tendrá una duración de 1 hora y concluirá, como mínimo, una hora antes del inicio programado del primer combate de la categoría designada.

El pesaje se efectuará en acceso limitado a participantes, entrenadores (con acreditaciones oficiales), Jueces-árbitros, personal médico y personal del pesaje.

Los competidores están autorizados a controlar su peso en las básculas tantas veces como lo deseen durante el tiempo estipulado del pesaje.

No habrá tolerancia de peso, aunque podrán permitirse amparándolo en el reglamento propio de cada competición.

Una vez pesados los competidores, un oficial del pesaje escribirá su peso exacto en la hoja de pesaje al efecto, posteriormente, los luchadores sacarán un número que determinará su posición en el cuadro de la competición. El árbitro del pesaje reflejará el número en la hoja del pesaje a la izquierda del nombre.

El sorteo se realizará en la mesa de pesaje, al lado de las básculas, de forma manual, sistema informático u otro determinado por la organización.

## CAPÍTULO 3 -ESTRUCTURA MATERIAL

### ARTÍCULO 9 - CATEGORÍAS DE EDAD Y DE PESO

Todos los participantes presentarán documento de identificación con fotografía que acredite edad e identidad. Cualquier LUCHADOR que intente competir en una categoría de edad inferior a la correspondiente, será automáticamente descalificado de la competición.

Los deportistas que infrinjan esta regla en una o varias ocasiones, estarán sujetos al régimen disciplinario de la GNKF.

Excepto Veteranos, los deportistas tienen permitido competir en la categoría de edad directamente superior a su edad legal previa presentación de un certificado médico al inscribirse. Benjamines, Escolares y Cadetes, además, deberán presentar un consentimiento paterno confirmando que son autorizados a competir en un grupo de edad superior.

a) Categorías de edad

- Benjamines (12-13 años cumplidos o a cumplir en el año)
- Infantil (14-15 años cumplidos o a cumplir en el año)
- Cadetes (16-17 años cumplidos o a cumplir en el año)
- Junior (18-19 años cumplidos o a cumplir en el año)
- Sénior (20 años o más)
- Veteranos (35-60 años)

b) Categorías de peso, (en kilogramos). Benjamines Escolares Cadetes Junior Sénior Veteranos (ambos géneros)

CATEGORÍA	PESOS									
<b>Masculino, sénior y veteranos</b>	-56 kg	-62 kg	-69 kg	-77 kg	-85 kg	-94 kg	+94 kg			
<b>Femenino, sénior y veteranos</b>	-45 kg	-48 kg	-52 kg	-57 kg	-63 kg	-70 kg	+70 kg			
<b>Masculino cadete</b> - 16 a 17 años	-46 kg	-50 kg	-55 kg	-60 kg	-73 kg	-81 kg	+81 kg			
<b>Femenino cadete</b> - 16 a 17 años	-40 kg	-44 kg	-52 kg	-57 kg	-63 kg	-70 kg	+70 kg			
<b>Masculino infantil</b> - 14 a 15 años	-38 kg	-42 kg	-46 kg	-50 kg	-55 kg	-60 kg	-66 kg	-73 kg	+73 kg	
<b>Femenino infantil</b> - 14 a 15 años	-32 kg	-36 kg	-40 kg	-44 kg	-48 kg	-52 kg	-57 kg	-63 kg	+63 kg	
<b>Masculino Benjamín</b> -12 a 13 años	-25 kg	-34 kg	-38 kg	-42 kg	-50 kg	-55 kg	-60 kg	-66 kg	+66 kg	
<b>Femenino Benjamín</b> -12 a 13 años	-24 kg	-28 kg	-32 kg	-40 kg	-44 kg	-48 kg	-52 kg	-57 kg	+57 kg	

ARTÍCULO 10 – VESTIMENTA Y ASPECTO DE LOS COMPETIDORES

En todas las competiciones GNKF los uniformes deberán ser aprobados por los árbitros designados al efecto. Los luchadores llamados al combate deben presentarse uniformados sobre la base del TATAMI coincidente al color asignado (rojo-azul o blanco/rojo – azul/negro).

El deportista requerido en primer lugar o situado a la izquierda del orden de los combates, listados y programados por la GNKF, tendrá asignado el color rojo y los llamados en segundo lugar o situados a la derecha, el color a utilizar será el azul.

El deportista requerido en primer lugar o situado a la izquierda del orden de los combates, listados y programados por la GNKF, tendrá asignado el color blanco o rojo y los llamados en segundo lugar o situados a la derecha, el color a utilizar será el azul o negro.

El entrenador que se sienta en la esquina deberá vestir ropa deportiva.

- Uniforme de competición SIN KEIKOGI. La camiseta será ajustada, con mangas cortas o largas, y contendrá al menos un 60% del color asignado.

La combinación de rojo y azul en la camiseta está prohibida.

Los pantalones serán cortos y deben guardar correspondencia con el color otorgado, rojo o azul, o bien de un color neutro, como el negro, blanco o gris.

Con el fin de evitar lesiones, no serán demasiado flojos, no contendrán botones, cremalleras o bolsillos. Las mallas sólo están permitidas si van debajo del pantalón de competición.

- Uniforme de competición KEIKOGI.

Los luchadores llamados al combate deben presentarse uniformados sobre la base del TATAMI coincidente según al color asignado, (Gi Blanco o rojo sobre la esquina del tapiz de color rojo y con Gi azul o negro, sobre la esquina de color azul).

En las competiciones internacionales sólo se permitirá el color rojo y azul. La organización proporcionará a los atletas un cinturón rojo y otro azul de acuerdo con su color.

El Gi debe estar hecho de algodón o materia semejante y en buen estado. No será excepcionalmente grueso ni tieso con el fin de obstruir al oponente.

La chaqueta debe ser más larga que las caderas, pero no más que los muslos. Al extender los brazos, la distancia entre las mangas y las muñecas no excederá de 5 cm.

Los pantalones deben ser del tamaño que el largo llegue a los tobillos en posición vertical.

Los pantalones no pueden ser excepcionalmente apretados ni flojos al grado de afectar la capacidad del rival para realizar agarres y/o movimientos.

El cinturón estará atado y apretado alrededor de la cintura para asegurar la chaqueta.

Las mujeres deben usar una camiseta de licra del color asignado blanco/rojo y azul/negro, o de cualquier otro color neutro, por debajo de su Gi.

- Cascos y rodilleras. Están permitidas las rodilleras ligeras (tela) sin refuerzos metálicos o plásticos. Los competidores que lo deseen podrán llevar cascos de protección para las orejas aprobados por la IMAF, sin refuerzos metálicos o plástico duro.

Los Jueces-árbitros pueden obligar a los LUCHADORES que tengan el pelo demasiado largo a llevar un casco o un gorro de deporte

- Abreviación de equipo y emblemas

En las competiciones nacionales e internacionales GNKF, los luchadores deben llevar: Uniforme de competición homologado por GNKF.

El luchador que suba al pódium deberá hacerlo en ropa de competición.

- Publicidad

Los competidores están autorizados a llevar el nombre o emblema de su patrocinador en el uniforme de competición o ropa de calentamiento, siempre y cuando no impidan al Juez-árbitro determinar el color del uniforme.

Está terminantemente **prohibidas** las marcas o publicidad relacionadas con la pornografía, juegos de azar, drogas, alcohol y tabaco además de contenidos políticos, antisemitas, sexistas, racistas, etc.

- Calzado.

No se permite utilizar ningún tipo de calzado durante los combates.

- Aspecto de los luchadores.

Los luchadores no podrán llevar vendajes en muñecas, brazos o tobillos salvo en casos de heridas y con autorización facultativa. Estos vendajes estarán cubiertos con una cinta elástica.

No está permitido a los luchadores portar objetos que puedan causar algún tipo de lesión al adversario, a modo de ejemplo, collares, pulseras, tobilleras, anillos (dedos de las manos o pies), piercings, prótesis, etc. Las uñas de las manos y de los pies (en los casos de que el luchador decida no llevar zapatillas) estarán debidamente cortadas y sin bordes cortantes.

En los casos que un luchador lleve el pelo por debajo de los hombros o el flequillo por debajo de las orejas, llevará un gorro de deporte o recogido con gomas.

Los deportistas estarán aseados y el pelo/piel no estará grasiento o resbaladizo. Los competidores no estarán sudorosos al entrar al tapiz o al comienzo del combate.

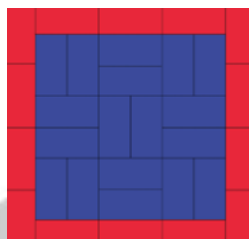
El Juez-árbitro puede solicitar que se seque en cualquier momento del combate, (en caso de poderse). Estas reglas deberán ser respetadas rigurosamente por una cuestión de salud e higiene para conseguir un entorno saludable para los atletas.

