

REGLAMENTO



QUERETARO OPEN SUBMISSION ONLY EDITION
-2023-

*AGRADECIMIENTOS:
Instituto del Deporte y la Recreación del estado de Querétaro (indereq)
-Instalaciones deportivas Plutarco Elías Calles el Tintero
Lic. Iridia Salazar Blanco
Lic. Alex Ávila*

INDICE

1. ARTÍCULO 1. - ARBITRAJE.	5
1.1. Autoridad del árbitro	5
1.2. Formato de arbitraje	5
1.3. Funciones del árbitro	6
1.4. Gestos y órdenes verbales del árbitro.	7
2. ARTÍCULO 2.- DECISIÓN DE LOS COMBATES.	8
2.1. Los combates serán decididos de una de las siguientes formas:	8
2.2. Rendición.	8
2.3. Interrupción.	9
2.4. Descalificación.	9
2.5. Pérdida de los sentidos.	9
2.6. Ventajas	9
2.7. Decisión del árbitro.	9
3. ARTÍCULO 3.- FALTAS.	9
3.1. Descripción de falta	9
3.2. Clasificación de las faltas	9
3.3. Faltas gravísimas	10
3.4. Faltas graves.	11
3.5 Faltas leves	12
3.6. Falta de combatividad	12
5. ARTÍCULO 5.- SANCIONES.	13
5.1. Faltas gravísimas.	13
5.2. Faltas graves	13
5.3. Faltas leves.	13
5.4. Sanciones por falta de combatividad	13
6. ARTÍCULO 6.- OBLIGACIONES, PROHIBICIONES Y EXIGENCIAS	14
6.1. Indumentaria y uniformes.	14
6.2. Higiene	15
6.3. Otras exigencias	15
7. ARTÍCULO 7.- CATEGORÍAS Y TIEMPO REGLAMENTARIO DE COMBATE	16
7.1 Categorías y tiempo de combates	16
7.2 Tiempos de descanso intercombate	17
	3

8. ARTÍCULO 8.- ELIMINATORIAS	17
8.1 Descalificaciones en semifinales y finales	17
8.2 Finales	17
9. ARTÍCULO 9.- PREMIOS	18
9.1. Medallas	18
9.2. Luchador descalificado por ausencia	18
9.3. Luchador en Solitario	18
10. ARTÍCULO 10.- OTRAS DISPOSICIONES	18
11. ARTÍCULO 11 - EL PERSONAL Y SUS FUNCIONES	19
11.1. Director General del Torneo	19
11.2. Supervisor de Mesas	19
11.3 Jefe de Arbitros	19
11.4. Coordinador de Mesa Central	19
11.5. Asistente de Mesa Central	19
11.6. Árbitro/Referee	19
11.7. Coordinador de Competición	19
11.8. Equipo de Trofeos	19
11.9. Locutor	19
TABLA I. CATEGORÍAS EDAD Y PESO	20
TABLA II. TÉCNICAS PERMITIDAS Y NO PERMITIDAS CON GI	21
TABLA III. TÉCNICAS PERMITIDAS Y NO PERMITIDAS NO-GI	22

1. ARTÍCULO 1. - ARBITRAJE.

1.1. Autoridad del árbitro

1.1.1. El árbitro es la autoridad máxima de cada combate.

1.1.2. El resultado de cada combate proclamado por el árbitro es soberano.

1.1.3. El resultado del combate proclamado en cada competición solo podrá ser alterado en los siguientes casos:

- Si se ha confundido de peleador.
- Si el luchador declarado vencedor hubiese finalizado al adversario usando técnicas prohibidas no advertidas previamente por el árbitro.
- Si el luchador hubiese sido descalificado por haber aplicado una técnica permitida. En este caso, cuando la interrupción de la competición y la descalificación ocurren antes que el luchador que sufriese el ataque hubiese caído, el combate volverá al centro del área de competición y el luchador que aplicó la técnica recibirá ventaja. En el caso del luchador que sufrió el ataque hubiese caído antes de la interrupción de la competición y de la descalificación, el luchador que aplicó la técnica será declarado vencedor.
- Si el árbitro comete un error de derecho que consista en la aplicación incorrecta de las reglas del deporte previstas en este libro. El error de derecho no incluye interpretaciones subjetivas del árbitro en el marcador de ventajas o sanciones.

1.1.4. Para alterar el resultado proclamado de un combate, se deben cumplir los siguientes requisitos:

- El árbitro puede consultar al director de arbitraje del evento, sin embargo, incumbe al árbitro la decisión final de alterar o no el resultado proclamado.
- El director de arbitraje deberá consultar a la jefe central de mesa del evento sobre el progreso de las eliminatorias y solo podrá autorizar la alteración del resultado en caso que las eliminatorias no hayan avanzado a la siguiente fase.

1.2. Formato de arbitraje

1.2.1. La organización del torneo podrá optar por asignar dos árbitros para una competición siempre que lo considere necesario.

- En tal caso, un árbitro se colocará sentado en la mesa calificadora del área de competición.
- Este arbitro de mesa puede ser consultado por el arbitro del área en caso de dudas.
- En caso de concordancia con el árbitro de mesa, la decisión puede ser corregida.
- En caso de discordancia el árbitro de área tiene la decisión sobre la lucha.
- En caso de empate, el ganador se decidirá por ventaja.
- Si el árbitro decide descalificar a un luchador por la acumulación de tres faltas, hará el gesto en correspondiente a la descalificación antes de parar la lucha. La decisión debe ser confirmada por el arbitro de mesa, que hará el mismo gesto de la sanción y entonces el árbitro está autorizado para detener la lucha.
- Si el árbitro decide descalificar a un luchador por sanción grave, hará que el gesto correspondiente a la desclasificación antes de parar la lucha. La decisión debe ser confirmada por el arbitro de mesa, haciendo el mismo gesto de descalificación, y entonces el árbitro está autorizado para detener la lucha.

- La corrección de ventajas o penalizaciones originalmente otorgados por el árbitro central sólo se producirá en caso de acuerdo con el arbitro de mesa con acceso a la reproducción de vídeo.
- Después que los dos árbitros con acceso al reproductor de vídeo, han llegado a un acuerdo sobre cómo otorgar correctamente la puntuación, se comunicará la decisión al área.

1.3. Funciones del árbitro

1.3.1. Corresponde al árbitro llamar a los luchadores al área de competición al inicio del combate.

1.3.2. Corresponde al árbitro hacer la comprobación final de todas las exigencias de indumentaria, higiene, etc. En caso que uno de los luchadores no atienda cualquiera de las exigencias, corresponde al árbitro determinar que sea cumplida en un tiempo determinado.

