

EUROBUDO SPORT FIGHTING





EUROBUDO

SPORT FIGHTING

REGLAMENTO DE ARBITRAJE

Contenido

1. AREA DE COMPETICIÓN	3
2. UNIFORMIDAD Y REQUERIMIENTOS DE LOS COMPETIDORES	3
3. ÁRBITROS Y OFICIALES	4
4. COACH	5
5. TIEMPO DE COMBATE	5
6. DESARROLLO DEL COMBATE.....	5
6.1. Ne Waza	6
6.2. Nage Waza.....	9
6.3. Atemi Waza	11
6.4. Penalizaciones	13
7. FIN DEL COMBATE.....	13
8. RESULTADO DEL COMBATE.....	13
9. NO COMPARECENCIA Y RETIRADA DEL COMBATE	13
10. TIEMPO MÉDICO Y LESIÓN.....	14
11. CATEGORÍAS.....	14
A. GESTOS ARBITRALES (DESARROLLO DEL COMBATE)	16
B. GESTOS ARBITRALES (SANCIONES)	17



1. AREA DE COMPETICIÓN

El área de competición deberá medir 8 x 8 metros y deberá estar cubierta por *tatami*.

El área de competición estará dividida en 2 zonas:

- **Área de combate:** 6 x 6 metros.
- **Área de seguridad:** Zona que rodea al área de combate y que deberá tener un ancho mínimo de 1 metro. Deberá ser de un color distinto al del área de combate.

2. UNIFORMIDAD Y REQUERIMIENTOS DE LOS COMPETIDORES

Los competidores deberán llevar un *Gi* acorde con las siguientes normas:

- La chaqueta del *Gi* deberá ser color blanco y cubrir las caderas sin llegar a las rodillas y tener unas mangas que cubran la mitad del antebrazo sin llegar a cubrir la muñeca. No podrán estar remangadas
- Los pantalones del *Gi* deberán ser color azul y cubrir la mitad de la tibia sin llegar a cubrir los tobillos. No podrán estar remangados.
- El cinturón deberá dar dos vueltas alrededor del cuerpo y sobresalir 15 centímetros a cada lado del nudo.
- Las deportistas femeninas deberán llevar una camiseta blanca sin dibujos bajo el *Gi*.
- Todos los competidores deberán llevar las uñas cortas y no portar objetos metálicos o de otra índole que puedan causar lesiones a su oponente.
- El pelo largo deberá estar recogido por una goma elástica.
- Las siguientes protecciones son obligatorias:
 - Guantillas cortas, blandas con un espesor de entre 4 y 5 cm.
 - Protectores de pie y tibia con un espesor de entre 1 y 2 cm.
 - Protector bucal.
- Protecciones opcionales:
 - Casco protector (Obligatorio hasta 18 años)
 - Coquilla.



- Protector pectoral femenino

Aquellos competidores que se coloquen protectores opcionales al iniciar el apartado de *Atemi waza*, dispondrán de un tiempo máximo de 10 segundos para hacerlo. En caso de exceder el tiempo máximo, serán sancionados por pérdida de tiempo deliberada con 1 punto en contra.

Cada competidor deberá llevar el cinturón y las protecciones del color que se le asigne en cada encuentro (AKA – rojo - o AO - azul). Las fases de NE WAZA y NAGE WAZA se realizarán sin guantillas, disponiendo los competidores de unos segundos para ponérselas llegada la fase de ATEMI WAZA.

3. ÁRBITROS Y OFICIALES

- **Árbitro central (AC):** Situado dentro del tatami. Se encargará de dirigir el combate y de la seguridad de los deportistas.
- **Árbitros de mesa (AM):** Llevarán el control de listados, tiempo de los combates y anotarán los resultados de cada combate.
- **3 Jueces de Silla (JS):** Se situarán sentados uno frente al AC y dos en las esquinas. Su función es asistir con las banderas al AC en la toma de decisión, debido a su mejor visibilidad y perspectivas del combate.
- **Oficiales deportivos (OD):** Comprobarán la identidad de los participantes, que se coloquen el cinturón del color asignado y las protecciones.
- **Director del campeonato (DC):** Será el responsable del campeonato. Se encargará de la toma de decisiones no cubiertas por este reglamento.