En el pesaje, un oficial GNKF deberá controlar que todos los luchadores respeten estas exigencias. En el pesaje habrá que advertir a los luchadores de que si su aspecto no es el adecuado no podrán participar en la competición.

Si un luchador se presenta en el tapiz con un aspecto no conforme a las exigencias de GNKF, dispondrá de 2 minutos para mejorar su aspecto o cambiar su uniformidad, en caso contrario perderá el combate por incomparecencia.

## ARTÍCULO 11 – EL TATAMI

En las competiciones oficiales bajo la supervisión de GNKF se utilizarán TATAMIS aprobados y homologados, de dimensiones de 8x8 o 12x12 metros.



En la parte exterior habrá una zona de al menos 1 metro llamada área de protección. El tatami en su conjunto podrá estar bordeado por una protección blanda, compuesta de espuma o similares con al menos 50 cm. de altura que determinarán las salidas de tatami. En el área de protección habrá marcadas dos esquinas, una de color rojo y otra de color azul, donde se situarán los deportistas según el color establecido junto a su entrenador, hasta que el árbitro central, llame a los contendientes al centro del tatami para comenzar el combate.

## ARTÍCULO 12 – SERVICIO MÉDICO

Cualquier organizador de una competición GNKF debe contar con un servicio médico cuya tarea será efectuar todos los exámenes y asistencia médica durante toda la competición. El servicio médico estará bajo la autoridad del jefe médico designado por la GNKF. Durante la competición, el servicio médico deberá estar listo para intervenir en caso de accidente o lesión y decidir si el luchador puede continuar el combate o no.

El jefe médico dispone de plenos poderes para interrumpir un combate si considera que uno de los deportistas corre un peligro inmediato. El jefe médico también puede interrumpir un combate si considera que uno de los contendientes no puede continuar el combate. El luchador no podrá en ningún caso abandonar el tatami, salvo en caso de lesión grave que requiera una asistencia médica inmediata.

En caso de lesión, el juez-árbitro debe interrumpir el combate y solicitar la intervención del jefe del personal médico. Jefe Médico deberá:

- Supervisar al personal médico que trabaja durante el evento.
- Realizar todos los exámenes médicos previos a la competición y determinar si los deportistas tienen la aptitud física para participar en los combates.

- Escribir los datos prescritos del atleta en su cartilla/libro de licencia. Si a un atleta se le ha negado el acceso a la competición en interés de su salud y su seguridad, la decisión y la justificación será registrado en su cartilla/libro de licencia.
- Vigilar médicamente toda la competición y estar listos para intervenir en el caso de accidente o lesión, o cuando sea solicitado por el árbitro central.
- Determinar si un atleta está en condiciones de continuar el combate y/o la competición.
- Emitir los certificados médicos y las suspensiones apropiadas a los deportistas que deben retirarse de la competición.
- Preparar y enviar a la GNKF un informe completo de las lesiones que se produjeron durante el evento con fines estadísticos, así como todas las recomendaciones y/o decisiones tomadas en cuanto a las suspensiones de competidores.

## CAPÍTULO 4 -EL COMBATE

### ARTÍCULO 13 – DURACIÓN DE LOS COMBATES

**2 minutos** – SUB10 femenino y masculino

**3 minutos** – SUB14 y SUB12 femenino y masculino

**4 minutos** – Infantil masculino y femenino

**5 minutos** – veteranos femenino y masculino (+30 años), cadetes femenino y masculino y sénior (18 a 30 años)

### ARTÍCULO 14 – ANUNCIO E INICIO DE LOS COMBATES

Los nombres de ambos contendientes que deban salir al tatami se anunciarán de manera alta y clara. En casos de inasistencia, se llamará al deportista tres veces en intervalos de al menos 1 minuto entre ellas. Si tras el tercer aviso, no comparece, será descalificado y su adversario ganará por incomparecencia.

Si un luchador no se presenta en el tatami por causa imputable a la organización, listados incorrectos, mal funcionamiento del sistema de megafonía, nombre erróneo, etc., el combate se deberá celebrarse siempre y cuando, no se haya celebrado la siguiente ronda o finalizado el sistema nórdico. Una vez llamados, los luchadores permanecerán en la esquina correspondiente al color designado.

El árbitro les requerirá al centro del tatami, inspeccionará la vestimenta y se asegurará que no estén cubiertos con ninguna sustancia grasienta, pegajosa o se encuentren sudorosos.

En los casos que uno de los deportistas no se presente en las circunstancias descritas, será invitado a cambiarse o subsanar las deficiencias disponiendo de 2 minutos.

Una vez transcurrido ese tiempo, si no regresa al tatami en las condiciones adecuadas para comenzar el combate, será descalificado por incomparecencia.

Una vez realizada la inspección y aprobada por el árbitro central, los luchadores se dan la mano y comenzará el combate en posición neutra al oír el silbato.

#### ARTÍCULO 15 – POSICIONES DE INICIO Y REANUDACIÓN.FUERA DE LOS LÍMITES DEL TAPIZ

- Definición Fuera de los límites del tapiz

En pie si un competidor sale de los límites tocando el área de protección con un pie mientras no exista un intento proyección o sumisión, el árbitro pitará para detener el combate y lo reanudará en el centro del tatami en posición neutral.

En los casos que una acción de proyección o sumisión se haya iniciado dentro del tatami, el árbitro permitirá continuar el combate.

En suelo Como regla general (cuando no exista una acción técnica), se entiende fuera de los límites cuando ninguna de las partes de los cuerpos de ambos contendientes se encuentra dentro la zona de pasividad o cuando cualquier parte del cuerpo de cualquier competidor llega más allá del área de protección. Cuando ocurre cualquiera de estas dos situaciones, el árbitro parará la acción y llevará de vuelta a los competidores al centro del tatami.

Cuando los competidores salen de los límites durante un intento de puntuación sin que ninguna parte de los cuerpos de ambos contendientes salga del área de protección, el árbitro esperará 3 segundos antes de parar la acción para ver cómo ésta se desarrolla, otorgará los puntos en el caso de que la acción se hubiera completado con éxito (control superior asegurado tras derribo o posición dominante), y la reanudará en el centro del tatami en la posición correcta.

Cuando los competidores salen de los límites durante un intento de sumisión el árbitro sólo cortará la acción cuando una parte de la cabeza de alguno de los dos luchadores salga más allá de la zona de protección.

Ejemplo de salida de los límites del tatami en suelo, acción iniciada en la zona de pasividad con intento de puntuación al intentar un control dominante. Sigue el intento de control dominante, el combate prosigue en el área de protección. NO SE DETENDRÁ y se espera 3 segundos.

Opciones sin éxito:

Opción 1: Al cabo de 3 segundos no se consigue el intento de control dominante en el área de protección. No hay puntos, el combate se detiene y se reanudará según el artículo 15.

Opción 2: Se toca fuera de la zona de protección antes de los 3 segundos de control. No hay puntos y el combate se detiene y se reanudará según el artículo 15 Opciones con éxito.

Control dominante en el área de protección. Una vez establecida, el combate se parará, se otorgarán los puntos y se reanudará según el artículo 15 Control dominante en el área de protección.

Una vez establecida, el combate se parará, se otorgarán los puntos y se reanudará según el artículo 15.

Ejemplo de intento de sumisión Intento de sumisión en el área de protección.

Prosigue el combate hasta que la cabeza vaya más allá de la zona de protección. Huida El luchador que huya del tatami frente a un ataque, tanto en pie como en suelo, se le anotará una amonestación y se otorgará 1 ventaja al atacante.

Si un deportista sale de los límites del tapiz durante un intento de sumisión (sin una defensa correcta), no se detendrá la acción hasta su finalización o el luchador escape de la sumisión.

En los casos que el luchador esté sometido en un intento de sumisión y salga intencionadamente del área de protección con el propósito de parar el combate o escapar sin realizar una defensa correcta, será inmediatamente descalificado (Catch).

Si un deportista fuerza la acción fuera de los límites del tatami durante un intento de escapar de una sumisión realizando una defensa correcta y sin huir del tatami no se detendrá la acción hasta su finalización.

En estos casos, el juez-árbitro detendrá el combate, otorgando 1 ventaja por Ataque de sumisión y reanudará el combate en el centro del tatami según lo establecido en el presente reglamento.

- Posición neutra/neutral position Es ordenado al inicio del combate o cuando los contendientes salgan de los límites del tapiz desde la posición de pie o desde el suelo sin control previo de 3 segundos.

Aclaración: También se ordenará cuando el Juez-árbitro detenga el combate y la última posición establecida sea en pie. Ejemplo, en una proyección cuando no se realizó un control durante 3 segundos. Ambos luchadores, se situarán uno frente del otro y esperarán al toque de silbato del árbitro para comenzar el combate.