1.3.3. Corresponde al árbitro colocar a los luchadores en el área de competición antes del inicio del combate.

- El luchador que se coloca a la derecha del árbitro tendrá sus ventajas asignada por el brazo derecho del árbitro, diferenciado del izquierdo por una muñequera verde y amarilla que indica que las ventajas del luchador serán marcados en la sección color verde y amarillo en el marcador.

- El luchador que se coloca a la izquierda del árbitro tendrá su puntuación asignada por el brazo izquierdo del árbitro que no presentará muñequera y sus ventajas serán marcados en la sección sin colores del marcador.

1.3.4. Corresponde al árbitro colocar a los luchadores de acuerdo con el color del kimono que usen.

- En caso que los luchadores vistan quimono del mismo color, el primer luchador en ser llamado se colocará a la derecha del árbitro y recibirá un cinturón verde y amarillo de identificación, manteniendo también su propio cinturón amarrado a la cintura.

- En caso que un luchador vista quimono blanco y el otro luchador de quimono azul o negro, el luchador de kimono azul o negro se colocará a la derecha del árbitro.

- En caso que un luchador vista kimono negro y el otro luchador quimono azul, el luchador de kimono azul se colocará a la derecha del árbitro.

1.3.5. Corresponde al árbitro dar comienzo a la competición.

1.3.6. Corresponde al árbitro interrumpir la competición cuando lo estime necesario.

Nota: Cuando el árbitro detenga la pelea por cualquier razón, los luchadores deben, siempre que les sea posible, mantener la posición y esperar instrucciones del árbitro.

1.3.7. Corresponde al árbitro hacer que los luchadores cumplan la obligación de luchar en el centro del área de competición.

- Cuando los luchadores estén con 2/3 del cuerpo fuera del área de competición, en posición en el suelo estable, el árbitro interrumpirá la competición, observando la posición de cada luchador, reiniciará el combate en el centro con los luchadores en posiciones idénticas a las del momento de la interrupción.

- Cuando los luchadores estén con 2/3 del cuerpo fuera del área de competición, en pie o en posición en el suelo no estabilizada, el árbitro interrumpirá la competición y reiniciará el combate con los dos luchadores en pie en el centro del área de competición.

- Cuando un luchador esté con una técnica de finalización encajada en el área de seguridad, el árbitro no interrumpirá el combate.
- Cuando un luchador esté con una técnica de finalización encajada y en el movimiento de defensa del adversario los dos luchadores se salieran fuera del área de seguridad, el árbitro interrumpirá el combate y reiniciará el combate en el centro con los luchadores en pie. En este caso, cuando el árbitro tenga la certeza que el movimiento que llevó a la salida del área de competición fue iniciado por el luchador que estaba bajo el ataque de finalización, él asignará una ventaja para el luchador que tenía la técnica de finalización encajada.
- Cuando uno de los luchadores lleva a su oponente a la zona de seguridad mientras buscaba estabilizar una posición, el árbitro siempre que sea posible esperara a que la posición se estabilice durante 3 segundos, luego detendrá la lucha, y seguidamente reiniciará la lucha en el centro del área de combate.
- Cada movimiento que vaya más allá de la zona de seguridad debe ser detenido y la lucha debe continuar de pie en el centro del área de combate.
- Cuando la salida de la zona de combate está motivado por el movimiento de luchador que ataca para finalizar, el árbitro sólo debe dar la ventaja por haber casi finalizado, respetando las reglas de la ventaja.

1.3.8. Corresponde al árbitro en las categorías de edad hasta 12 años proteger la cervical del luchador colocándose él mismo detrás del luchador cuando es levantado del suelo por el adversario en caso de triángulo o guardia cerrada.

1.3.9. Corresponde al árbitro señalar todas las sanciones, ventajas o puntuaciones correspondientes a cada luchador.

1.3.10. Corresponde al árbitro advertir y descalificar a los luchadores. Cuando se produzca la situación de descalificación.

1.3.11. Corresponde al árbitro solicitar la entrada de atención médica al área de competición.

1.3.12. Corresponde al árbitro dar la orden de finalizar la competición al término del tiempo reglamentario.

1.3.13. Corresponde al árbitro proclamar el resultado de la competición.

1.3.14. Corresponde al árbitro levantar el brazo del vencedor de la competición y solamente del vencedor, incluso en caso de acuerdo entre dos luchadores de la misma escuela.

1.4. Gestos y órdenes verbales del árbitro.

1.4.1. El árbitro utilizará una serie de gestos y comandos verbales para comunicarse con los luchadores y el personal de mesa durante la competición.

- Llamar a los luchadores para que entren en el área de competición: brazo doblado en un ángulo de 90° haciendo movimientos de flexión en dirección a su propio cuerpo.

-Inicio de la competición: brazo estirado enfrente seguidamente movimiento vertical del brazo en dirección al suelo; orden verbal: ¡Combate! , ¡pelea! (¡Combatan!).

-Interrupción de la competición y del cronómetro y finalización de la competición: brazos abiertos y elevados a la altura de los hombros; orden verbal ¡Parou! (¡Paren!).

Situación de lucha: Sanción por falta de combatividad o falta grave.

GESTO: brazo correspondiente al luchador a ser sancionado señalando el centro del pecho del luchador que está siendo sancionado seguido de movimiento del brazo correspondiente al luchador que está siendo sancionado elevado a la altura del hombro con el puño cerrado.

ORDEN VERBAL: ¡Luche! (Al mismo tiempo que señala con el brazo hacia el pecho del luchador que debe ser castigado por falta de combatividad) ¡Falta! (Al mismo tiempo que señala con el brazo hacia el pecho del luchador que debe ser castigado por falta grave).

SITUACIÓN DE LUCHA: Sanción por falta de combatividad o falta grave, cuando no le es posible que al árbitro señalar claramente al pecho del luchador que deba ser sancionado.

GESTO: El brazo del árbitro debe tocar ligeramente el hombro del luchador que va a ser sancionado seguido del brazo del árbitro correspondiente al luchador que va a ser sancionado elevándolo a la altura del hombro con el puño cerrado.

ORDEN VERBAL: ¡Lucha! (En el momento en que se toca el hombro del luchador que va a ser

sancionado por falta de combatividad) ¡Falta! (En el momento en que se toca el luchador hombro que va a ser sancionado por una infracción grave).

