

# Reglamento Grappling-Jujitsu deportivo Infantil/Juvenil/Adultos (\*)

Basado en la versión del reglamento de Grappling del campeonato Marcel Ferreira, que proviene del que se usa en la prestigiosa organización de grappling NAGA  
Adaptación: Sensei Elias Silva 4to. dan Jujitsu Do

## Generales:

- Se exige el uso de protector copa para la entrepierna, protector y pantalones sin bolsillos, libres de partes metálicas.
- No se permitirá el uso de botas de lucha.
- Se advierte a los competidores que las prendas de vestir (en Grappling) que utilicen durante el combate puede ser usadas en su contra por su oponente, la única excepción a esta regla es la de el uso de la franela de la oponente para lograr una sumisión en la categoría femenina.
- No se permite el vendaje excesivo de manos, muñecas y tobillos.

## Reglas del Combate:

- En el caso de que los luchadores permanezcan pasivos en el suelo, el árbitro tiene el derecho de reiniciar el combate desde la posición en el pie, en el centro de la colchoneta (después de hacer una advertencia).
- Si los competidores se salen de las áreas permitidas de la colchoneta, el combate puede ser detenido por el árbitro, y los competidores serán posicionados en el centro de la colchoneta, en la misma posición de ser posible, esta posición será determinada por el árbitro.
- El árbitro tiene el derecho de detener el combate (incluyendo el cronómetro) y revisar la condición de los luchadores, si nota o sospecha que uno de ellos pudiera estar lesionado.
- Si transcurre mucho tiempo sin que se produzca un derribo, el árbitro puede reiniciar el combate desde la posición de "guardia", cual de los dos luchadores asume la posición de abajo será decidido con un lance de moneda hecho por el árbitro.
- **Niños: El árbitro puede detener el combate y dar un ganador cuando se considere que una luxación o estrangulación esta bien calzada tomando la previsión y la protección del atleta para que no haya ninguna molestia ni traumatismo físico, óseo o muscular.**

## Tiempo de Combate:

- Para este evento todo combate tendrá una duración niños-juveniles (2) minutos, adultos (4) minutos.
- En el caso de que un combate terminara en empate, se realizará una extensión de un minuto, esta prórroga se debe hacer después de un minuto de descanso.

## Formas de Ganar el Combate:

- La forma básica de ganar el combate es obligando a que el adversario abandone el combate rindiéndose, esta rendición se puede realizar verbalmente, manifestando esa

voluntad al árbitro, o físicamente, golpeando tres veces consecutivas con cualquier parte del cuerpo.

- El luchador que haya acumulado mayor puntuación durante un combate donde el tiempo haya finalizado sin que se haya producido la rendición de ninguno de los dos luchadores, es declarado ganador.
- El árbitro puede detener el combate, y declarar un ganador, en caso que note que uno de los luchadores esté imposibilitado de continuar el combate, o es incapaz de defenderse de los ataques de su oponente.
- Un luchador gana si la esquina de su adversario arroja una toalla al centro de la colchoneta durante el encuentro.
- Un combate puede ser decidido por decisión de los jueces, o por decisión del árbitro si no hubiera un jurado, los únicos combates en los cuales se declare un ganador por decisión de los jueces, o el árbitro, serán aquellos que hayan incurrido en la extensión de un minuto por empate, al final de la misma.
- Un luchador gana si su adversario es descalificado por incurrir en faltas a las reglas de la competencia, o por muestras de poca caballerosidad y/o espíritu deportivo, de parte del mismo, o de sus acompañantes, y representantes.
- El luchador gana el combate en el que su oponente no se presente a combatir (Forfeit).

### **Técnicas Permitidas:**

- Los luchadores puede aferrarse a la vestimenta de su oponente, y valerse de ellas para ejecutar una técnica de sumisión.
- Son válidas todas las técnicas de sumisión (solo la ejecución parcial será permitida, para evitar daños a los ligamentos).
- Son validas todas las técnicas de derribo.
- Son validas todas las técnicas de proyección.

### **Técnicas Ilegales:**

- Los golpes de todo tipo.
- Los ataques a la tráquea.
- Los ataques los ojos.
- Los ataques a la entrepierna.
- Los ataques a la nariz.
- Dejar caer de cabeza al oponente.
- Batir al oponente que está haciendo guardia, desde una altura superior a la cintura (slamming).
- Los ataques a la boca.
- Los mordiscos.
- La presión con partes punzantes del cuerpo sobre la cara o cabeza del adversario.
- Los pellizcos y torsiones de la piel.
- Molestar una herida del oponente.
- La manipulación de las coyunturas de los dedos de pies y manos del oponente.
- Los ataques a las orejas.
- Atacar al oponente antes de que el árbitro decrete el inicio del combate.
- Atacar al oponente después que el árbitro ha detenido el combate.
- Escupir.
- Proyectar al oponente fuera de la colchoneta.
- Pistolear al oponente

## **Sistema de puntuación:**

Los puntos se acumulan por luchadores en la medida que logran realizar acciones que sean acordes con el objetivo del "Combate de lucha a dúo", es decir, derribar al oponente, dominarlo en el suelo, y ejercer técnicas que lo obliguen a rendirse.