En la posición de reanudación neutra, ninguno de los dos luchadores tiene el control.

- Posición de reinicio en guardia cerrada/Closed Guard Restart Position

La posición de reinicio en guardia cerrada es ordenada cuando los luchadores salen del límite del tatami durante la lucha en suelo y la última posición asegurada, durante al menos 3 segundos, fuera guardia cerrada.

Se efectúa en el centro del tatami en la siguiente posición: el luchador situado debajo se coloca con la espalda en el suelo, las manos colocadas en cada lado de su cabeza, rodeando la cintura de su oponente con las piernas y cruzando los pies. El luchador situado arriba, se

colocará de rodillas entre las piernas de su adversario y con las palmas de las manos en el vientre de su oponente.

- Posición de reinicio en media guardia

La posición de reinicio en media guardia es ordenada cuando los luchadores salen del límite del tatami durante la lucha en suelo y la última posición asegurada, durante al menos 3 segundos, fuera media guardia. Se efectúa en el centro del tatami de la siguiente forma:

El luchador situado debajo se coloca de costado en el suelo, con una pierna entre las piernas del oponente, y ambas manos en el muslo libre de su adversario (la otra pierna estará por el exterior). El luchador situado arriba, se colocará de rodillas con las manos en la cadera libre del oponente.

- Posición de reinicio en guardia abierta

Position La posición de guardia abierta es ordenada cuando los dos luchadores salen del límite del tatami durante la lucha en suelo, y la última posición asegurada durante 3 segundos por el luchador que tiene el control, no es un control dominante, una guardia cerrada o una media guardia.

Se efectúa en el centro del tatami en la siguiente posición: el luchador situado debajo se coloca de espaldas, con las manos apoyadas en los muslos y los pies completamente apoyados sobre el tatami en el círculo central. El luchador situado arriba se coloca de rodillas delante de los pies de su adversario y coloca las manos en sus rodillas. Una vez aprobada la posición por el árbitro, el combate se reanudará al toque del silbato. En la reanudación en guardia abierta, se reinicia, y se pueden volver a marcar todas las posiciones de control dominante.

- Posición de reinicio en montada lateral

La posición de reinicio en montada lateral es ordenada cuando un luchador asegura una de las posiciones de control dominante lateral (inmovilización lateral, norte-sur o rodilla en pecho) durante 3 segundos y salen de los límites del tatami manteniendo el control sobre el adversario.

Se efectúa en el centro del tatami en la siguiente posición:

El luchador situado debajo se colocará sobre el tatami boca arriba (codos visiblemente libres y sus manos situadas en el lateral del oponente) y el luchador situado arriba, situará sus codos y rodillas sobre el tatami y pegados a su adversario. Una vez aprobada la posición por el árbitro, el combate se reanudará al toque del silbato.

En la reanudación en montada lateral, sólo podrán puntuar las técnicas de montada total o trasera.

- Posición de reinicio en Montada total (montada)

La posición de reinicio en montada total es ordenada cuando un luchador asegura la posición dominante en montada durante 3 segundos y salen de los límites del tatami manteniendo el control sobre el adversario. Se efectúa en el centro del tatami en la siguiente posición: el luchador situado debajo se colocará sobre el tatami bocarriba con sus manos a los lados de su cabeza y el luchador situado arriba, se sentará encima de su adversario a la altura del abdomen con las piernas a cada lado y colocará sus manos sobre el pecho del oponente.

Una vez aprobada la posición por el Juez-árbitro, el combate se reanudará al toque del silbato. En la reanudación en montada total, sólo podrá puntuar la técnica en montada trasera.

- Posición de reinicio en montada trasera

La posición de reinicio en montada trasera es ordenada cuando un luchador asegura la posición durante al menos 3 segundos por inmovilización trasera y salen de los límites del tatami tanto en pie como en suelo.

Se efectúa en el centro del tatami en la siguiente posición:

El luchador controlado se colocará sentado y ambas manos, agarrarán el antebrazo del adversario que pase por encima de su hombro. El luchador situado detrás, se colocará sentado tras su oponente colocando sus tobillos en la parte interior de las piernas de su oponente (ganchos), cogerá un brazo y cabeza (brazo arriba, brazo abajo) cerrando con ambas manos. Puede cerrar con mano a muñeca o estrechando ambas palmas de forma perpendicular e indistintamente. No está permitido entrelazar los dedos. Una vez aprobada la posición por el Juez-árbitro, el combate se reanudará al toque del silbato.

En la reanudación de control trasera, no podrán puntuar técnicas de control dominante.

Nota: La última posición establecida o asegurada durante 3 segundos, determinará la posición de reanudación en los casos de interrupción del combate, puntúe o no.

- Catch.

Si un luchador intenta llevar la acción fuera de los límites del tapiz para escapar de un intento de sumisión (sin una defensa correcta), el luchador que huya perderá el combate por "Catch". En estas situaciones y antes de proclamar la derrota, es recomendable el visionado del vídeo por el árbitro central, jefe de tatami y Controlador para tomar la decisión definitiva.

#### ARTÍCULO 16 – PUNTOS TÉCNICOS ATRIBUIDOS A LAS ACCIONES Y A LAS TÉCNICAS

<b>2 PUNTOS</b>	Derribos, raspados y rodilla en estómago
<b>3 PUNTOS</b>	Pasajes de guardia
<b>4 PUNTOS</b>	Posiciones: montada, montada por la espalda, espalda con ganchos

Todas las posiciones y acciones necesitan 3 segundos para asegurarse o puntuar, excepto en el Ataque por derribo (1 punto), amonestaciones y en las técnicas ilegales.

- Definición de guardia, media guardia y guardia cerrada.

Guardia, es la posición donde el luchador de abajo utiliza una o ambas piernas para controlar al oponente y evitar que éste alcance una posición dominante (lateral, montada total o trasera).

Media guardia, es la guardia donde el luchador de abajo se encuentra tumbado sobre su espalda o costado y tiene atrapada entre sus piernas, una de las piernas del deportista posicionado arriba.

Ejemplos de media guardia, guardia abierta, es la guardia donde el luchador situado abajo utiliza ambas piernas, sin cerrarlas, para evitar que su oponente alcance una posición dominante, (en caso de que cerrara las piernas alrededor del cuerpo del oponente, se considerará guardia cerrada).

Ejemplo de guardia abierta Guardia cerrada:

Cuando el deportista de abajo tiene a su adversario arriba entre sus piernas con sus pies o piernas cruzadas o en contacto.

Ejemplo de guardia cerrada Importante:

Las Guardias no puntúan, pero reinician la cuenta progresiva.

- Situaciones de Control Cuando después de un derribo o inversión, el deportista de arriba es capaz de mantener a su oponente en el suelo con la espalda o el costado hacia el suelo y con un ángulo de menos de 90° mientras mantiene contacto con él durante al menos 3 segundos.

También en los casos donde el oponente se encuentre con el vientre hacia el tatami (bocabajo) y sea capaz de mantenerlo debajo con 3 puntos de contacto entre brazos (o manos) y rodillas, controlándolo desde atrás (paso de la guardia de los brazos).

El deportista de arriba no obtendrá el control si está bajo un ataque de sumisión del oponente. Para ser considerado en control debe primero escapar del intento de sumisión.

Ejemplo: Un luchador es derribado y se encuentra bocarriba realizando una guillotina a su oponente que se halla encima en guardia cerrada. Empezarán a contabilizarse los 3 segundos a partir del fin de la sumisión.

- Derribos (2 o 3 puntos)

Se otorgan 2 puntos por derribo a cualquier situación donde la acción comience en pie finalizando en el suelo y uno de los luchadores, logra mantener la posición superior con un control durante 3 segundos.

Los saltos a guardia o sentarse con contacto son considerados como derribos. Si un atleta se sienta en guardia después de establecer contacto con su oponente, éste recibirá los 2 puntos del derribo si es capaz de mantener durante 3 segundos la posición de arriba con control. Si el salto a guardia es realizado con una técnica voladora de sumisión efectiva (estrangulación o luxación) no empezarán a contarse los 3 segundos necesarios para puntuar por derribo hasta que su oponente se libere (no tiene el control), si se produce, obtendrá 2 puntos por derribo pasados 3 segundos y el luchador que realizó la guillotina manteniéndola 3 segundos, 1 ventaja por ataque. En la situación que prospere la sumisión y finalice el combate, el luchador sometido, no obtendrá los 2 puntos por derribo.

Ejemplo 1: Un luchador desde la posición en pie salta a la guardia de su oponente realizando una guillotina efectiva, su adversario baja al suelo y después de más de 3 segundos, libera su cabeza y se mantiene arriba con un control durante 3 segundos, obtendrá 2 puntos por derribo y el luchador que realizó la guillotina, 1 ventaja por ataque.