-Descalificación: brazos encima de la cabeza con los puños cruzados y manos cerradas seguido de la indicación del luchador descalificado con el brazo correspondiente al mismo estirado en dirección a la cintura del luchador.

-Ventaja: brazo correspondiente al luchador que recibirá la ventaja estirado en paralelo al hombro con la mano abierta y la palma de la mano girada hacia el suelo.

-Declaración del resultado de la competición: brazo del luchador vencedor levantado frente a la mesa de arbitraje manteniendo el brazo del luchador perdedor bajado.

-Recolocación del quimono por el luchador: después de indicar al luchador con el brazo extendido en dirección a la cintura del mismo, cruzar los brazos en dirección al suelo a la altura de la cintura.

-Recolocación del cinturón: después de indicar al luchador con el brazo estirado en

dirección a la cintura del mismo, con las manos a la altura del cinturón simular el apretón del anudado en un cinturón

-Advertir al luchador que debe meterse dentro del área de lucha: después de indicar al luchador con el brazo extendido en dirección a la cintura del mismo, la mano a la altura del hombro con el dedo índice extendido y haciendo movimientos circulares.

-Señalar al luchador que debe ponerse de pie: indicar con el brazo extendido al luchador que debe levantarse seguido del mismo brazo elevado has

-Señalar que el luchador debe volver a la posición en el suelo determinada por el árbitro después de la interrupción de la competición: indicar al luchador con el brazo extendido a la altura del hombro seguido del brazo apuntando al suelo cruzando el cuerpo.

2. ARTÍCULO 2.- DECISIÓN DE LOS COMBATES.

2.1. Los combates serán decididos de una de las siguientes formas:

-Rendición.

- Interrupción.
- Descalificación.
- Pérdida de los sentidos.
- Decisión del árbitro
- Ventajas.

2.2. Rendición.

2.1.1. Cuando el luchador da dos palmadas con la palma de la mano en el adversario, en el suelo o en sí mismo de forma manifiesta y visible.

2.2.2. Cuando el luchador palmea dos veces con los pies en el suelo cuando tiene los brazos atrapados por el adversario.

2.2.3. Cuando el luchador anuncia su rendición verbalmente al árbitro, pidiendo al mismo que interrumpa la competición.

2.2.4. Cuando el luchador grita o emite sonido que expresa dolor al ser víctima de una técnica encajada.

2.3. Interrupción.

2.3.1. Cuando uno de los luchadores alega estar sintiendo calambres, éste será declarado perdedor de la competición.

2.3.2. Cuando el árbitro percibe que una técnica encajada puede exponer al luchador a serios daños físicos.

2.3.3. Cuando el médico declara que uno de los luchadores no tiene condiciones para continuar en el combate.

2.3.4. Cuando un luchador presenta un sangrado que no se puede detener, incluso después de haber agotado ambas asistencias médicas a que cada luchador tiene derecho por cada lesión, que debe ser ordenada de acuerdo a la evaluación del árbitro.

2.3.5. Cuando uno de los dos luchadores vomita o pierde el control de sus necesidades fisiológicas, presentando micción o evacuación involuntaria.

2.4. Descalificación.

2.4.1. Cuando uno o los dos luchadores cometieran faltas previstas en el artículo 6º, el árbitro aplicará las sanciones previstas en el artículo 7º.

2.5. Pérdida de los sentidos.

El luchador será declarado perdedor de la competición cuando pierda los sentidos por una técnica legal aplicada por su adversario o por accidentes que no fueran causados por el adversario de forma ilegal.

(Observación: el luchador que pierde los sentidos por un golpe no podrá volver a participar en la misma competición y deberá ser encamillado para atención médica).

2.6. Ventajas

Cuando hay empate, será declarado vencedor el luchador que tenga más ventajas. Las ventajas serán consideradas únicamente cuando un luchador pone a otro en riesgo de sumisión clara, y el oponente logra escapar. La ventaja es otorgada al luchador que inició la técnica de sumisión.

2.6.1. Sanciones: cuando hay empate en el número de ventajas, será declarado vencedor el luchador que tenga menor número de sanciones.

2.7. Decisión del árbitro.

2.7.1. Para determinar el vencedor, el árbitro debe observar que luchador fue el más

ofensivo durante la competición y llegó más cerca de conseguir posiciones dominantes o finalización. En caso de que no exista ninguna ventaja.

3. ARTÍCULO 3.- FALTAS.

3.1. Descripción de falta

Las faltas son infracciones técnicas o disciplinarias previstas en las reglas cometidas por los luchadores antes, durante y después de los combates.

3.2. Clasificación de las faltas

3.2.1. Faltas gravísimas

3.2.2. Faltas graves

3.2.3. Faltas leves

3.2.4. Falta de combatividad

3.3. Faltas gravísimas

3.3.1. Están divididas en faltas técnicas y faltas disciplinarias.

3.3.2. Faltas Técnicas

- Cuando el luchador tenga el kimono inutilizado y no consiga cambiarlo por uno nuevo dentro del plazo determinado por el árbitro.
- Cuando el luchador huye deliberadamente del área de combate para evitar una técnica de finalización aplicada por el adversario.
- Cuando el luchador no está usando ropa interior o están usando prendas inadecuadas, y este hecho es observado por el árbitro.
- En la modalidad de no-gi, cuando el luchador utiliza cremas, aceites, geles o cualquier sustancia deslizante en cualquier parte del cuerpo.
- Cuando el luchador utiliza cualquier sustancia que aumente la adherencia en cualquier parte del cuerpo.
- Cuando el luchador utiliza cualquier sustancia que deje el kimono escurridizo, deslizante.
- Cuando un luchador sin la ayuda del traje rodee el cuello del opositor con una o ambas manos o utilice el pulgar para presionar la tráquea del oponente.
- Cuando el luchador tapa la nariz o la boca del rival con las manos.
- Cuando el luchador, para defenderse de una situación de agarre de una sola pierna (single leg) en la que el luchador está atacando con la cabeza por fuera, proyecta intencionadamente al adversario al suelo agarrando el cinturón del oponente, de manera que toque el suelo con la cabeza-
- Cuando el luchador aplica una de las técnicas prohibidas según la categoría, como se indica en la tabla 1.
- El movimiento suplex que proyecte o fuerce la cabeza o el cuello del oponente en el suelo.

El derribo suplex se define como aquel por el que el luchador atacante levanta al oponente abrazando su tronco y lanzándolo hacia atrás o hacia los lados al suelo.