La uniformidad de árbitros y oficiales deportivos, tanto para las competiciones como para los cursos de formación y reciclaje, será la siguiente:

- Chaqueta azul (americana)
- Pantalón gris
- Camisa blanca
- Calcetines negros
- Corbata oscura
- Bolígrafo
- Cronómetro



- Silbato

Los árbitros deberán estar en la zona de competición 30 minutos antes del comienzo como mínimo.

4. COACH

Durante la competición, los COACH – entrenadores – de los competidores estarán sentados en el tatami a cada lado del competidor, quedando terminantemente prohibido hablar en cualquier situación, sólo podrán comentar con su competidor la táctica a seguir.

En el momento que el COACH se dirija al juez o árbitro con palabras o gestos, automáticamente abandonará el tatami y su competidor será sancionado con la expulsión del torneo.

El COACH no podrá moverse del borde del tatami ni levantarse de la silla hasta que termine el combate.

El COACH será el único miembro del equipo al que pertenezca que podrá presentar apelaciones o quejas al comité arbitral del campeonato.

Se entiende por COACH a un único representante de equipo por cada selección territorial, ostentando la única representación del equipo ante el comité de competición.

5. TIEMPO DE COMBATE

La duración de los combates será de 3 minutos reales de combate. Cada una de las tres partes del combate durará 1 minuto real, tras el cual el árbitro detendrá el combate e indicará en principio de la siguiente parte. El tiempo transcurrido entre el anuncio de *Matte* y *Hajime* y entre *Sono-mama* y *Yoshi* por el Árbitro no contará como parte de la duración del combate.

6. DESARROLLO DEL COMBATE

El sistema de competición está orientado a desarrollar las diferentes partes de Jiu Jitsu bajo unos parámetros de seguridad que eviten lesiones y que a su vez permitan el desarrollo de un combate completo, dando la misma importancia a cada una de las partes. Las partes a desarrollar durante el combate estarán organizadas del siguiente modo:

1ª Ne Waza – 2ª Nage Waza – 3ª Atemi Waza



6.1. Ne Waza

Dirigida por el AC y Puntuada por los JS.

Los competidores entrarán al área de competición a la señal del AC, el competidor con cinturón rojo a la derecha del AC, saludando antes de entrar con las protecciones colocadas. Una vez en la zona de combate tomarán la posición *Seiza*, a dos metros el uno del otro, realizando el saludo a su oponente. El AC indicará "Hajime" y dará comienzo la parte de Ne waza,

No están permitidos los Atemi durante el desarrollo de *Ne Waza*.

- *Osaie Waza*:

El árbitro anunciará "*Osaekomi*" cuando uno de los competidores realice una técnica siguiendo los siguientes criterios:

- El competidor inmovilizado no es capaz de escapar de la inmovilización
- El competidor inmovilizado debe tener al menos un hombro en contacto con el Tatami, ya sea boca arriba o boca abajo.
- No se considerará inmovilización si el competidor que inmoviliza tiene el cuerpo o ambas piernas controladas con las piernas del competidor inmovilizado.
- Al menos uno de los competidores debe tener alguna parte de su cuerpo dentro del área de combate.

En caso de que el competidor que se encuentra inmovilizando en posición ventajosa cometa una infracción, el AC indicará "*Matte*" para sancionar a dicho competidor y el combate se reanudará desde la posición inicial.

En caso de que el competidor inmovilizado cometa una infracción, el AC indicará "*Sono-mama*" tocando a los dos competidores, para sancionar a dicho competidor. Tras esto el AC indicará "*Yoshi*" tocando a ambos competidores para continuar el combate en la misma posición que se encontraban ambos competidores en el momento de la infracción.