Ejemplo 2: Un luchador desde la posición en pie salta a la guardia de su oponente realizando una guillotina logrando someter a su oponente, ganaría el combate y no habría puntos para su adversario.

Importante: Sentarse a guardia desde la posición de pie sin contacto para evitar la lucha de pie será penalizado con una amonestación y otorgará 2 puntos al oponente. Pasados 3 segundos sin contacto, el árbitro central parará la acción, marcará el punto y la sanción y llevará a los competidores de vuelta a la posición neutra de pie. En los casos donde además del derribo/proyección, el luchador logre establecer una montada dominante, recibirá los puntos correspondientes además de los puntos por derribo.

Ejemplos: 2+3 en derribos más montada lateral, 2+4 en derribos más montada total, 2+4 en derribos más montada trasera.

Se concederán 2 puntos por derribo, si un luchador es capaz de proyectar al oponente levantándolo por encima de la altura de su cadera mientras permanece en pie, si su rival cae de espaldas y logra mantener la posición superior con un control durante 3 segundos. No importa que el ejecutante acompañe o no en la caída. Esta acción se denomina Derribo de amplitud de 2 puntos.

El derribo (Picadas) donde el oponente caiga sobre su propio cuello o cabeza es considerada técnica ilegal (art. 24 acciones y técnicas ilegales).

- Acción rápida de derribo

Cuando comience o se reinicie el combate desde una Posición de Neutra y si la acción se inicia durante los primeros 3 segundos, se otorgarán 2 puntos adicionales a la puntuación por derribo cuando éste se realice sin la interrupción de la acción, sin pérdida del contacto entre los luchadores y cuando el ejecutante, asegure el control dominando la posición superior durante, al menos 3 segundos.

Ejemplos: 2 puntos por derribo + 2 puntos de acción rápida de derribo en el caso de un derribo iniciado dentro de los 3 segundos desde el reinicio de una posición neutra finalizando en una posición no dominante, pero manteniendo un control de 3 segundos.

3 puntos por derribo de gran amplitud + 2 puntos de acción rápida de derribo en el caso de un derribo iniciado dentro de los 3 segundos desde el reinicio de una posición neutra finalizando en una posición no dominante, pero manteniendo un control de 3 segundos. 2 puntos por derribo + 2 puntos de acción rápida de derribo + X puntos por control dominante en el caso de un derribo iniciado dentro de los 3 segundos desde el reinicio de una posición neutral, finalizando en una posición dominante, y manteniendo un control de 3 segundos.

3 puntos por derribo de gran amplitud + 2 puntos de acción rápida de derribo en el caso de un derribo iniciado dentro de los 3 segundos desde el reinicio de una posición neutral, finalizando en una posición dominante, y manteniendo un control de 3 segundos. Para obtener los puntos de acción rápida, no importa quien inicia el derribo si al final hay control. La excepción es si quien inicia la acción recibe 1 punto por ataque por derribo con amplitud, nadie recibe los puntos de acción rápida de derribo.

Ejemplo 1: El que inicia la acción sin amplitud cae debajo y es controlado 3 segundos, su rival recibe 2+2.

Ejemplo 2: El que inicia la acción de derribo con amplitud acaba debajo y es controlado 3 segundos, recibe 1 punto por ataque por derribo, y su rival recibe los 2 de la inversión.

- Inversiones-Raspados (2 puntos)

En las inversiones desde una posición de desventaja o desde una posición inferior (debajo) sin establecimiento directo en una posición dominante se otorgarán 2 puntos si el control se mantiene durante 3 segundos.

En las inversiones desde una posición de desventaja o desde una posición inferior (debajo) con establecimiento directo de una montada o control dominante durante al menos 3 segundos, será puntuado con 2 puntos (inversión) + los correspondientes a la montada/control dominante.

Ejemplos: Inversión + montada lateral durante 3 segundos = 2 + 3 puntos. Inversión + montada total durante 3 segundos = 2 + 4 puntos. Inversión + montada trasera durante 3 segundos = 2 + 4 puntos.

Nota: Ver situaciones de control en este mismo artículo.

- Posiciones dominantes, (3, 4 y 4 puntos)

Técnicas puntuables y establecidas donde uno de los luchadores, mantiene controlado a su adversario completamente y sin posibilidad de realizar un contraataque durante al menos 3 segundos.

- Control dominante en montada lateral (3 puntos):

Cuando un luchador obtiene el control desde arriba teniendo su cuerpo fuera de las defensas de las piernas de su oponente (Guardia o Media Guardia) mientras mantiene la espalda de su adversario hacia el tapiz menos de 45° durante al menos 3 segundos (se incluyen las posiciones norte-sur y con la rodilla en el estómago).

Ejemplos de control dominante en montada lateral: Ejemplos de posiciones que NO son control dominante en montada lateral

- Control dominante en montada total (4 puntos):

Cuando un luchador obtiene el control desde arriba, sentándose en el estómago de su oponente en dirección a su cabeza, con ambas rodillas tocando el suelo en cada lateral del cuerpo del adversario (con hasta un brazo atrapado bajo su rodilla) y manteniendo la posición al menos 3 segundos.

Cuando un luchador obtiene el control desde arriba, sentándose en las lumbares de su oponente en dirección a su nuca, con ambas rodillas tocando el suelo en cada lateral del cuerpo del adversario (con hasta un brazo atrapado bajo su rodilla) y manteniendo la posición al menos 3 segundos.

Aclaraciones: Las piernas del luchador dominado deben encontrarse siempre entre las piernas del deportista dominante.

No son necesarios los ganchos para realizar el control dominante en montada total correctamente.

En los casos que uno de los brazos del luchador dominado se encuentre atrapado bajo una de las piernas de la dominante, la montada total será válida si el brazo se encuentra en extensión, pero en las situaciones que el brazo se encuentre flexionado hacia arriba para escapar no habrá puntos.

Si el luchador tiene un brazo del oponente atrapado bajo su pierna, sólo recibirá puntos por la montada total, si la rodilla que atrapa el brazo del oponente no está sobre la línea de la axila. En el caso de un triángulo montado no habrá puntos de control, y sólo los del ataque si se mantiene al menos 3 segundos.

- Control dominante en montada trasera (4 puntos):

Cuando un luchador en suelo o en pie, controla a su rival desde detrás, con su pecho en la espalda de su oponente, los talones de sus pies entre los muslos del oponente, sin cruzar las piernas o los pies (en triángulo), atrapando hasta un brazo de su rival, y manteniendo la posición al menos 3 segundos.

Es el único control dominante que se puede anotar en posición de pie.

Ejemplos de Control dominante en montada trasera Ejemplos de posiciones que NO son control dominante en montada trasera Importante: En las posiciones de control dominante no

se otorgarán puntos hasta transcurridos 3 segundos después de que el luchador que las realiza se libere de la sumisión (ejemplo: cabeza atrapada en guillotina).

- Sistema de anotación progresiva en las posiciones dominantes Las puntuaciones de las posiciones dominantes seguirán un sistema progresivo de menor a mayor, es decir, lateral (3 puntos), montada (4 puntos) y trasera (4 puntos).

Si las posiciones dominantes se realizan regresivamente, simplemente, no puntuarán.

Las posiciones dominantes podrán volver a puntuarse de nuevo y de forma progresiva (reinicio), cuando el luchador dominado recupere la guardia cerrada o la guardia abierta (no se admite la media guardia), complete una inversión o se levanten de pie ambos luchadores durante al menos 3 segundos.

Ejemplo: Una vez anotados puntos de control dominante en montada lateral y por montada total, no podrán anotarse puntos por montada lateral o montada total nuevamente al menos que, su oponente recupere la guardia cerrada o guardia abierta, complete una inversión o se levanten de pie ambos luchadores durante al menos 3 segundos.

- El Ataque (1 ventaja)

Si un luchador completa un derribo de 3 puntos (gran amplitud) pero no logra mantener una posición de control durante 3 segundos porque el oponente, es capaz de volver a la posición neutra (en pie) o la acción sale de los límites del tapiz antes de una posición de control de 3 segundos, se le otorgará 1 ventaja por Ataque.

En caso de que un luchador complete un derribo, pero sufre una inversión antes de conseguir el control de 3 segundos, se le otorgará 1 ventaja por Ataque y su oponente recibirá 2 puntos por inversión si es capaz de mantener el control de 3 segundos desde arriba.

En el caso de que el derribo no sea por encima de su cadera, no hay punto de Ataque, y solamente será su rival quien conseguirá los dos puntos de derribo.

El deportista que intente una técnica de sumisión donde el oponente esté en peligro real de sumisión durante al menos 3 segundos, se le otorgará 1 ventaja por Ataque cuando el oponente sea capaz de escapar completamente de la sumisión, la acción sale de los límites del tapiz o acaba.