- Técnicas prohibidas, adicionalmente a las anteriores, en la categoría de edad entre los 4 y 12 años:

- Posición de finalización que fuerce la apertura de la ingle, técnicas que fuercen las cervicales, técnicas que obstruyan la tráquea.

3.3.3. Faltas disciplinarias

- Cuando el luchador emite palabras vulgares/altisonantes o gestos obscenos en dirección al adversario, la mesa central, al personal de mesa, al árbitro o al público.

- Cuando el luchador agrede al adversario, al árbitro o a cualquier otro miembro de la organización o del público.

- Cuando el luchador muerda, tire del pelo, golpee los genitales, los ojos o de cualquier golpe traumático intencional, tales como puñetazos, codazos, rodillazos, cabezazos, puntapiés, etc.

- Cuando el luchador durante la competición o al festejar la victoria actúa de forma ofensiva o irrespetuosa al adversario o al público utilizando palabras o gestos (descalificación ni goce de medalla).

- Cuando uno o ambos luchadores menosprecian la importancia de la competición realizando acciones que simulen o finjan un combate.

3.4. Faltas graves.

3.4.1. Cuando el luchador se arrodilla o se sienta sin tener agarrado de ninguna forma al adversario.

3.4.2. Cuando el luchador en pie huye hacia los extremos del área de competición, evitando el combate con el adversario.

3.4.3. Cuando el luchador en pie empuja al adversario hacia fuera del área de competición sin una clara intención de finalizar o puntuar. (Observación: Anteriormente, el luchador que era empujado recibía la sanción).

3.4.4. Cuando el luchador en el suelo huye del combate arrastrándose hacia afuera del área de competición.

3.4.5. Cuando el luchador en el suelo se pone en pie huyendo de la competición y no vuelve al combate en el suelo.

3.4.6. Cuando el luchador rompe un agarre del oponente que está llevando a la guardia y no vuelve al combate en suelo.

3.4.7. Cuando el luchador deshace a propósito su propio kimono o su propio cinturón, causando la interrupción de la competición.

3.4.8. Cuando el luchador agarra las mangas de la kasaka o del pantalón del adversario con uno o más dedos dentro, incluso si es para efectuar un volteo o cualquier otro movimiento de competición.

3.4.9. Cuando un luchador hace un agarre en el interior de la chaqueta o pantalón del oponente, cuando mete el pie dentro de su chaqueta y kimono o cuando pasa su mano dentro del traje del rival para hacer un agarre en el exterior del mismo.

3.4.10. Cuando el luchador se comunique verbalmente o con gestos con el árbitro durante el combate, excepto en los casos en los que el luchador está comunicando un problema médico o presente un problema con su uniforme.

3.4.11. Cuando el luchador desobedece una orden del árbitro.

3.4.12. Cuando el luchador sale del área de competición al final del combate antes de proclamarse el resultado por el árbitro. (Observación: en este caso específico no habrá sanción gestual y el árbitro señalará una sanción al luchador en el marcador concediéndole por lo menos una ventaja al adversario.

- 3.4.13. Cuando el luchador huye deliberadamente del área de competición para evitar la consolidación de un raspado del adversario.
- 3.4.14. En la modalidad de no-gi, cuando el luchador hace cualquier agarre en su propio uniforme o en el uniforme del adversario.
- 3.4.15. Cuando el luchador ponga la mano o el pie en la parte delantera de la cara del oponente.
- 3.4.16. Cuando el luchador introduce a propósito su pie dentro del cinto del adversario.
- 3.4.17. Cuando el luchador coloca a propósito el pie debajo de la solapa del adversario sin tener un agarre de mano en esta que le proporcione tracción.
- 3.4.18. Cuando un luchador coloca un pie debajo de la solapa del adversario sin tener agarrada la misma con las manos.
- 3.4.19. Cuando el luchador utiliza el propio cinturón o el cinturón del adversario como ayuda en la estrangulación o cualquier otra situación de competición mientras el cinturón estaba desamarrado.
- 3.4.20. Cuando el luchador tarda más de 20 segundos en colocarse cada cinturón (en caso de usar también el de identificación) durante una interrupción de la lucha.
- 3.4.21. Cuando el luchador da vueltas por el área de lucha y no busca contacto con el adversario.
- 3.4.22. Cuando el luchador realiza un movimiento no intencionado y coloca a su adversario en posición de penalización.
- 3.4.23. En la categoría de cinturón blanco, está prohibido saltar a la guardia cerrada mientras su oponente está de pie. Cuando se produce este movimiento, el árbitro detendrá la lucha.

3.5 Faltas leves

- 3.5.1. Cuando el luchador coloca la mano o el pie sobre la parte frontal del rostro del adversario.
- 3.5.2. Cuando el luchador engancha a propósito el pie en el cinturón del adversario.
- 3.5.3. Cuando el luchador coloca a propósito un pie sobre la solapa del kimono del adversario sin tener agarrado del mismo lado.
- 3.5.4. Cuando el luchador coloca el pie en la solapa, atrás del cuello del adversario, con o sin control de la misma.
- 3.5.5. No será considerada falta de combatividad cuando uno de los luchadores tenga dominio en la posición de montada o control por la espalda, a condición de que mantengan las características técnicas de estas posiciones.
- 3.5.6. Cuando el luchador sin la ayuda del kimono estrangula al adversario circundando el cuello con las dos manos o utiliza el pulgar para presionar la garganta del adversario.
- 3.5.7. Cuando el luchador posiciona una de las manos envolviendo la garganta y la otra mano la nuca.
- 3.5.8. Cuando el luchador tapa la nariz o la boca del adversario con las manos.
- 3.5.9. Cuando el luchador tarda más de 20 segundos en amarrarse el cinturón durante una interrupción de la competición.
- 3.5.10. Cuando el luchador habla con el árbitro durante el combate.
- 3.5.11. Cuando el luchador corre alrededor del área de competición y no busca el contacto con el adversario.

3.6. Falta de combatividad

3.6.1. La falta de combatividad se produce cuando un luchador claramente no busca evolucionar sus posiciones dentro de la competición y también impide que el adversario lo haga.

3.6.2. Cuando los dos luchadores demuestren simultáneamente falta de combatividad en cualquier posición de la competición.

3.6.3. No se considera falta de combatividad cuando el luchador estuviese defendiendo ataques del adversario a partir de la montada o control por la espalda o en las inmovilizaciones.

