

# Reglamento

April 30, 2010

El sistema de Lucha de la Federación Internacional de Jiu-Jitsu está compuesto de tres partes:

- Parte 1<sup>a</sup>.- Técnica de golpes de puño y pierna (puñetazos y patadas).
- Parte 2<sup>a</sup>.- Derribos, proyecciones, luxaciones y estrangulaciones.
- Parte 3<sup>a</sup>.- Técnicas de suelo, luxaciones y estrangulaciones.

El tiempo de lucha por combate es de 3 minutos en un sólo asalto.

La relación por pesos crea las siguientes categorías:

En mujeres: -55kg, -62kg, -70kg y +70kg

En hombres: -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg y +94kg

El primer competidor portará cinturón, guantillas, espinilleras y protección de pies rojas. Este será el "COMPETIDOR ROJO". El segundo competidor portará cinturón, guantillas, espinilleras y protección de pies azules. Este será el "COMPETIDOR AZUL". El combate comienza en la parte 1 y los competidores están de pie enfrente uno de otro, separados por 2 metros. En este instante solamente están permitidos los golpes de puño o pierna. Tan pronto como hay contacto entre los dos competidores por agarre al oponente, comienza la parte 2. Cuando comienza la parte 2, no están permitidos los golpes al oponente. Tan pronto como uno de los oponentes es derribado o proyectado, el combate continúa en parte 3. Si el contacto se pierde en cualquiera de las partes 2 ó 3, se permitirá continuar en parte 1. Los puntos del combate serán marcados por los árbitros y anotados por el árbitro de mesa.

La terminología es:

- **Wazari = 1 punto**
- **Ippon = 2 puntos ( o 3 puntos si es por abandono)**

En la parte 1:

- Un puñetazo o patada con buen equilibrio y control, no bloqueado = 2 Puntos
- Un puñetazo o patada parcialmente bloqueado = 1 Punto

Los siguientes puntos pueden ser concedidos en la parte 2:

- Un perfecto DERRIBO = 2 Puntos
- Una perfecta PROYECCIÓN = 2 Puntos
- Una ESTRANGULACIÓN con abandono = 2 Puntos
- Una LUXACIÓN con abandono = 2 Puntos
- Un derribo no perfecto = 1 Punto
- Una proyección no perfecta = 1 Punto

En la parte 3, se otorgan las siguientes puntuaciones:

- Un control eficaz anunciado con osaekomi que dura menos de 15 segundos = 1 Punto
- Un control eficaz anunciado con osaekomi que dura 15 segundos = 2 Puntos
- Una estrangulación con abandono = 3 Puntos
- Una luxación con abandono = 3 Puntos
- Un osaekomi con abandono = 3 Puntos
- Un competidor puede ganar el combate antes del final del mismo por ejecución correcta (2 ó 3 puntos) en cada una de las 3 partes del combate (Full Ippon).
- En caso de empate (Hikiwake) al final de los 3 minutos de combate, los competidores tendrán que realizar otro asalto de otros 3 minutos de duración.

Existen 3 tipos de sanciones:

- Actos leves prohibidos (pasividad, luxaciones a dedos, empujar fuera del área de competición, etc.) = shido (un punto para el oponente)
- Actos prohibidos (acciones incontroladas, no hacer caso al árbitro central, directos a la cara, etc.) = chui (dos puntos para el oponente)
- Actos prohibidos graves (luxar cuello, acción que pueda lesionar al oponente, torcer rodilla o bloquear pie, etc) = Hansoku make (gana el oponente)