

REGLAMENTO 2019

ESL

ELITE SUBMISSION LEAGUE

GI SERIES

Índice

I. Artículo Primero - Autoridad y función del árbitro.....	3
II. Artículo segundo - Decisión de las luchas.....	9
III. Artículo Tercero - Puntuación.....	11
IV. Artículo Cuarto - Ventajas.....	14
V. Artículo Quinto - Faltas y penalizaciones.....	17
VI. Artículo Sexto - Obligaciones, prohibiciones y exigencias.....	23
VII. Artículo Séptimo - Categorías y tiempo de regulación de la lucha.....	26

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

I. Artículo Primero - Autoridad y función del árbitro

- I.i. Autoridad del árbitro. El árbitro es la máxima autoridad de cada lucha, y es quién proclama el resultado de las mismas. *Las interpretaciones subjetivas del árbitro sobre marcación de puntos, ventajas o penalizaciones no serán alteradas bajo ninguna circunstancia.*
- I.ii. Cambio en los resultados. Solamente es posible cambiar el resultado de las luchas en los siguientes casos:
- a. Si el árbitro leyó mal el marcador.
 - b. Si el atleta declarado ganador hubiera finalizado al adversario utilizando una sumisión ilegal, no observada por el árbitro.
 - c. Si el atleta hubiese sido descalificado a causa de realizar una sumisión legal. En este caso, cuando la interrupción de la lucha se diese antes de que el atleta bajo dicha sumisión se haya rendido, la lucha se reiniciará de pie y se otorgarán dos puntos al atleta que realizaba la sumisión. Pero si la interrupción de la lucha se dio después de que el atleta bajo ataque se rinda, el atleta atacante será declarado ganador.
 - d. El jefe de arbitraje debe de ser consultado antes de alterarse cualquier resultado, mas la decisión final siempre descansará en el árbitro de la lucha.
 - e. Antes de cualquier alteración de resultados, el jefe de arbitraje deberá consultar al encargado de la logística y el orden de las categorías. Solo se podrá modificar un resultado si la categoría no ha avanzado a la siguiente ronda.

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

I.iii. Funciones del árbitro. La primer prioridad del árbitro es salvaguardar la integridad física de los atletas. El árbitro tiene facultades para detener una lucha cuando una sumisión esté encajada, y el atleta bajo ataque se niegue a rendirse; especialmente en las luchas con niños menores de 18 años.

Además, el árbitro deberá:

- a) Asegurarse que la mesa de puntuación haya registrado correctamente los nombres de los atletas.
- b) Realizar una revisión final de los atletas y asegurarse de que cumplan con las regulaciones de vestimenta e higiene descritas en el presente reglamento, antes de que comience el combate. En caso de que alguno de los atletas no cumpla con las regulaciones, el árbitro podrá determinar un tiempo de cumplimiento para el atleta.
- c) Posicionar a los atletas a cada lado de la mesa de control, listos para ingresar al área de lucha, de acuerdo al color de kimono (Gi) que porten:
 - El atleta con kimono azul rey siempre se colocará a la derecha del árbitro.
 - En el caso de que ningún atleta porte kimono color azul rey; el atleta con kimono de color (negro o azul navy) será colocado del lado derecho del árbitro.
 - Y, en el caso de ambos atletas porten el mismo color de kimono, uno de ellos deberá utilizar la cinta distintiva de color verde con amarillo y colocarse del lado derecho del árbitro.
- d) Llamar a los atletas a ingresar al área de lucha y colocarlos en su lado correspondiente, listos para comenzar el combate.
- e) Dar inicio a la lucha, mantenerla lo mas posible en el centro del área y señalar las puntuaciones, ventajas y penalizaciones que correspondientes a cada atleta.