En el caso de que el hombro del competidor inmovilizado deje de estar en contacto con el tatami pero el control siga existiendo de forma eficaz, el *Osaekomi* continuará.

En el caso de que exista *Osaekomi*, éste se mantendrá aunque el competidor inmovilizado sea capaz de agarrar una o ambas piernas del competidor que está realizando la inmovilización.



Una inmovilización eficaz que ha comenzado dentro el tiempo de combate podrá ser continuada hasta su conclusión, incluso después de terminarse el tiempo de combate en *Ne Waza*.

Sankaku Jime y *Ude Hishigi Juji Gatame* cuentan como *Osaekomi* mientras haya control de la parte superior de *Uke*.

Las puntuaciones de *Osaekomi* serán las siguientes:

- **3 PUNTOS (IPPON):** Inmovilización que dura **20 segundos**.
- **2 PUNTOS (WAZA-ARI):** Inmovilización que dura de **15 a 19 segundos**.
- **1 PUNTO (YUKO):** Inmovilización que dura de **10 a 14 segundos**.

Cuando el AC señale OSAKOMI, los árbitros de esquina deberán señalarlo también en el momento que el árbitro empiece con la cuenta. Al llegar a 10, señalarán YUKOÇ; al llegar a 15 señalarán WAZA-ARI y al llegar a 20, IPPON. Si las banderas están marcando las puntuaciones, el AC deberá atender a sus indicaciones y otorgar la puntuación correspondiente.

- *Kansetsu Waza* y *Shime Waza*:

Todas las estrangulaciones están permitidas excepto las estrangulaciones realizadas con los dedos de las manos directamente sobre el cuello. Las estrangulaciones y luxaciones iniciadas dentro del área de combate pueden continuar aunque los competidores salgan fuera del área de combate. Serán válidas todas las luxaciones a las siguientes articulaciones:

- Muñeca.
- Codo.
- Hombro.
- Rodilla (siempre que la pierna esté en extensión).
- Tobillo.

(Las luxaciones con rotación de la rodilla o pie no están permitidas)

Una estrangulación o luxación realizada correctamente, en la que exista abandono por parte de *Uke*, será puntuada con **3 PUNTOS (IPPON)**.

En caso de luxación o estrangulación en la que *Uke* no pueda abandonar, y exista riesgo real de lesión, el AC podrá detener el combate otorgando **3 PUNTOS (IPPON)** al competidor que realiza la acción.



Sanciones en Ne Waza:

SANCIONES DE CATEGORÍA 1:

- Luxación de cuello o tronco.
- Luxación de dedos manos y pies.
- Luxación de rodilla en rotación o al pie.
- Estrangulación con los dedos de la mano.
- Dar atemi en NE-WAZA.

SANCIONES DE CATEGORÍA 2:

- Jogai (salir deliberadamente del área de combate).
- Pérdida de tiempo deliberada.
- Apartar la cara poniendo la mano en la misma.
- Hablar o provocar al oponente y comportamiento descortés frente al árbitro.
- Arreglarse el cinturón sin orden del árbitro.
- Pedir atención médica sin que el árbitro central lo indique.

PENALIZACIONES FALTAS 1

- CHUKOKU- Advertencia
- SHIDO- 1 Punto
- CHUI- 2 Puntos
- HANSOKU- Descalificación
- KIKEN- Abandono

PENALIZACIONES FALTAS 2

- CHUKOKU – Advertencia
- SHIDO – 1 punto
- CHUI – 2 puntos
- HANSOKU –Descalificación
- KIKEN – Abandono

**Las penalizaciones no podrán unirse entre sí, cada una llevará su propia causa.*



6.2. Nage Waza

Dirigida por el AC y Puntuada por los JS.

Al finalizar el tiempo de *Ne Waza*, el AC detendrá el combate señalando “*Matte*” e indicará a los competidores que se pongan en pie. El árbitro indicará “*Hajime*” para dar comienzo a la parte de *Nage Waza*.

No están permitidos los *Atemi* durante el desarrollo de *Nage Waza*.