### **Derribos (2 puntos):**

Para determinar los puntos del derribo, el árbitro se fijará en el luchador que inicio la acción del derribo, y cómo finalizo esa acción.

1. El luchador que inicie la acción de derribo debe terminar en una posición ventajosa, o al menos neutral, para ganar los puntos por derribo, si el finaliza el derribo siendo controlado por su oponente, pierde los puntos del derribo.
2. Si un luchador inicia una acción de derribo, y su oponente se defiende asumiendo la posición de "guardia", el derribo se declara como bueno y se otorgan los dos puntos al luchador que inició la acción, pues logró colocar la espalda del derribado contra el tatami.
3. En el caso de que un luchador inicie una acción para meter a su oponente en la "guardia", no hay puntos por derribo para ninguno de los contendientes.
4. El luchador que derribe a su oponente y no intente continuar la lucha en el suelo, permaneciendo de pie, no conseguirá dos puntos más por su próximo derribo consecutivo, hasta que no haya un intento serio de lucha en el suelo por una posición de control.

### **Posición de Control (2 puntos):**

Cualquiera de estas posiciones otorga dos puntos a quien las asuma por un espacio igual o superior a dos (2) segundos:

- Toma de la espalda (no se requieren ganchos)
- Posición cruzada o "Cien Kilos"
- Candado de cabeza y brazo.
- Rodilla sobre barriga.
- Norte/Sur
- Montada.

Asumir una **posición de control tras otra no acumula puntos consecutivos**, después de una posición de control debe haber un intento claro de hacer una técnica de sumisión al oponente, después de dicho intento de sumisión, se podrá seguir acumulando puntos por una nueva posición de control.

Si un **luchador derriba a su oponente, y asume una posición de control**, este acumula (4) cuatro puntos, (2) dos por el derribo, y dos más por la posición de control.

### **Inversión de Posición (2 puntos):**

1. El luchador que esté bajo una posición de control (posición desfavorable para él), o que se encuentre en una posición neutra (guardia o media guardia), y logre asumir una posición de control, se acredita dos (2) puntos.
2. Los escapes o inversiones de posición que lleven a un luchador de una posición desfavorable a una posición neutra (guardia o media guardia) no acreditan puntos.

### **Intentos de Sumisión (1 punto):**

Cualquier intento de sumisión que sea hecho con la técnica y destrezas necesarias para lograr una finalización del combate por rendición del oponente, le acredita (1) un punto al luchador que la haya realizado.

### **Fuerte intento de Sumisión (2 puntos):**

Un intento de sumisión amerita ser acreditado con dos puntos cuando el oponente estuvo cerca de ser finalizado, y su escape le tomó mayor tiempo y esfuerzo, con el resultado de que tuvo que asumir una postura defensiva.

## **Combates determinados por decisión de Jueces o Árbitro:**

En los casos en que los luchadores hayan realizado un combate, y este haya terminado en empate, y hayan luchado el minuto adicional de prórroga, sin que se hubieran producido ventajas en puntuación, ni rendición de ninguno de los competidores, se declarará un ganador por decisión de los Jueces, si los hubiera, o del árbitro del encuentro.

El criterio a aplicarse será el de favorecer a aquel luchador que tomó la mayor cantidad de iniciativas de ataque, que realizó las técnicas de sumisión que estuvieron más cerca de finalizar el combate y que incurrió en menor cantidad de advertencias por parte del árbitro del encuentro.

En algunas ocasiones esta decisión será difícil, y se les pide a los competidores acatar las decisiones emanadas por las autoridades del evento, aún cuando le sean desfavorables.

## **Esquinas:**

Cada competidor puede designar a una persona como su asistente esquina, esta persona será la única que podrá acompañarlo hasta la colchoneta, pero EN NINGUN MOMENTO podrá entrar al área de combate sin petición del árbitro.

El "esquina" podrá prestar consejos a su asistido durante el encuentro, pero no podrá interactuar con los jueces, el árbitro, el oponente de su asistido, o el otro "esquina", ni de palabra, si algo de esto ocurriera, el árbitro puede pedir su desalojo del área, y de ser precisa la descalificación del luchador a quien ese "esquina" representa.

## **Árbitro:**

El árbitro será designado por los organizadores del evento, y todo competidor que participe en esta competencia lo hará aceptando de antemano someterse a las decisiones que este árbitro determine a bien tomar. Deberá usar los distintivos respectivos, como por ejemplo, vestimenta adecuada y brazaletes de colores para distinguir las puntuaciones de los competidores, así como las mesas técnicas, deben contar con los utensilios tales como planilla de puntajes, tablero de puntuación (si está disponible), cronómetros, lápices y/o marcadores, cinturones de color blanco y rojo ó azul y rojo para los competidores (cuando se usa Gi), en el caso de grappling, brazaletes o ligas de colores.

\* Este reglamento puede ser modificado para eventos futuros, en la medida que los sigamos realizando.