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

- f) Colocarse lejos de la lucha cuando sea de pie, y cerca cuando esté en el suelo, especialmente si hay una sumisión encajada, o si son menores de edad.
- g) Para las categorías de niños menores a 15 años: Posicionarse detrás del atleta y detener su cabeza cuando sea levantado del tatami por el oponente, en caso de tener un triángulo encajado o guardia cerrada.
- h) Interrumpir el combate cuando encuentre necesario, por ejemplo:
 - Cuando alguno de los atletas pise fuera del área de lucha (a menos que ya haya comenzado un derribe o se encuentre una sumisión encajada).
 - Cuando dos tercios del cuerpo de alguno de los atletas se encuentre fuera del área de lucha. En este caso, si la lucha se encontrara en una posición estable, se reiniciará al centro y con la misma posición; pero si la lucha se encontrara en una posición no estable, se reiniciará al centro y de pie.
 - Si hubiera una finalización encajada, el árbitro no detendrá la lucha, a menos que el atleta bajo dicha sumisión se rinda, se acabe el tiempo de regulación, o la totalidad del cuerpo de los atletas salga del área de lucha.
 - De presentarse alguna rotura en el uniforme de algún atleta, deberá interrumpirse la lucha, cuando se encuentre en una posición estable; el árbitro entonces, determinará el tiempo con el que el atleta cuenta para reemplazar su uniforme. De no cumplir con el reemplazo del uniforme, el atleta perderá la lucha.
- i) Descalificar a los atletas que realicen alguna acción ilegal. Sin embargo es importante estar al tanto de las siguientes observaciones:
 - Cuando un atleta realice, de manera no intencional, un movimiento que coloque a su contrincante en una posición ilegal, sin haber una finalización encajada, el árbitro deberá interrumpir el combate,

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

colocar a los atletas en la posición legal inmediata anterior, penalizar al atleta infractor (quien realizó el movimiento) y reiniciar la lucha.

- Cuando, en las categorías de menores de edad y en todas las categorías de cintas blancas, alguno de los atletas realice un single leg colocando la cabeza por fuera, el árbitro deberá interrumpir la lucha, reiniciarla de pie, sin penalizar a nadie.

j) Llamar al área de lucha al staff médico cuando lo considere necesario; por ejemplo: cuando ocurra cualquier tipo de sangrado, cuando el árbitro note que un atleta ha perdido el conocimiento, o cuando alguno de los atletas exprese dolor.

k) Detener la lucha cuando se cumpla el tiempo de regulación.

l) Declarar el resultado de la lucha y levantar la mano del ganador. Solo podrá haber un ganador por lucha.

I.iv. Gestos y órdenes verbales del árbitro. El árbitro deberá asegurarse que tanto los atletas como la mesa de control denoten sus señalizaciones, realizándolas lo más claramente posible. Además, deberá comunicarse con los atletas cordial y profesionalmente, utilizando solamente los siguientes gestos y palabras:

a) Para llamar a los atletas al interior del área de la lucha: Extender los brazos hacia la cintura de cada atleta y doblarlos 90° hacia sí.

b) Para indicar el inicio de la lucha, o reiniciarla después de una interrupción: Extender el brazo derecho al frente y llevarlo de arriba hacia abajo; mientras dice el comando: “¡Combate!”.

c) Para detener la lucha: Abrir los brazos desde el tronco, y hasta extenderlos completamente a los lados y a la altura de los hombros; mientras dice el comando: “¡Paró!”.