Si un intento de sumisión se para debido al fin del combate, el luchador atacante recibirá 1 ventaja por Ataque al final del tiempo reglamentario. Es deber del árbitro evaluar lo cercano que ha estado la técnica de sumisión de conseguirse.

ARTÍCULO 17- TÉCNICAS PERMITIDAS POR CINTURÓN Y EDAD DEL COMPETIDOR

TÉCNICAS PERMITIDAS	INFANTIL	CINTUR. BLANCOS, SÉNIOR Y VETERANOS, CINTURONES AZULES CADETE	CINTURONES MARRONES, CINT. NEGROS SÉNIOR Y VETERANOS	ROHIBIDAS	TOTALMENTE
Finalización que fuerce la apertura de piernas ( <i>banana split</i> )					
Estrangulación que fuerce las cervicales	X				
Llave recta de pie ( <i>foot lock</i> )	X				
Estrangulación de antebrazo utilizando la manga ( <i>ezeziel choke</i> )	X				
Guillotina frontal	X				
Omoplata	X				
Triángulo ( <i>sankaku jime</i> ) tirando de la cabeza	X				
triángulo con los brazos	X				
Presionar riñones y costillas con guardia cerrada	X	X			
Llave de muñeca ( <i>mano de vaca / wrist lock</i> )	X	X			
Derribo a una pierna ( <i>single leg</i> ) con la cabeza del atacante por fuera del cuerpo del oponente	X	X			
Llave de bíceps ( <i>bicep slicer</i> )	X	X			
Llave de pantorrilla ( <i>calf slicer</i> )	X	X			
Llave de rodilla ( <i>knee reaping</i> )	X	X			
Luxación de tobillo ( <i>americana al pie, toe hold</i> )	X	X			

<b>Cruzada de pierna</b> ( <i>knee reaping</i> )	X	X	X	
<b>Suplex en los que el cuello o cabeza del oponente golpeen en el suelo</b>	X	X	X	
<b>Slam</b> ( <i>proyección violenta contra el suelo</i> )	X	X	X	X
<b>Llave de columna</b>	X	X	X	X
<b>Llave de talón giratoria</b> ( <i>heel hook</i> )	X	X	X	X
<b>Llave que gire o tuerza la rodilla</b>	X	X	X	X
<b>Derribo de tijera</b> ( <i>kami basami</i> )	X	X	X	X
<b>Girar en dirección al pie que no está siendo atacado en una llave recta de pie</b>	X	X	X	X
<b>Forzar el pie hacia el exterior en una americana al pie</b> ( <i>toe hold</i> )	X	X	X	X
<b>Doblar los dedos hacia atrás</b>	X	X	X	X
<b>Coger el cinturón del oponente y proyectarlo al suelo sobre su cabeza mientras se defiende un single leg</b>	X	X	X	X

## ARTÍCULO 18 – LESIÓN O HEMORRAGIA

El árbitro debe detener el combate y solicitar la interrupción por lesión si un luchador está temporalmente lesionado (ojo hinchado, choque frontal, etc.).

La suma de estos tiempos de interrupción no podrá superar los 2 minutos por deportista y combate. El tiempo de lesión se contabilizará cuando el luchador lesionado obtenga asistencia médica efectiva.

Si el árbitro considera que un luchador intenta evitar una acción/sumisión simulando una lesión, podrá declarar su descalificación. Del mismo modo, si la lesión es producida como resultado de la aplicación de una técnica ilegal, el Juez-árbitro descalificará al luchador que haya ejecutado la técnica prohibida.

En los casos de sangrado o hemorragia, el árbitro interrumpirá el combate reclamando la intervención del servicio médico. Por otro lado, es imprescindible limpiar las manchas de sangre del tapiz, del uniforme de competición, de la piel con ayuda de una solución médica

apropiada y recoger todo el material utilizado, una vez comprobado, podrá continuar el combate.

Cuando el uniforme esté manchado de sangre o roto, será inmediatamente substituido. Todos los atletas deben tener disponible otro uniforme de reserva en la esquina del tapiz designada. El entrenador tiene la responsabilidad de limpiar todo tipo de manchas (sangre, líquido corporal, etc.) de su deportista y del tatami.

En el caso de los dos competidores estén al mismo tiempo lesionados o incapacitados y ninguno de ellos pueda continuar, la victoria será para el que obtuvo mayor número de puntos. Si el marcador está empatado, el cuerpo de arbitraje deberá consultar y votar para determinar el ganador legítimo a tenor del artículo 19.

#### ARTÍCULO 19 – INTERRUPCIÓN DEL COMBATE

Si por alguna razón el combate debe ser interrumpido (lesión/sangre, consulta de los árbitros, etc.), los dos luchadores se colocarán de pie o sentados en el centro del tatami mirando a la mesa de los árbitros, no podrán hablar con nadie ni tomar líquidos y esperarán a la llamada del árbitro central para reanudar el combate.

#### ARTÍCULO 20 – CRITERIOS DE DECISIÓN

El árbitro central tiene plena autoridad para detener el combate si considera que un luchador, se encuentra en peligro inminente de lesión grave u observe que no puede soportar una luxación o estrangulación, aunque el deportista no haya abandonado (palmeo, grito de dolor, etc.). La integridad física de los contendientes prevalecerá en todo momento.

Cuando un competidor abandone el combate, sea verbalmente (por gritar o decir “para”, “alto”, “abandono”) o físicamente (tocando al menos dos veces al oponente o colchoneta con su mano/pie), el oponente será declarado ganador de forma inmediata, sin importar la cantidad de puntos acumulados o el tiempo del combate. Si un competidor pierde el conocimiento como consecuencia de un estrangulamiento realizado con una técnica legal por su oponente o debido a un accidente no derivado de una técnica ilegal, el árbitro central detendrá el combate, ayudará al luchador inconsciente a recuperar el sentido y declarará vencedor al oponente por sumisión. En estos casos, si el deportista fuera menor de 18 años, como medida de seguridad, no podrá continuar participando en la competición (suspendido por lesión).

Los competidores que pierdan la conciencia por un traumatismo craneal serán suspendidos por lesión para el resto de la competición y serán sometidos a revisión por el personal médico. Cuando un luchador obtenga una ventaja sobre su oponente de 15 puntos, el árbitro central detendrá el combate y declarará la victoria por superioridad técnica.

Si al final del tiempo reglamentario, ninguna de las situaciones descritas anteriormente ha ocurrido, el luchador con el mayor número de puntos técnicos será declarado ganador.

En caso de que hubiera un empate a puntos al final del tiempo reglamentario, el ganador será determinado en función de los siguientes criterios:

1º El luchador que anotó la técnica de mayor valor

2º El deportista con el menor número de amonestaciones.

Si estos criterios no determinan al vencedor, el ganador del combate se decidirá en una prórroga regulada en el artículo siguiente.

Ejemplos:

Si un combate termina con un empate 6-6, con el Rojo anotando un derribo (2 puntos) y una montada trasera (4 puntos), mientras que el Azul anota 3 derribos (2 puntos cada uno), el Rojo es el ganador de acuerdo con el primer criterio (técnicas de mayor valor).

Si un combate termina con un empate 4-4, con el Rojo anotando dos derribos (2 puntos cada uno), mientras que el Azul anota una inversión (2 puntos) y dos ataques, el Rojo es el ganador de acuerdo con el primer criterio (el rojo y el azul tienen técnicas de 2 puntos, pero el Rojo tiene 2).

Si un combate termina con un empate 2-2, con el Rojo anotando un derribo, mientras que los puntos del Azul son debidos a que el Rojo recibe dos amonestaciones, el Rojo es el ganador de acuerdo con el primer criterio.

Si un combate termina con un empate 3-3, con el Rojo anotando un derribo y 1 punto por ataque, mientras que el Azul anota una inversión (2 puntos) y 1 punto por recibir el Rojo una amonestación, el Azul es el ganador de acuerdo con el segundo criterio (ambos tienen técnicas de 2 puntos, pero el Azul tiene menos amonestaciones).

## ARTÍCULO 20 – PRÓRROGA

Se establecerá un periodo de prórroga si al final del tiempo reglamentario ninguno de los criterios del artículo anterior puede determinar al ganador.

Tendrá una duración de 1 minuto para todas las categorías, teniendo el objetivo de someter al oponente desde posiciones específicas. En la prórroga no se otorgarán puntos, siendo las únicas formas de ganar por sumisión, descalificación o lesión, por lo que si esto no ocurre se esperará siempre al final del minuto. Se determinará al luchador que tiene obligación de hacer abandonar a su rival mediante el sorteo con una moneda, donde una cara será de color rojo y la otra de color azul. El color resultante en el sorteo mediante moneda deberá mostrarse al jefe de Tatami, a los deportistas, entrenadores y público. Cuando se exhiba el resultado del sorteo, el árbitro central mostrará el color resultante coincidiendo con el color de su muñequera, (Rojo/brazo izquierdo-Azul/brazo derecho). El resultado se anotará en la planilla del combate.