3.6.4. Ejemplos de situaciones que son faltas de combatividad.

- Cuando el luchador después de dominar al adversario en cualquier posición de inmovilización no busca la mejora de posición.
- Cuando el luchador en la guardia cerrada del adversario no busca el pase y al mismo tiempo evita que el adversario busque la evolución de la competición a partir de la guardia.
- Cuando el luchador abajo en la guardia cerrada abraza la espalda o usa cualquier otro movimiento de control para mantener al adversario que está por encima pegado a su pecho sin la intención de finalizar o de puntuar.
- Cuando el luchador en pie agarra y mantiene la mano en el cinturón del adversario impidiendo que el adversario complete los movimientos de proyección sin él mismo intentar algún ataque.

5. ARTÍCULO 5.- SANCIONES.

Las sanciones serán aplicadas por los árbitros con intención de garantizar la buena marcha de la competición y el respeto de las reglas del deporte y de la competición. El árbitro seguirá las siguientes secuencias de sanciones para cada categoría de faltas.

5.1. Faltas gravísimas.

5.1.1. Faltas técnicas: descalificación sumaria del combate en el momento de la infracción.

5.1.2. Faltas disciplinarias: descalificación sumaria del combate y de la competición en el momento de la infracción.

5.2. Faltas graves

5.2.1. El árbitro seguirá la siguiente secuencia de sanciones.

1º. falta: Advertencia gestual.

2º. falta: Concesión de una ventaja para el adversario del luchador sancionado y marcación en el marcador de la primera sanción para el luchador.

3º. falta: Concesión de dos puntos para el adversario del luchador sancionado y marcación en el marcador de la segunda sanción para el luchador.

4º. falta: Descalificación del luchador.

5.2.2. Las faltas graves son acumulativas entre sí y las infracciones diferentes incidirán en la secuencia creciente de sanciones prevista en el inciso 7.3.1

5.3. Faltas leves.

5.3.1. El árbitro seguirá la siguiente secuencia de sanciones.

1º. falta: Advertencia gestual.

2º. falta: Concesión de una ventaja para el adversario del luchador sancionado y anotación en el marcador de la primera sanción para el luchador.

3º. falta: Concesión de ventaja para el adversario del luchador sancionado y

anotación en el marcador de la segunda sanción para el luchador.

4º. falta: Descalificación del luchador.

5.3.2. Las faltas leves no son acumulativas entre sí y solo infracciones iguales incidirán en esta secuencia creciente de sanciones prevista en el artículo 7.4.1. (NOTA: categoría juvenil e infantil solo habrá amonestación verbal, y no procederá descalificación en ningún caso, la pelea después de cualquier falta grave o gravísima, se reiniciará en el centro con ambos competidores de pie).

5.4. Sanciones por falta de combatividad

5.4.1. La sanción por falta de combatividad atiende a un criterio especial.

- La primera sanción por falta de combatividad será siempre una advertencia gestual y verbal (orden “lucha”, luche) independientemente de cuantas sanciones ya hayan sido señaladas por el árbitro en el marcador.

- A partir de la segunda sanción por falta de combatividad, para definir qué sanción será aplicada al luchador sancionado, el árbitro deberá seguir la secuencia de sanciones prevista en el artículo 7.3 y el luchador será sancionado con la marcación al adversario de una ventaja o de dos puntos o con la descalificación de acuerdo con los marcadores de sanciones señaladas en el marcador.

5.4.2. Las sanciones por falta de combatividad atenderán la siguiente secuencia después que el árbitro considere que uno o los dos luchadores están incurriendo en las situaciones definidas en el artículo 6.6.

1º. El árbitro contará 20 segundos.

2º. El árbitro hará un gesto correspondiente a la 1º advertencia por falta de combatividad (de acuerdo con la tabla en el artículo 1.4.1) y dará la orden verbal “lucha”.

3º. A partir de la segunda sanción por falta de combatividad, después del conteo hasta 20 segundos y la orden verbal “lucha”, el árbitro hará el gesto correspondiente a la sanción a ser aplicada al luchador de acuerdo con lo previsto en el artículo 7.3.1

6. ARTÍCULO 6.- OBLIGACIONES, PROHIBICIONES Y EXIGENCIAS

6.1. Indumentaria y uniformes.

6.1.1. Deben estar confeccionados en algodón o tejido similar. El material no deberá ser muy espeso o duro de modo que impida que el oponente haga los agarres. En la categoría juvenil, adulto, máster y sénior es obligatorio el uso de kimonos trenzados.

6.1.2. Los kimonos deben ser enteramente de color blanco, azul o negro. No son aceptados kimonos con chaquetas y pantalones de colores diferentes, así como no serán aceptados kimonos con el cuello de la chaqueta de color diferente. No está permitido el uso de camisa debajo del kimono (con excepción de la categoría femenina).

6.1.3. En la categoría femenina, es obligatorio el uso de camiseta de mangas cortas o largas de tejido elástico pegado al cuerpo debajo del traje, sin necesidad de cumplir los requisitos de la gama de colores de la graduación. También se permite el uso de top de gimnasia superior.

6.1.4. En las categorías cinturón negro masculino y femenino adultos, la organización del evento puede exigir que los luchadores tengan dos kimonos de colores diferentes (uno azul y otro blanco) para que las competiciones de las categorías arriba citadas cada luchador utilice un kimono de color diferente al del adversario.

6.1.5. Los kimonos no pueden presentar remiendos, estar rasgados, estar mojados, sucios o presentar olores desagradables.

6.1.6. La chaqueta debe llegar hasta los muslos del luchador y las mangas deben alcanzar mínimamente hasta 5 centímetros de las articulaciones de la muñeca del luchador cuando los brazos estuviesen estirados hacia enfrente en ángulo de 90° con el cuerpo.

6.1.7. El pantalón del kimono debe alcanzar mínimamente hasta llegar a los 5 centímetros encima del maléolo tibial (hueso del tobillo). Está prohibido utilizar cualquier tipo de pantalón por debajo del pantalón de kimono. En la categoría femenina, se permite el uso de pantalón de material elástico unido al cuerpo por debajo de los pantalones, siempre que su longitud sea más corta que los pantalones del kimono.

6.1.8. El luchador debe utilizar un cinturón resistente de 4 a 5 centímetros de ancho, que corresponda a la graduación con el extremo negro, excepto los cinturones negros que tendrán la punta blanca o roja. Debe ser utilizada sobre la chaqueta dando 2 vueltas a la altura de la cintura y siendo amarrado con un nudo, suficientemente apretado como para impedir que la chaqueta se suelte. Después del nudo cada punta del cinturón debe tener entre 20 y 30 centímetros sobrantes.