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

- d) Para penalizar a un atleta por falta de combatividad: Apuntar primero el brazo que corresponde al atleta que será penalizado hacia el torso del mismo, seguido de levantar el brazo doblado 90° a la altura del hombro y con el puño cerrado; mientras se dice el comando “¡Luche!”.
- e) Para penalizar a un atleta que ha cometido una falta: Apuntar primero el brazo que corresponde al atleta que será penalizado hacia el torso del mismo, seguido de levantar el brazo doblado 90° a la altura del hombro y con el puño cerrado; mientras se dice el comando “¡Falta!”.
- f) En caso de presentarse las situaciones mencionadas en los incisos d) y e), pero que no sea posible para el atleta que será penalizado mirar al árbitro: El árbitro deberá tocar firmemente el hombro del atleta infractor y asegurarse que ha notado la penalización recibida.
- g) Para descalificar a un atleta: Colocar ambos brazos cruzados por encima de la cabeza, con el puño cerrado, seguido de apuntar con el brazo correspondiente el torso del atleta a descalificar.
- h) Para señalar una ventaja: Extender lentamente el brazo correspondiente al atleta que recibirá la ventaja, a la altura del hombro, con la mano abierta, los dedos juntos y la palma mirando hacia el suelo.
- i) Para marcar dos, tres y cuatro puntos: Levantar por encima de la cabeza el brazo estirado correspondiente al atleta que recibirá los puntos, con los dedos extendidos de la siguiente manera:
- Para marcar dos puntos: extender los dedos índice y medio.
 - Para marcar tres puntos: extender los dedos índice, medio y anular.
 - Para marcar cuatro puntos: extender los dedos índice, medio, anular y meñique.

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

- j) Para retirar puntos del marcador: Levantar por encima de la cabeza el brazo correspondiente al atleta que recibió los puntos a sustraer, y doblarlo hacia la cabeza con la palma extendida y los dedos juntos hacia el cuerpo.
- k) Para declarar el resultado del ganador de la lucha: Colocarse en medio de los atletas, con cada uno en su lado correspondiente (el atleta con el distintivo de color del lado derecho y el atleta sin distintivo del lado izquierdo), tomar las mangas de ambos atletas y levantar *solamente* el brazo del atleta ganador, mientras se mantiene el brazo del atleta perdedor abajo.
- l) Para señalar a los atletas que mantengan la lucha dentro del área correspondiente: Después de señalar el torso del atleta en cuestión, levantar el brazo doblado 90° a la altura del hombro, mientras se hacen movimientos circulares con el dedo índice extendido.
- m) Para indicar al atleta que debe ponerse de pie: Señalar el torso del atleta que se debe levantar y elevar el brazo a la altura de la cabeza, con la mano abierta y los dedos juntos.
- n) Para indicar al atleta que debe regresar al suelo: Señalar el torso del atleta que debe regresar al suelo y dirigir el brazo apuntando hacia el tatami atravesando el cuerpo, con la mano abierta y los dedos juntos.

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

II. Artículo Segundo - Decisión de las luchas

II.i. Las luchas serán decididas a causa de alguna de las siguientes situaciones:

- a) Rendición: cuando el atleta bate dos o más veces con la palma de la mano o con los pies en el cuerpo del adversario, en el suelo o en sí mismo de manera visible; cuando el atleta informa verbalmente al árbitro su rendición; o cuando grita de dolor al estar en una sumisión.
- b) Interrupción: cuando el atleta alega sufrir de calambres; cuando el árbitro denota que el atleta bajo una sumisión puede estar expuesto a serios daños físicos; cuando un miembro del staff médico declara al atleta incompetente para continuar la lucha; cuando un atleta presenta un sangrado que, después de dos intentos de curación, persiste; o cuando uno de los atletas vomita o pierde el control de sus facultades fisiológicas, presentando evacuación involuntaria en el área de lucha.
- c) Descalificación: Cuando uno o ambos atletas comentan las faltas descritas en el Artículo V, que tengan como consecuencia la descalificación.
- d) Pérdida del conocimiento: Ya sea por causa de una sumisión legal, o de una situación ajena al oponente, el atleta que pierda el conocimiento será declarado el perdedor de la lucha.

Importante: El atleta que pierda el conocimiento a causa de un traumatismo craneal, deberá ser remitido al servicio médico de inmediato y no podrá continuar su participación en el evento.

- e) Puntaje: Será declarado ganador el atleta que tenga mas puntos en el marcador al momento de la interrupción del combate, ya sea porque ambos atletas sufrieron una contusión o ha finalizado del tiempo de regulación. Sin embargo, de encontrarse empatados en puntos, el

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

árbitero leerá las ventajas del marcador y declarará ganador al atleta con más ventajas. Finalmente, de encontrarse el marcador empatado tanto en puntos como en ventajas, el árbitro leerá las penalizaciones del marcador y declarará ganador al atleta con menor número de penalizaciones.