Las proyecciones y derribos deben comenzar dentro el área de combate. Se permite proyectar y derribar al oponente sobre el área de seguridad.

Para lograr proyectar y derribar, los competidores podrán realizar cualquier movimiento técnico, incluidos los agarres a las piernas.

No está permitido proyectar o derribar al oponente haciendo uso de una luxación o estrangulación.

Las puntuaciones en *Nage Waza* serán las siguientes:

- **3 PUNTOS (IPPON):**
 - A. Estrangulaciones y luxaciones con abandono.
 - B. En el caso en el que el competidor no pueda abandonar, el AC debe parar el combate por “*Matte*” e indicar el Ippon.
 - C. Proyección con control, fuerza y velocidad en la que el oponente cae boca arriba o boca abajo.
- **2 PUNTOS (WAZA-ARI):** Proyección o derribo que carece de uno de los criterios del apartado C.
- **1 PUNTO (YUKO):** Proyección o derribo que carece de dos de los criterios del apartado C.

Tras cada proyección o derribo, se indicará a los competidores que se pongan en pie para continuar el combate de *Nage Waza* hasta que el AC indique el fin de esta parte.

En caso de que el competidor en posición de desventaja cometa una infracción, el AC indicará “*Sono-mama*” tocando a ambos competidores para sancionar a dicho competidor. Tras esto el AC indicará “*Yoshi*” tocando a ambos competidores para continuar el combate en la misma posición que se encontraban ambos competidores en el momento de la infracción.



Si la infracción la lleva a cabo el competidor que se encuentra en posición ventajosa o no existe una posición de ventaja en el momento de la infracción, el árbitro indicará “Matte” para sancionar al competidor y el combate se reanudará desde la posición inicial.

Sanciones en Nage Waza:

SANCIONES DE CATEGORÍA 1:

- Proyectar o derribar al oponente desde el área de seguridad hacia fuera.
- Luxación del cuello y de los dedos de las manos.
- Cualquier acción que pueda herir al oponente.
- Proyectar o derribar al oponente mediante una palanca o estrangulación.
- Dar ATEMIS.

SANCIONES DE CATEGORÍA 2

- Pasividad.
- Jogai (salirse del área del combate).
- Empujar deliberadamente al adversario fuera del área de combate.
- Mubobi.
- Pérdidas de tiempo.
- Hablar o provocar al oponente; comportamiento descortés frente al árbitro.
- Arreglarse el cinturón sin orden del árbitro.

PENALIZACIONES FALTAS 1

- CHUKOKU- Advertencia
- SHIDO- 1 Punto
- CHUI- 2 Puntos
- HANSOKU- Descalificación
- KIKEN- Abandono

PENALIZACIONES FALTAS 2

- CHUKOKU – Advertencia
- SHIDO – 1 punto
- CHUI – 2 puntos
- HANSOKU –Descalificación
- KIKEN – Abandono

NOTA: Gestos o acciones durante el combate que pretendan incordiar o ejercer burla al oponente y puedan influir en el prestigio del Jiu-Jitsu; como consecuencia de dichas acciones ,



dicho competidor quedará automáticamente descalificado (HANSOKU). Este punto debe de quedar reflejado en todas las fases del combate.

6.3. Atemi Waza

Dirigida por el AC y Puntuada por los JS.

Al finalizar el tiempo de *Nage Waza*, el AC detendrá el combate señalando “*Matte*” e indicará a los competidores que se coloquen el casco protector u otras protecciones opcionales. Inmediatamente, el AC indicará “*Hajime*” para dar comienzo a la parte de *Atemi Waza*.

Los ataques en Atemi-Waza:

- **INFANTILES (13, 14 y 15 años)**

Los ataques se realizarán por encima del cinturón.

Todas las técnicas directas o circulares, de pierna y puño, a la altura CHUDAN y YODAN, estarán permitidas.

Las técnicas directas a la cara tanto de pierna como de puño, si no tienen el control y la distancia permitida de 10 cm, se les penalizará y en el momento que exista el mínimo contacto será descalificado.