6.1.9. Está prohibido el uso de kimonos pintados en cualquier parte a no ser que sea el logotipo de su academia o de su patrocinador y solo en los mismos lugares permitidos para los parches o escarapelas e, incluso en los casos permitidos, el luchador será obligado a cambiar de kimono en caso que la tinta manche el kimono del adversario.

6.1.10. Antes de entrar a luchar, la mesa correspondiente revisará que los kimonos cumplan las características ya descritas.

6.1.11. En la modalidad de no-gi, los luchadores deben seguir las siguientes exigencias de vestuario:

- Hombres:

Short o Bermuda principalmente de color negro con hasta el 30% de color de la graduación (cinturón) a que el luchador pertenece, sin bolsillos o con bolsos completamente cerrados, sin botones, cierres o cualquier pieza plástica o metálica que represente un riesgo para el adversario, y con cumplimiento de llegar como mínimo abajo de la mitad del muslo y como máximo hasta la rodilla. o Está permitido a los hombres la utilización de short o de pantalón de tejido elástico (pegado al cuerpo), tan largos como que queden incluidos debajo de las medidas de la bermuda. o Camisa de tejido elástico (pegada al cuerpo) que cubra la línea de la cintura de la bermuda, de color negra o blanca, y con por lo menos 10% del color de la graduación (cinturón) a que el luchador pertenece.

o Camisas 100% del color de la graduación (cinturón) a que el luchador pertenece también son aceptadas.

- Mujeres:

Spats o Short, pantalón de lycra, de tejido elástico (pegado al cuerpo) o bermuda principalmente de color negro con hasta 30% del color de la graduación (cinturón) a que el luchador pertenezca, siendo la bermuda sin bolsillos o con los bolsillos totalmente cerrados y que cubra como mínimo debajo de la mitad del muslo y como máximo hasta la rodilla. o Camisa de tejido elástico (pegado al cuerpo) que cubra la línea de la cintura de la bermuda, de color negra o blanca y con por lo menos 10% del color correspondiente a la graduación (cinturón) a que el luchador pertenece. o Camisas 100% en el color de la graduación (cinturón) a que el luchador pertenece también son aceptadas.

6.2. Higiene

6.2.1. El luchador debe presentar uñas de los pies y manos cortadas y cortas.

6.2.2. Cabellos largos deben estar recogidos para no causar incomodo al otro luchador.

6.2.3. El luchador será descalificado si presenta pintura en los cabellos que durante la competición manche el kimono del adversario.

6.2.4. El luchador debe utilizar calzado hasta el borde del área de competición en los lugares donde esto sea permitido.

6.2.5. Durante el pesaje, el médico del evento inspeccionará lesiones o enfermedades de la piel.

- El luchador que presente lesiones de piel percibidas por el médico correspondiente, será encaminado al sector médico del evento.

- El luchador debe presentar un informe firmado por el médico declarando que la lesión percibida no es contagiosa y no representa peligro para los demás luchadores.

- Para la organización del evento, el médico del campeonato tiene la palabra final en cuanto a la autorización del luchador para competir.

6.3. Otras exigencias

6.3.1. Cada luchador subirá una sola vez en la balanza oficial del evento para el pesaje, el pesaje es sin kimono.

6.3.2. El luchador puede pesarse con la indumentaria no-gi.

6.3.3. El luchador no puede subir a la balanza oficial con calzado.

6.3.4. Los parches o bordados solo pueden estar presentes en los lugares autorizados. Los parches deben ser de tejido de algodón y deben estar debidamente cosidos. Todos los parches descosidos o colocados en un lugar no autorizado deben ser retirados antes de la comprobación de quimonos. Los kimonos con parches en lugares no autorizados deberán ser sustituidos.

6.3.5. Está permitida una etiqueta del fabricante del kimono en la parte frontal de una de las perneras del pantalón. La etiqueta debe estar hecha de tejido fino con un área máxima de 36 cm² y no podrá ser bordada.

6.3.6. Prohibiciones referentes a los parches e inscripciones presentes en el uniforme.

- No se permitirá parches o inscripciones que contengan frases, símbolos o consignas ofensivas de género, orientación sexual, raza, cultura, religión e ideologías políticas.

- No se permitirá parches o inscripciones que contengan frases, símbolos o consignas que inciten a la violencia, vandalismo, actos sexuales, las drogas, el alcohol y el tabaco.

6.3.7. No está permitido el uso de protectores de articulaciones (rodilleras, tobilleras, etc.) que aumenten el volumen de cuerpo dificultando el agarre del kimono por parte del adversario.

6.3.8. No está permitido el uso de anillos, joyería, piercings, relojes, pulseras, pinzas para el pelo, zapatillas, protectores de orejas, grapas de cabello, protectores genitales ni otro protectores u adornos de material rígido que puedan causar lesiones al oponente o al propio luchador. Tampoco no está permitido el uso de cualquier cobertura en la cabeza, sean pañuelos, gorros u elásticos, vendas, gafas o lentes, incluso si son especiales para practicar deportes.

6.3.9. Es obligatorio que los luchadores usen ropa interior en todas las competiciones, tanto en competiciones del kimono como No-Gi . La ropa interior debe ser de estilo "calzón " o "slip". El incumplimiento de este artículo será considerado falta, y el luchador estará sujeto a las sanciones de descalificación.

7. ARTÍCULO 7.- CATEGORÍAS Y TIEMPO REGLAMENTARIO DE COMBATE

- Las categorías de edad son definidas por la edad que el luchador cumplió o cumplirá en el año de realización al día del torneo.
- En las categorías adulto y máster, no hay límite máximo de edad, sino solo límite mínimo.
- Las categorías obedecen a los límites de edad y tiempo reglamentario de competición establecidos en la siguiente lista.

7.1 Categorías y tiempo de combates

INFANTIL (6-12 AÑOS) TIEMPO 3 MINUTOS
JUVENIL I (12-14 AÑOS) TIEMPO 4 MINUTOS
JUVENIL II (15-17 AÑOS) = 4 MINUTOS

ADULTO (+18 AÑOS)-
04 minutos Blanco
05 minutos Azul
05 minutos Morado
06 minutos Marrón
06 minutos Negro

MASTER (+35 AÑOS)
04 minutos Blanco
05 minutos Azul
05 minutos Morado
06 minutos Marrón
06 minutos Negro

7.2 Tiempos de descanso intercombate

- Los tiempos mínimos de descanso entre cada competición son 5 MINUTOS
- Combates hasta la semifinal Igual al tiempo reglamentario de combate de cada categoría
 - Combates finales Doble del tiempo reglamentario de combate de cada categoría (hasta 10 min.)