El luchador que obtuvo el derecho a decidir elegirá una de las siguientes posiciones de ataque:

- 1) Posición de reinicio en Montada

Se realiza en el centro del tatami con los dos luchadores sentados en el suelo, el ganador del sorteo pegará su pecho con la espalda de su oponente, colocará sus talones entre los muslos del adversario (ganchos) y cogerá un brazo y cabeza (brazo arriba, brazo abajo) cerrando con ambas manos. Puede cerrar con mano a muñeca o estrechando ambas palmas de forma perpendicular e indistintamente. El defensor agarrará con ambas manos, el antebrazo que pasa por encima de su hombro del adversario. Una vez aprobada la posición por el Juez-Árbitro, el combate reanudará al toque del silbato.

- 2) Posición de reinicio en Armbar/Armbar Restart Position. Se realiza en el centro del tatami, el defensor se tumbará con su espalda hacia el suelo y cerrará el agarré para defender el brazo atacado (mano con mano, mano con muñeca, mano con antebrazo) sin pegar los brazos al pecho.
- 3) El ganador del sorteo se sentará en el suelo colocando ambas piernas por encima de su adversario y realizando un armbar metiendo el brazo que elija por dentro de los brazos del oponente. El brazo libre o bien, agarrará una pierna del oponente o bien, la colocará en el suelo. El competidor tiene 1 minuto para someter a su adversario. Si logra el objetivo, será declarado vencedor. En caso contrario, su oponente será el ganador. Importante: En este periodo no hay puntos.

#### ARTÍCULO 21 – RECLAMACIÓN Y PETICIÓN DE VIDEO

Esta posibilidad sólo estará disponible durante las competiciones donde el control de vídeo esté formalmente establecido por la GNKF u organización responsable. Ninguna reclamación podrá presentarse a la finalización del combate y en ningún caso, el resultado será modificado después de una victoria declarada en el tatami.

Una reclamación puede ser solicitada durante el combate si el Juez-árbitro principal (Controlador) o el Entrenador de un luchador consideran la existencia de un error arbitral.

La reclamación, es el acto que permite a un Entrenador, en nombre del luchador que representa, detener el combate y solicitar al cuerpo arbitral, reconsiderar la puntuación técnica atribuida visionando para ello, el vídeo.

El Entrenador que desea presentar una reclamación, lanzará una toalla dentro de los 10 segundos después de los puntos atribuidos o no a la situación controvertida. El árbitro central, interrumpirá el combate cuando sea posible y sin entorpecer acciones técnicas en ejecución. Una vez detenido el combate, preguntará al luchador si confirma la reclamación de su Entrenador. Si desestima, el combate continuará. En caso estimatorio, se revisará la valoración técnica otorgada mediante el visionado del vídeo por el cuerpo arbitral de ese tapiz junto al Controlador. En caso de modificar su decisión se actualizarán los marcadores, se devolverá la esponja a su Entrenador y continuará el encuentro. Si la reclamación no prosperara y el cuerpo arbitral junto al Controlador, confirman la puntuación, perderá la reclamación y 5 puntos se concederán al oponente retirando la toalla, perdiendo el derecho a otra reclamación durante ese combate.

Exclusivamente el cuerpo de arbitral de ese tatami, junto con el Árbitro Principal (Controlador), visualizarán la acción en vídeo y emitirán un fallo definitivo. En caso de desacuerdo, el Controlador de la competición tendrá la última palabra y decisión definitiva.

Únicamente las acciones técnicas o situaciones podrán ser reclamadas. Por tanto, en ninguna situación, las amonestaciones, ataques por sumisión o derribo, pasividades o técnicas ilegales serán motivo de impugnación.

En incidencias técnicas o donde el visionado del vídeo no permita ver la acción impugnada adecuadamente, (ángulo de la cámara equivocada, etc.), la reclamación se considerará nula y la toalla devuelta al entrenador continuando el combate.

Después de una reclamación con independencia del resultado, el combate comenzará según el artículo 15 (reanudaciones).

La reclamación y petición de vídeo no estarán permitidas en competiciones cuya categoría de edad sea inferior a los 18 años.

## ARTÍCULO 22 – PUNTOS DE LA CLASIFICACIÓN

Los puntos de clasificación obtenidos por los luchadores después de cada combate determinarán su clasificación final y servirán para determinar los resultados en las competiciones por equipos.

- Victoria por Sumisión (5 puntos para el ganador – 0 puntos para el oponente)

Se produce cuando un luchador admite su derrota, sea verbalmente (por gritar o decir “para”, “alto”, “abandono”) o físicamente (palmeando dos veces al oponente o colchoneta con su mano/pie). Excepto en campeonatos continentales, mundiales o de alto nivel, el árbitro central tiene plena autoridad para detener el combate si considera que un luchador, se encuentra en peligro inminente de lesión grave u observe que no puede soportar una luxación o estrangulación, aunque el deportista no haya abandonado (palmeo, grito de dolor, etc.). La integridad física de los contendientes prevalecerá en todo momento, (artículo 19).

- Victoria por Descalificación (5 puntos para el ganador – 0 puntos para el oponente) Cuando un luchador es expulsado del combate o de la competición por los motivos recogidos en el presente reglamento.

- Victoria por Abandono/Lesión (5 puntos para el ganador – 0 puntos para el oponente) Se produce cuando un luchador no puede continuar el combate por cualquier motivo o cuando el servicio médico declare una lesión y por lo tanto, incapaz de proseguir. En estos casos, el entrenador también puede solicitarlo, lanzando una toalla al tatami.

- Victoria por Incomparecencia (5 puntos para el ganador – 0 puntos para el oponente) Sucede cuando uno de los luchadores no se presenta en el tapiz para comenzar el combate después de tres avisos a tenor del artículo 14. También cuando no cumple con las normas de uniformidad y transcurrieran los 2 minutos de subsanación. Si un deportista estuviera

lesionado, salvo imposibilidad, deberá salir al tapiz para que el árbitro central levante la mano al vencedor.

- Victoria por Superioridad Técnica (4 puntos para el ganador – 1 puntos para el oponente) Se produce cuando un luchador obtiene una ventaja de 15 puntos sobre su oponente y éste tuviera 1 o más puntos.
- Victoria por Decisión (3 puntos para el ganador – 0 puntos para el oponente) Cuando al finalizar el tiempo reglamentario, el luchador vencedor obtiene una ventaja menor de 15 puntos sobre su oponente y éste sin puntos técnicos.
- Victoria por Decisión (3 puntos para el ganador – 1 puntos para el oponente) Cuando al finalizar el tiempo reglamentario, el luchador vencedor obtiene una ventaja menor de 15 puntos sobre su oponente y éste tuviera 1 o más puntos.
- Victoria en Prórroga Decisión (2 puntos para el ganador – 0 puntos para el oponente) La victoria se produce en la prórroga.

## **CAPÍTULO 5 -INFRACCIONES TÉCNICAS**

### **ARTÍCULO 23 – LA PASIVIDAD**

Es deber del competidor mantenerse constantemente activos durante el combate con el fin de mejorar su posición o someter al oponente haciendo todo lo posible para que la acción permanezca dentro de los límites del tatami.

Cuando el árbitro central constate que un luchador se muestra pasivo, en primer lugar, estimulará la acción dándole órdenes verbales (“Acción rojo/azul”) sin interrumpir el combate. Si después de varias advertencias y avisos verbales, durante al menos unos 15 segundos, el deportista continuara mostrándose pasivo, no cambiando de actitud a pesar de las advertencias verbales del árbitro, éste indicará la amonestación por pasividad levantando el brazo correspondiente al color del deportista pronunciando “Pasivo rojo/azul” y otorgará una 1 ventaja a su oponente sin interrumpir el combate.

Si pasados otros 15 segundos desde la amonestación anterior y el árbitro central continúe estimulado el combate a través de órdenes verbales (“Acción rojo/azul”), indicará nuevamente la pasividad levantando el brazo correspondiente al color del luchador pasivo pronunciando “Pasivo rojo/azul” y otorgará otra ventaja a su oponente y así sucesivamente, hasta su descalificación en caso de producirse una 4ª amonestación. No podrá amonestarse por pasividad, si previamente no hay estímulo a través de órdenes verbales del árbitro central (“Acción rojo/azul”) en cada una de ellas, (1ª, 2ª...). Los órdenes verbales, deben darse tanto al luchador pasivo como a su entrenador.

1ª Pasividad: Amonestación y 1 ventaja en contra.