- **JUNIORS (16 a 20 años)**

Se les permitirá un leve contacto de pierna a la altura de la cabeza, YODAN, (snap) en el momento en que exista el menor contacto un poco más fuerte, será penalizado o descalificado según el criterio del panel arbitral.

Terminantemente prohibido el contacto a la cara de puño.

Sí está permitido el trabajo de técnicas directas a la cara con control absoluto a la cara.

- **SENIORS (21 a 39 años)**

Todas las técnicas directas o circulares de pierna o puño (CHUDAN O YODAN), estarán permitidas. En YODAN , las técnicas de puño, directas o indirectas en el momento que exista contacto se penalizarán, según la normativa de penalizaciones. Las técnicas a nivel CHUDAN , se permite el contacto en la zona abdominal, pues el deportista, dicha zona debe de tenerla entrenada; lo que no se permitirá es el golpe sobre la zona de las costillas, si no es controlado se penalizará.

Las puntuaciones en *Atemi Waza* serán las siguientes:

- **3 PUNTOS (IPPON):** Técnica circular de pierna que, cumpliendo los criterios anteriores, llega a los laterales de la cabeza o cuello (*Yodan*).



- **2 PUNTOS (WAZA-ARI):**
 - Técnica de puño que, cumpliendo los criterios anteriores, llega a los laterales de la espalda.
 - Técnica de pierna que, cumpliendo los criterios anteriores, llega al abdomen, el pecho o los costados.
- **1 PUNTO (YUKO):** Técnica de puño que, cumpliendo los criterios anteriores, llega al abdomen, pecho, costados o circular a los laterales de la cabeza o cuello o directo a la cabeza.

El AC parará el combate para puntuar una técnica o combinación, indicar una sanción o en los casos que crea conveniente (por ejemplo para colocar el Gi, por lesión de alguno de los competidores o al salirse ambos competidores del área de combate).

Sanciones en Atemi Waza

SANCIONES DE CATEGORIA 1:

- Técnicas que contacten a la cara y garganta.
- Ataques a brazos, piernas, ingles, articulaciones o al empeine.
- Ataques técnicos de mano abierta directa a la cara.
- Técnicas pasadas.
- Técnicas sin control.

SANCIONES DE CATEGORÍA 2:

- Simular o exagerar una lesión.
- Yogai (salir del área de competición).
- Mubobi (ponerse uno mismo en peligro).
- Pasividad.
- Hablar o provocar al oponente, comportamiento descortés frente al árbitro.
- Arreglarse el cinturón sin orden del árbitro.
- Pedir atención medica sin que el árbitro central lo permita.



PENALIZACIONES FALTAS 1

- CHUKOKU- Advertencia
- SHIDO- 1 Punto
- CHUI- 2 Puntos
- HANSOKU- Descalificación
- KIKEN- Abandono

PENALIZACIONES FALTAS 2

- CHUKOKU – Advertencia
- SHIDO – 1 punto
- CHUI – 2 puntos
- HANSOKU –Descalificación
- KIKEN – Abandono

**Las penalizaciones no podrán unirse entre sí, cada una llevará su propia causa.*

6.4. Penalizaciones

Las penalizaciones no serán acumulables en las tres fases del combate. Cuando finalice cada fase del combate, finalizarán con ella también las penalizaciones de dicha fase. Cuando el encuentro haya terminado, si ha terminado con empate a puntos y a IPPONES, se contabilizarán las penalizaciones que se han producido en las tres fases del combate, resultando ganador el competidor que menos penalizaciones tenga.

7. FIN DEL COMBATE

Tras finalizar la parte de Atemi Waza, el AC anunciará “Sore-Made”.

8. RESULTADO DEL COMBATE

La puntuación de cada competidor se irá sumando en el contador de mesa, el cual estará a la vista tanto del AC como de los competidores.

Al finalizar las tres partes, el AC levantará el brazo indicando el ganador diciendo en voz alta y clara “AKA NO KACHI” (ganador rojo) o “AO NO KACHI “ (ganador azul) según el competidor que haya obtenido mayor puntuación.