8. ARTÍCULO 8.- ELIMINATORIAS

- Cada categoría tendrá luchadores distribuidos en organigramas
- Las competiciones se realizarán por el sistema de eliminación directa donde en cada combate el luchador perdedor es eliminado y el vencedor pasa a la próxima fase de disputa de la eliminatoria.
- La única excepción al sistema de eliminación simple es el grupo de 3 (compuesto por solo 3 luchadores, se aplicará round robin).
- En caso de descalificación de un luchador en una llave de 4, la misma no adoptará el funcionamiento de una llave de 3.
- En una llave de 3, si un luchador pierde su primera pelea por no asistir, pierde el derecho de luchar en la otra semifinal.

8.1 Descalificaciones en semifinales y finales

8.1.2. Semifinales

- Cuando los dos luchadores de una semifinal fuesen descalificados por falta técnica, la otra semifinal pasa a valer como final de categoría. En este caso, no hay tercer lugar
- Cuando los dos luchadores de una semifinal fuesen descalificados por falta disciplinaria, la otra semifinal pasa a valer como final de categoría. En este caso, los luchadores descalificados no serán proclamados terceros, declarándose desiertas esas posiciones.
- Cuando dos luchadores en una semifinal de una llave de tres son descalificados por una falta técnica, se realizará un sorteo para decidir cuál de los dos luchadores disputarán la final. El perdedor del sorteo tendrá el tercer lugar.
- En caso de darse la descalificación técnica y disciplinaria en una semifinal, el luchador descalificado por razones técnicas, obtendrá el tercer puesto. La otra semifinal se considerará la final de la categoría.

8.2 Finales

- Cuando los dos luchadores de una final fuesen descalificados por falta técnica, los perdedores de las semifinales vuelven a disputar la final. El ganador será declarado el nuevo campeón y el perdedor obtendrá la tercera posición. En este caso, los luchadores descalificados serán proclamados subcampeones.
- Cuando los dos luchadores de una final fuesen descalificados por falta disciplinaria, los luchadores perdedores en las semifinales disputarán la final. En este caso, los luchadores descalificados no serán proclamados terceros, declarándose desiertas esas posiciones.
- Cuando sólo un luchador es descalificado en la final por una falta disciplinaria, la medalla de plata se le dará al perdedor de la semifinal.
- Si tiene lugar una descalificación técnica y disciplina de dos luchadores en una final, no tendremos ganador de esta pelea. El perdedor será el luchador descalificado por una falta técnica, que retienen el derecho a la medalla de plata. Entonces tendremos una nueva lucha entre los perdedores de las semifinales por el ganador para ser declarado campeón. El perdedor será declarado el nuevo tercer puesto final.
- Cuando ambos luchadores son descalificados por una infracción disciplinaria definitiva, los perdedores de las semifinales vuelven a disputar una nueva final. En este caso, los luchadores que perdieron en los cuartos de final a los nuevos finalistas obtendrán el tercer lugar.

9. ARTÍCULO 9.- PREMIOS

9.1. Medallas

9.1.1 Los 3 primeros clasificados de cada categoría reciben medallas en el podio oficial del campeonato.

9.1.2. En todos los campeonatos, las recompensas seguirán las siguientes normas:

- El campeón recibe una medalla de oro.
- El subcampeón recibe una medalla de plata.
- UN tercer lugar recibe la medalla de bronce.
- Para participar en la ceremonia de premios, el luchador debe estar uniformado exclusivamente con kimono permitido en campeonatos con kimono y con el uniforme de competición en los campeonatos No-GI.
- No está permitido el uso de vestidos extraños/diferentes a la práctica del deporte.

9.2. Luchador descalificado por ausencia

El luchador que fue descalificado o no se presentó en una categoría no tiene derecho a recibir medalla y su nombre no constará en la lista final de posiciones de la misma.

9.2.1. La única excepción a lo de determinado en el artículo anterior se da en caso de que el luchador ya tenga realizado por lo menos un combate en la categoría.

9.2.2. El luchador que fue descalificado por falta disciplinaria no tiene derecho a recibir medalla y su nombre no constará en la lista final de posiciones del campeonato.

9.3. Luchador en Solitario

El luchador que estuviese en solitario en una categoría precisa tener el kimono comprobado, ser pesado y aprobado para recibir medalla e inscribir su nombre en la lista final de posiciones del campeonato.

9.3.1. En las categorías pesadísima y absoluto, el luchador que estuviese en solitario en la categoría necesita tener el kimono aprobado para recibir medalla e inscribir su nombre en la lista final de posiciones del campeonato.

10. ARTÍCULO 10.- OTRAS DISPOSICIONES

10.1.1. Las reglas específicas de cada competición prevalecerán sobre este Reglamento General de Competición en caso de discrepancia.

10.1.2. Está prohibido a cualquier persona que esté ejerciendo funciones oficiales de organización del campeonato dar instrucciones a cualquier luchador que esté dentro del área de competición.

10.1.3. ESTÁ PROHIBIDO A CUALQUIER PERSONA QUE NO SEA PARTE DEL EQUIPO DE ORGANIZACIÓN DEL EVENTO HABLAR CON EL PERSONAL DE MESA.

11. ARTÍCULO 11 - EL PERSONAL Y SUS FUNCIONES

11.1. Director General del Torneo

El Director General de la Competición: supervisa la competición global y toma las decisiones finales con respecto a las cuestiones relativas a la organización y la marcha del evento.

11.2. Supervisor de Mesas

Como función supervisa todo el trabajo realizado por los Coordinadores de Oficiales de Mesa, asegurándose que realizan correctamente la marcha de los diagramas de luchadores. Ayudan a la Mesa Central para distribuir, recoger y combinar los diagramas de luchadores.

11.3 Jefe de Arbitros

El Director General de Arbitraje: selecciona los árbitros y decide las rotaciones de estos a lo largo del evento. Guía y emite una evaluación técnica de los árbitros al final de cada día de competición.

11.4. Coordinador de Mesa Central

Distribuye los diagramas de luchadores, transmite los resultados a la mesa central, y es responsable del control de registro y diagrama de luchadores de la división absoluta.