2ª Pasividad: Amonestación y 1 ventaja en contra.

3ª Pasividad: Amonestación y 1 ventaja en contra. Requerir al Controlador.

4ª Pasividad: Amonestación y Descalificación. Controlador presente.

En los casos que el árbitro detuviera el combate, éste se reanudará según el artículo 15. Cada amonestación por pasividad deberá reflejarse en la planilla del combate.

Nota: Realmente lo que lleva a la descalificación es la 4ª amonestación, no importando si son por pasividad o por técnica ilegal.

Nota: Es recomendable que antes de descalificar a un deportista por pasividad, se requiera la presencia del Controlador.

- Tipos de actitud pasiva

- Intentar neutralizar o impedir una acción o avance

(Ejemplo: En la posición de abajo en guardia cerrada agarrar al oponente sin intentar ningún ataque, sólo evitando que posicione (postura) e intente pasar guardia. En la posición de arriba en guardia cerrada, intentar agarrar al oponente no intentando abrir guardia para pasar).

- Retrasar el comienzo del combate comunicándose con el entrenador.

- Salir del tatami sin permiso del Juez-árbitro.

- Tardar demasiado en volver al centro del tapiz para la reanudación del combate.

- Posición de reinicio/reanudación incorrecta.

- Abusar de los tiempos muertos.

- Dejarse caer al tatami con el fin de evitar una acción.

- Empujar al adversario más allá de los límites del tatami.

- No intentar mejorar su posición permaneciendo inactivo.

- Huir de los límites del tatami (ejemplo: huir intencionadamente del tapiz con ambos pies para escapar de un derribo u otra acción, posicionarse uno mismo constantemente cerca del borde del tatami intentando usar la salida de límites para evitar técnicas puntuables al adversario).

- Rehuir la lucha en pie o en suelo (ejemplo: si un deportista se sienta en la guardia sin contacto mientras están de pie, o si el luchador de arriba se levanta durante la lucha en suelo y no trata de conseguir una posición dominante o una sumisión del luchador de debajo).

- Empujar sin luchar en posición de pie.

- Inicio falso (Ejemplo: Comenzar antes del pitido del Juez-árbitro en una reanudación).

Nota: En los casos que el luchador esté sometido en un intento de sumisión y salga intencionadamente del área de protección con el propósito de parar el combate o escapar sin realizar una defensa correcta, será inmediatamente descalificado. El árbitro no parará el

intento de sumisión hasta que alguna parte de alguna de las cabezas de los luchadores esté fuera del área de protección.

## ARTÍCULO 24 – TÉCNICAS Y ACCIONES ILEGALES

Si las acciones de uno o ambos luchadores violan el código de ética y deportividad de forma fragante de la GNKF, el árbitro central podrá descalificarle del combate o de la competición. El árbitro debe informar a la GNKF sobre la infracción cometida para que se revise su afiliación a la misma.

Si un luchador es lesionado por una acción ilegal de su contendiente y no puede continuar el combate, éste último perderá el combate, (artículo 17).

En la primera infracción se otorgará en 1 ventaja para su oponente, en la segunda otra y en la tercera otra más y en la 4ª infracción conllevará la descalificación.

1ª Técnica Ilegal: Amonestación y 1 punto en contra

2ª Técnica ilegal: Amonestación y 1 punto en contra

3ª Técnica Ilegal: Amonestación y 1 punto en contra. Requerir al Controlador

4ª Técnica Ilegal: Amonestación y Descalificación. Controlador presente.

Nota: Realmente lo que lleva a la descalificación es la 4ª amonestación, no importando si son por pasividad o por técnica ilegal.

Nota: Cualquier acción ilegal ejecutada para evitar que el oponente complete una sumisión conllevará la inmediata descalificación.

- Técnicas ilegales:

- Ataques a la boca, ojos, orejas, nariz, genitales o tirar del pelo.
- Coger menos de 4 dedos de las manos o pies.
- Combinaciones de proyecciones y técnicas sobre articulaciones o en contra de ellas.
- Cubrirse la piel con cualquier sustancia, gasas, cremas o cualquier material protector sin autorización médica y del Juez-árbitro.
- Discusiones, insultos o ademanes irrespetuosos contra adversario, entrenadores, Jueces-árbitros, miembros de la organización o cualquier presente en el lugar de competición.
- Fingir una lesión.
- Intencionalidad en romper huesos o articulaciones.
- Luxaciones del talón en torsión, excepto americana al pie.
- Luxaciones sobre pequeñas articulaciones.

- Picadas, es decir, proyecciones o lanzamientos desde la posición en pie sobre la cabeza o cuello del adversario.
- Puñetazos, bofetadas, patadas, rodillazos, golpes con antebrazos, codazos, cabezazos, morder, rasgadura de la barbilla y similares.
- Slams por encima de la cadera con proyección contra el tatami, (brutalidad). Podría ser eliminado directamente.
- Técnicas al cuello, (crucifijo, Doble Nelson desde la posición de arriba, Full Nelson, Abrelatas, etc.).

Atención: Es legal apalancar el cuello mientras se ejecuta una estrangulación legal (ejemplo, en una guillotina o una estrangulación trasera desnuda)

- Tirarse, lanzarse o saltar sobre la espalda del adversario cuando se encuentra en el suelo.
- Utilización de los dedos en técnicas de estrangulación, garganta, tráquea, cuello en general.
- Estrangular al oponente con un cinturón desatado.
- Back splashes desde posición de pie.

- Restricción por edad:

En las categorías de benjamines y escolares, no están permitidas realizar guillotinas ni técnicas de piernas, pies o rodillas que suponga algún tipo de torsión, (en extensión está permitida).

Notas: Cuando se comete una técnica ilegal se detendrá el combate, (excepto en la ejecución fehaciente de una técnica de sumisión del adversario), se indica la amonestación y se anotarán los puntos, advirtiendo al luchador y a su entrenador la comisión de la ilegalidad. El combate se reanudará en la posición donde se haya detenido el combate (artículo 21).

En los casos que el luchador esté sometido en un intento de sumisión y salga intencionadamente del área de protección con el propósito de parar el combate o escapar sin realizar una defensa correcta, será inmediatamente descalificado, (artículo 15. Huida).

En las advertencias verbales nunca se detiene el combate, sólo cuando sea penalizado el deportista.

Ejemplos de Técnicas ilegales:

Can Opener, (Neck Crank) Doble Nelson, (Full Nelson)

Crucifijo, (Crucifix Neck Crank), torsión de cervicales (Chin ripping)

Gancho del talón interior

Gacho del talón exterior

Agarres a menos de 4 dedos

Presión con dedos al cuello

## ARTÍCULO 25 – CÓDIGO DE ÉTICA Y DEPORTIVIDAD

Condenando cualquier forma de agresión, acoso, brutalidad o violencia en el recinto de la competición. Los participantes deben respetarse y tratar con el mismo respeto a los Jueces-árbitro, entrenadores, miembros del personal y espectadores.

Cualquier comportamiento que viole estos principios, conllevará la descalificación de la competición, revisión de la afiliación y sanción GNKF.

Cualquier acto antideportivo deberá ser puesto en conocimiento del jefe de los Jueces-árbitros y del director de competición para que puedan tomar las medidas pertinentes.

Cualquier persona, entrenador, atleta o seguidor (fan) que viole el código de ética y deportividad por primera vez, recibirá una tarjeta amarilla.

En el caso de una segunda violación, se le exhibirá una tarjeta roja significando, la expulsión del evento deportivo.

Si los Jueces-árbitros consideran que el comportamiento va mucho más allá de una violación normal, podrán mostrar directamente la tarjeta roja.

Tarjeta amarilla 1 punto en contra el Equipo

Tarjeta roja 2 puntos en contra el Equipo y expulsión La exhibición de las tarjetas, serán reflejadas en la planilla del combate.

Todos los atletas que participen en eventos deportivos promocionados por la GNKF estarán sometidos a los reglamentos Federativos, normativas Internacionales o Nacionales, a la Agencia Mundial Antidopaje, a la Agencia Española de Protección de la Salud en el Deporte (en adelante AEPSAD), departamento de arbitraje u otros organismos competentes (artículo 4).

El Comité Ejecutivo o el Comité Disciplinario GNKF estudiarán los casos reincidentes y aplicarán las sanciones previstas en sus reglamentos disciplinarios.

Ejemplos de violaciones de conducta

- Protestar y discutir, interrumpiendo el combate.
- Ponerse de acuerdo sobre el resultado del combate.
- Maldecir durante el combate.
- Ser agresivo hacia los árbitros.
- Amenazar o insultar a los árbitros.
- Entrar en contacto físico con los árbitros
- Lanzar objetos.

- Negarse a permanecer en el tapiz en la declaración del vencedor.