9. NO COMPARECENCIA Y RETIRADA DEL COMBATE

En caso de que un competidor no esté presente para un combate tras haber sido llamado por los AM, tendrá 1,5 minutos para acudir al combate. Tras los primeros 30 segundos se le llamará de nuevo. Si acude, podrá disputar el combate pero será penalizado con 1 punto en contra. Si se presenta tras la segunda llamada realizada al minuto, la sanción percibida sería de 2 puntos. En caso de no comparecencia en el 1,5 minutos establecidos, el AC dará la decisión de “Fusen-gachi” (victoria por no comparecencia) al competidor cuyo oponente no se presenta al combate. El ganador recibirá 9 puntos.



En caso de que un competidor no pudiese continuar el combate (siempre que no haya habido negligencia por parte del otro competidor), el AC dará la decisión de “*Kiken-gachi*” (victoria por lesión) al competidor cuyo oponente se retira del combate. El ganador recibirá 9 puntos, o el resultado ya obtenido, de ser mayor a los 9 puntos.

10. TIEMPO MÉDICO Y LESIÓN

En caso de lesión o accidente, el AC podrá solicitar tiempo médico, el cual no podrá superar los 2 minutos en total a lo largo de un combate.

En caso de ser solicitado tiempo médico por uno de los competidores, este automáticamente perderá el combate, si bien podrá ser atendido en el área de combate en caso de urgencia.

Si tras solicitar el AC tiempo médico, el competidor no pudiese continuar, será descalificado y vencerá su oponente por decisión “*Kiken-gachi*”. De igual modo, si un competidor fuese atendido más de una vez por el mismo problema, será descalificado y vencerá su oponente por decisión “*Kiken-gachi*”

En caso de que la lesión haya sido provocada por una acción sancionable realizada por el adversario, será este último el que perderá el combate por *Hansoku Make*.

11. CATEGORÍAS

Se definen las siguientes categorías de edad:

- **Pre-Benjamins (4 – 5 – 6 años):** No permitido *Sutemi*, *Shime waza*, *Kansetsu waza* ni *atemi* a la cabeza.
- **Benjamins (7 – 8 – 9 años):** No permitido *Sutemi*, *Shime waza*, *Kansetsu waza* ni *atemi* a la cabeza.
- **Alevines (10 – 11 – 12 años):** No permitido *Sutemi*, *Shime waza*, *Kansetsu waza* ni *atemi* a la cabeza.
- **Infantiles – Youth (13 – 14 – 15 años):** No permitido *Sutemi waza*, *Shime waza*, *Kansetsu waza* ni *atemi* a la cabeza
- **Juniors (16 – 20 años)**
- **Seniors (21 – 39 años)**
- **Masters (A partir de 40 años)**



Estas categorías estarán divididas a su vez en masculino y femenino.

Con objeto de evitar los cambios bruscos de peso de los competidores para adaptarse a unas categorías fijas de peso, lo cual puede tener un impacto negativo sobre su salud, **las categorías de peso se definirán en base al peso de los participantes inscritos en el campeonato.**

De este modo se evitarán los resultados sesgados en los que un competidor resulta vencedor sin haber realizado apenas combates por falta de competidores en su categoría de peso.

**Adaptado y actualizado por la Comisión Técnica de la Federación Española de Jiu-Jitsu y DD.AA.
Aprobado por el Director Deportivo E.B.I. Ángel LG Humanes
Responsable para la competición Sportfighting de
Euro Budo Internacional**



A. GESTOS ARBITRALES (DESARROLLO DEL COMBATE)



Hajime	Matte	Ippon
<p>Inicio del combate: el AC está entre los competidores y anuncia “Hajime” con ambas manos. La voz debe tener fuerza y autoridad.</p>	<p>Se detiene el combate: el AC levanta una de sus manos a la altura de los hombros, con el brazo paralelo al tatami, y muestra la palma a los AM, los dedos apuntando hacia arriba. La voz debe tener fuerza y autoridad</p>	<p>El AC levanta el brazo derecho o izquierdo (para dar puntos al competidor rojo o azul) encima de la cabeza, con la palma apuntando hacia delante.</p>