11.5. Asistente de Mesa Central

Presta asistencia al Coordinador de la Mesa Central y los registros de los resultados de cada diagrama de luchadores entregado por el Coordinador de Oficiales de mesa.

11.6. Árbitro/Referee

Juzga a cada competición.

11.7. Coordinador de Competición

Recibe los diagramas de competición de la mesa central, convoca a los luchadores al área de calentamiento, verifica sus documentos de identidad, los convoca para verificar su indumentaria, los pesa antes del primer combate, los dirige al área de competición, y después del combate registra el resultado en el marcador. Después de un combate, devuelve el diagrama de luchadores a la mesa central. Registra los puntos, las ventajas y las sanciones señaladas por el árbitro en el marcador, cronometra el combate, y anuncia el final del combate con un silbato. Inspecciona la indumentaria de cada luchador para asegurarse de que cumplen con las especificaciones de tamaño, higiene, apariencia, posición de parches y estado general.

11.8. Equipo de Trofeos

Este equipo llama a los medallistas al podio y entrega medallas a los premiados de cada categoría.

11.9. Locutor

Anuncia los combates por el altavoz y hace anuncios generales durante toda la competición.

TABLA I. CATEGORÍAS EDAD Y PESO

Juvenil 1 (13-15 años) Femenil/varonil	Juvenil 2 (16-17 años) Femenil/varonil	Femenil (adulto y master/senior) Adulto +18 años Máster +35 años	Varonil (Adulto y máster/senior) Adulto +18 años Máster +35 años
-35.0	-40.0	-55.0	-66.0
-40.0	-45.0	-60.0	-77.0
-45.0	-50.0	-65.0	-88.0
-50.0	-55.0	-70.0	-99.0
-55.0	-60.0	+70.0	+99.0
-60.0	-65.0		
-65.0	-70.0		
+65.0	+70.0		

NOTA: Las categorías infantiles se pesan el día del evento y sus brackets se acomodan de la forma más justa posible, en caso de no tener oponente se otorga medalla de primer lugar. Se permitirán participantes en categoría infantil desde los 6 años.

TABLA II. TÉCNICAS PERMITIDAS Y NO PERMITIDAS CON GI

	4 a 12 años	13 a 15 años	16 a 17 años Adulto Senior V Cinto blanco	Azul Morado	Negro Marrón	
1	●					Posición de finalización que fuerce la apertura de la ingle.
2	●	●				Estrangulación que fuerce la cervical.
3	●	●				Llave de pierna recta
4	●	●				Estrangulación que use la manga del quimono (Ezequiel, mangaleón, sode jime).
5	●	●				Guillotina (Hadaka jime invertida, estrangulación de manos desnudas invertida).
6	●	●				Omoplata (Ude garami con la pierna).
7	●	●				Triángulo tirando de la cabeza.
8	●	●				Triángulo de mano.
9	●	●	●			Técnica que presione las costillas o los riñones dentro de la guardia cerrada (do jime).
10	●	●	●			Mano de vaca (wrist lock, luxación a la muñeca).
11	●	●	●			Single leg con la cabeza por fuera
12	●	●	●	●		Luxación de bíceps.
13	●	●	●	●		Luxación de pantorrilla.
14	●	●	●	●		Técnica de pierna recta.
15	●	●	●	●		Mataleón al pie
16	●	●	●	●	●	bate estaca {slam, daki age} (golpear al adversario contra el suelo cuando nos tiene cogido en guardia cerrada o similar).
17	●	●	●	●	●	Luxación cervical
18	●	●	●	●	●	Llave de talón {heel hook}.
19	●	●	●	●	●	Técnica de rodilla en torsión.
20	●	●	●	●	●	Cruzar el pie de fuera a dentro sobrepasando la línea de la ingle del adversario (técnica de pie de rata, guardia X y 50/50, ashi garami).
21	●	●	●	●	●	Kani basami (tijera de piernas, pinzas de cangrejo).
22	●	●	●	●	●	En la técnica pierna recta, girar en la dirección de la pierna que no está siendo atacada.
23	●	●	●	●	●	En el mataleón al pie torcer hacia afuera el pie.
24	●	●	●	●	●	Torcer los dedos hacia atrás.
25	●	●	●	●	●	Agarrar el cinturón del adversario y derribarlo hacia abajo tras defenderse de un single leg cuando tiene la cabeza por fuera .

TABLA III. TÉCNICAS PERMITIDAS Y NO PERMITIDAS NO-GI

TABLA I. TÉCNICAS PERMITIDAS Y NO PERMITIDAS
Modalidad NO-GI

	4 a 12 años	13 a 15 años	16 a 17 años Adulto Senior V Cinto blanco	Azul Morado	Negro Marrón	
1	●					Posición de finalización que fuerce la apertura de la ingle.
2	●	●				Estrangulación que fuerce la cervical.
3	●	●				Llave de pierna recta
4	●	●				Estrangulación que use la manga del quimono (Ezequiel, mangaleón, sode jime).
5	●	●				Guillotina (Hadaka jime invertida, estrangulación de manos desnudas invertida).
6	●	●				Omoplata (Ude garami con la pierna).
7	●	●				Triángulo tirando de la cabeza.
8	●	●				Triángulo de mano.
9	●	●	●			Técnica que presione las costillas o los riñones dentro de la guardia cerrada (do jime).
10	●	●	●			Mano de vaca (wrist lock, luxación a la muñeca).
11	●	●	●			Single leg con lacabeza por fuera
12	●	●	●			Luxación de bíceps.
13	●	●	●			Luxación de pantorrilla.
14	●	●	●			Técnica de pierna recta.
15	●	●	●			Mataleón al pie
16	●	●	●	●		bate estaca {slam, daki age} (golpear al adversario contra el suelo cuando nos tiene cogido en guardia cerrada o similar).
17	●	●	●	●	●	Luxación cervical
18	●	●	●	●	●	Llave de talón {heel hook} (únicamente cafés y Negras)
19	●	●	●	●	●	Técnica de rodilla en torsión.
20	●	●	●	●	●	Cruzar el pie de fuera a dentro sobrepasando la línea de la ingle del adversario (técnica de pie de rata, guardia X y 50/50, ashi garami).
21	●	●	●	●	●	Kani basami (tijera de piernas, pinzas de cangrejo).
22	●	●	●	●	●	En la técnica pierna recta, girar en la dirección de la pierna que no está siendo atacada.
23	●	●	●	●	●	En el mataleón al pie torcer hacia afuera el pie.
24	●	●	●	●	●	Torcer los dedos hacia atrás.