## **CAPÍTULO 6 -CUERPO ARBITRAL**

### **ARTÍCULO 26 – COMPOSICIÓN**

En todas las competiciones de la GNKF, el equipo arbitral en cada combate y tapiz estarán formado por:

- Árbitro central.
- Jefe de Tapiz.

Además, habrá un Juez-Árbitro Principal o Controlador responsable de las competiciones bajo la responsabilidad de la GNKF.

Las decisiones del árbitro central serán prioritarias, pero éste, podrá consultar al jefe de tapiz si fuera necesario.

La sustitución de un Juez-árbitro durante un combate, estará estrictamente prohibida, salvo en casos de grave enfermedad certificado por un médico.

### **ARTÍCULO 27 – UNIFORMIDAD DEL CUERPO ARBITRAL**

Cuando ejerciten sus funciones, el cuerpo arbitral: Árbitros centrales, jefes de tapiz y Controlador deberán estar uniformados de la siguiente forma:

Traje oficial GNK (americana azul marino, pantalón beige, camisa blanca y corbata roja).

Silbato.

Puñetas/muñequeras, (roja/blanca muñeca izquierda y azul muñeca derecha).

Guantes desechables de uso higiénico.

Dos tarjetas, amarilla y roja.

Moneda figurando en cada lado el color rojo y azul, (prórrogas).

La uniformidad del cuerpo arbitral deberá ser aprobada y homologada por la GNKF. Queda prohibida la publicidad excepto por aprobación de la GNKF.

### **ARTÍCULO 28 – FUNCIONES GENERALES**

El cuerpo arbitral tiene el deber de cumplir y desempeñar las funciones descritas en el presente reglamento, además del cumplimiento de cuantas circulares, normas, disposiciones y funciones se establezcan por la organización en el desarrollo de las competiciones.

El árbitro central y el jefe de tapiz no podrán hablar con nadie durante el combate, salvo si deben hacerse alguna consulta en el ejercicio de sus funciones.

En caso de controversias entre ambos, requerirán la presencia del Controlador.

#### - ÁRBITRO CENTRAL

- Atribución de puntos y/o amonestaciones.
- Comienzo, interrupción y finalización de los combates.
- Declarar al vencedor en los combates de forma legítima.
- Empleará el vocabulario y signos aprobados por la GNKF.

#### - JEFE DE TAPIZ

- Atribución de puntos y/o amonestaciones mediante paletas, la mano o sistemas electrónicos.
- Declarar al vencedor en los combates de forma legítima.
- Empleará el vocabulario y signos aprobados por la GNKF.
- Confección de la planilla de combate, (puntos, amonestaciones, firma, etc.)
- Comunicar el resultado al Juez-árbitro para proclamar al vencedor.

#### - CONTROLADOR

- Distribuir a los Jueces-Árbitros en el pesaje, control médico y en los tapices.
- Tendrá la última palabra en las controversias entre el cuerpo arbitral.

### ARTÍCULO 29 – EL ÁRBITRO CENTRAL

El Árbitro central es el responsable de dirigir correctamente el combate en el tapiz según las reglas oficiales de la GNKF. Debe hacerse respetar por los deportistas y ejercer plena autoridad sobre ellos para que obedezcan inmediatamente a sus órdenes e instrucciones. Del mismo modo, dirigirá el combate sin tolerar intervenciones exteriores inoportunas.

Después de la ejecución de una técnica (si es válida y ejecutada dentro de los límites del tapiz), otorgará con los dedos y el brazo levantado del mismo color del luchador que lo realizó, el número de puntos atribuidos correspondientes.

#### OBLIGACIONES DEL ÁRBITRO CENTRAL

- Utilización del silbato para dar comienzo, interrumpir o finalizar los combates.
- Ordenar a los deportistas dirigirse al centro del tapiz desde sus esquinas para comenzar el combate.
- Revisar la uniformidad de los deportistas, obligándoles a cambiarse dentro del tiempo establecido en caso de incumplimiento según literal del artículo 10.
- Inspeccionar la piel de los luchadores con el fin de detectar posibles sustancias grasientas o pegajosas.
- No dar la espalda a los competidores o despistarse en algún momento con el riesgo de perder el control del combate.

- No obstaculizar la vista del jefe de Tapiz, (sobre todo en una sumisión inminente).
- Estimular verbalmente al luchador pasivo sin interrumpir el combate y amonestarlo si fuera necesario.
- Asegurarse que los deportistas no descansen durante el combate con algún pretexto, (secarse, sonarse la nariz, fingir lesiones, etc.). En este caso, el Árbitro central detendrá el combate amonestará al luchador en cuestión y otorgará 1 punto a su oponente.
- Cambiar de posición en cualquier momento (rodillas, costado, etc.) en el tapiz o alrededores para obtener mejor visión en una sumisión inminente.
- Interrumpir el combate y proclamar la victoria por superioridad cuando en la puntuación entre los luchadores superen los 15 puntos de diferencia. En esta situación, el Árbitro central deberá esperar hasta la finalización de un ataque o contraataque.
- Durante el desarrollo del combate, no se acercará demasiado a los deportistas cuando estén en posición de pie, en cambio, deberá acercarse si están en suelo.
- Estar preparado para detener el combate si los deportistas salen de los límites del tapiz.
- Valorar si una técnica efectuada en los límites del tapiz es válida.
- En las reanudaciones, ordenar rápidamente y con claridad la posición de comienzo a tenor del artículo 15.
- Interrumpir el combate en el momento exacto si fuera necesario.
- Utilizar el silbato para detener el combate después que un luchador haya perdido por sumisión (palmeo, grito, verbalmente, etc.). El árbitro pondrá una mano sobre cada competidor para mayor la seguridad de los deportistas.
- Excepto en Campeonatos Continentales y del Mundo, parar la acción si al observar un intento de sumisión considera que el luchador atacado es incapaz de escapar sin daño.
- Quitar la mano a un deportista que esté tirando de la vestimenta de su oponente.
- Asegurarse que los luchadores permanecen en el tapiz hasta el anuncio del resultado del combate.
- Proclamar al vencedor (levantando el brazo) previo acuerdo con el jefe de tapiz.
- Penalizar las acciones por violaciones a las normas, anti-deportividad o brutalidad.
- Indicar si ha habido control o no, en situaciones que se requieran.

## ARTÍCULO 30 – EL JEFE DE TAPIZ

El jefe de Tapiz seguirá atentamente el combate y no se distraerá bajo ningún pretexto. Después de cada acción y basándose en las indicaciones del Árbitro central, reflejará los puntos atribuidos tanto en la planilla de combate como en el marcador situado cerca de él. El marcador debe ser visible tanto para los espectadores como para los luchadores.

El jefe de tapiz debe escribir una P (señalar en el recuadro en la planilla) en la planilla de combate cada vez que un luchador reciba una amonestación por pasividad y marcar de la manera adecuada las amonestaciones por huida del tapiz, técnicas ilegales o reanudación incorrecta del combate en la columna del luchador que ha cometido la falta. En la planilla de combate debe asimismo indicar claramente el tiempo transcurrido en el caso de una victoria por “Catch”, superioridad técnica, abandono, etc. Al final del combate, debe firmar la planilla de combate e indicar el resultado tachando el nombre del perdedor y poniendo el nombre del ganador dentro de un círculo.

## OBLIGACIONES DEL JEFE DE TAPIZ

- Confeccionar la planilla de combate, (puntos, amonestaciones, etc.)
- Conteo de puntos.
- Controlar la duración de los combates.
- Mantener un ángulo de vista diferente en situaciones de sumisión.
- Controlar el tapiz y a los deportistas después de la limpieza de sangre.
- Declarar la prórroga.
- Confirmar el ganador al Árbitro central.
- Asistir al Árbitro central en las situaciones dudosas.



日本古武道現代武道会  
Gendai Nihon Kobudo Federación

### *Ponentes y Responsables de la confección de este Dossier:*

- PRESIDENTE GNKF: JOSÉ MIRANDA
- VICEPRESIDENTE GNKF: JUAN JESÚS MIRANDA
- RESPONSABLE DEL DEPARTAMENTO LUCHA Y DEPORTES DE CONTACTO GNKF: RUBÉN PALEO
- COORDINADOR DE COMPETICIÓN GNKF: CARLES NADAL

# **ACTUALIZACIÓN DEL REGLAMENTO (INTEGRADA)**

Se incorpora al Artículo 17 – Técnicas permitidas por cinturón y edad del competidor, el siguiente criterio de equivalencia:

Los competidores con grado de cinturón negro 1º Dan de Nihon Jujutsu deberán competir en la categoría de cinturón azul de grappling, independientemente del grado que ostenten en otras disciplinas.

*Esta modificación pasa a formar parte del reglamento oficial GNKF-IMAFE.*