Wazaari	Yuko	Cancelar
<p>Dos puntos: el AC levanta el brazo derecho o izquierdo (para dar el punto al competidor rojo o azul) a la altura del hombro, con la palma apuntando hacia abajo. El gesto debe ser claro para los AM.</p>	<p>Un punto: el AC extiende el brazo derecho o izquierdo (para dar el punto al competidor rojo o azul) hacia abajo 45°, con la palma apuntando hacia abajo. El gesto debe ser claro para los AM.</p>	<p>Corregir una decisión: el AC muestra la decisión a ser corregida y mueve la mano estirada un par de veces por encima de la cabeza. El gesto debe ser claro para los AM.</p>



Osaekomi	Toketa	Anuncio del ganador
<p>Control en suelo: el AC señala a los competidores con la mano y palma derecha o izquierda y anuncia “Osaekomi” en voz clara. El gesto sigue activo mientras dure el</p>	<p>Fin de control en suelo: el AC mueve la mano que indicaba “Osaekomi” un par de veces por encima de los competidores y anuncia “Toketa”. La palma se mantiene en posición</p>	<p>El AC señala al ganador con el brazo levantado en un ángulo de 45 grados y mano abierta; y anuncia en voz clara “Red wins” o “Blue wins”</p>



Sonomama	Yoshi	Tiempo médico
<p>Anuncio para “congelar”: el AC dará una palmadita con ambas manos en las espaldas de los competidores, mientras se encuentran en combate, y anuncia “Sonomama”.</p>	<p>Anuncio para “continuar”: luego de cumplirse el motivo para “Sonomama”, el AC dará una vez más una palmadita con ambas manos en las espaldas de los competidores y</p>	<p>El AC forma una “T” con ambos brazos.</p>

B.GESTOS ARBITRALES (SANCIONES)



Pasividad	Técnica sin control	Mubobi
<p>El AC gira los antebrazos de manera horizontal uno alrededor del otro, frente al cuerpo.</p>	<p>El AC levanta el brazo de manera horizontal, frente al cuerpo, doblado por el codo y manos en puño. Luego describe la acción antes de dar la penalización.</p>	<p>Acción de auto-riesgo: el AC estira los brazos un par de veces de manera horizontal frente al cuerpo y anuncia “Mubobi”.</p>



Golpe directo a la cara	Contacto duro	Agarre y golpe
<p>El AC mueve su puño derecho o izquierdo (acción del competidor rojo o azul) hacia la cabeza.</p>	<p>El AC muestra el golpe con el puño derecho o izquierdo (acción del competidor rojo o azul) contra la otra palma.</p>	<p>El AC muestra con una mano un agarre de Gi y con la otra un golpe.</p>



Salir del área de combate	Empujar hacia fuera	Proyectar hacia fuera
Con este gesto el AC indica la salida del área de competición.	El AC indica con ambas manos el empuje del área de combate al área de seguridad (afuera)	El AC indica con la mano derecha o izquierda (acción del competidor rojo o azul) la acción del área de combate hacia el área exterior al área de seguridad.



Comentarios no necesarios	Perder tiempo	Técnica prohibida
El AC estira su dedo índice en forma vertical desde el puño cerrado, a poca distancia delante de su boca.	El AC señala el lugar de su "reloj" en la muñeca, el dedo índice estirado.	Para identificar técnicas prohibidas como llaves a los dedos, etcétera: el AC aplica un golpe de mano abierta a su antebrazo.



No seguir las instrucciones del AC	Penalización (Shido, Chui, Hansoku-make)
El AC señala ambas orejas con las manos en puño y los dedos índices estirados.	El AC señala con el dedo índice al competidor a ser penalizado, el puño cerrado; y anuncia la penalización