- f) Decisión del árbitro: Cuando la lucha se vea interrumpida por el término del tiempo de regulación, o por contusión de ambos atletas, y el marcador se encuentre empatado tanto en puntos, como ventajas y penalizaciones, será decisión única, irrevocable y absoluta del árbitro declarar al atleta ganador. El árbitro no podrá consultar ni hablar con ninguna persona antes de declarar el resultado, pero deberá basar su decisión en la evaluación de la totalidad de la lucha, y determinar qué atleta fue más ofensivo durante más tiempo, así como determinar qué atleta estuvo más cerca de llegar a una posición de puntaje o finalización.
- g) Sorteo: En caso de una final de categoría, donde ambos atletas se accidenten al mismo tiempo durante la lucha, por causas ajenas a un movimiento ilegal y sean incapaces de continuar; si el marcador se encontrara empatado, el resultado será definido por sorteo.

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

III. Artículo Tercero - Puntuación

III.i. Los puntos serán asignados por el árbitro y registrados por la mesa de control, siempre y cuando el atleta logre estabilizar la posición conquistada por tres segundos; o de presentarse la siguiente situación:

a) Cuando el movimiento correcto de defensa de una finalización legal resulte en la salida del área de lucha, el árbitro deberá detener la pelea, asignar dos puntos al atleta que aplicaba dicha sumisión y reiniciar la lucha de pie, en el centro del área.

III.ii. La lucha debe de seguir una secuencia de dominio técnico creciente en dirección a la finalización; por lo que un atleta que voluntariamente desiste de una posición por la cual ha recibido puntos, para buscarla y recibir más puntuación, no recibirá nuevamente los puntos de la posición alcanzada.

III.iii. Cuando un atleta conquiste una posición de puntaje, mas se encuentre bajo el ataque de una finalización realizada por su oponente, no recibirá el puntaje hasta haberse librado de la sumisión y haber estabilizado la posición por tres segundos.

III.iv. Un atleta podrá recibir puntos acumulativos, por conquistar diversas posiciones de puntaje y estabilizar durante tres segundos la posición final, por ejemplo: *Un atleta que pasa la guardia directamente a la montada y estabiliza la posición por tres segundos, recibirá primero tres puntos, e inmediatamente después cuatro puntos más.*

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

Posiciones de Puntuación

Nombre	Puntuación	Definición
Derribe por debajo de la cintura	2	Cuando uno de los atletas, iniciando su movimiento con ambos pies en el área de lucha, proyecte a su adversario por debajo de la línea de su cintura hacia el suelo; cayendo el adversario de lado, de espaldas, sentado o de rodillas ¹ ; controlando la posición superior por tres segundos.
Derribe por arriba de la cintura	4	Cuando uno de los atletas, iniciando su movimiento con ambos pies en el área de lucha, proyecte a su adversario por encima de la línea de su cintura hacia el suelo; cayendo el adversario de lado, de espaldas, sentado o de rodillas ¹ ; controlando la posición superior por tres segundos.
Raspada	2	Cuando el atleta que está por abajo, con el oponente por encima y dentro de su guardia, consigue invertir la posición, forzando al contrario a quedar por abajo de lado, de espaldas, sentado o de rodillas ¹ ; controlando la posición superior por tres segundos.
Pasaje de guardia	3	Cuando el atleta que está por encima, consigue sobrepasar las piernas del oponente que está por abajo y mantener control lateral o longitudinal por encima de la línea de la cadera, con la espalda del oponente en el suelo o de costado, por tres seg.

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

Nombre	Puntuación	Definición
Rodilla en el estómago	2	Cuando el atleta que está por encima, libre de la guardia, coloca la espinilla o rodilla (de la pierna más próxima a la cadera del contrario) en el estómago, pecho o costillas del oponente, quien deberá de estar de espaldas al piso o de lado; y logre mantenerse estable por tres segundos, sin apoyar la rodilla opuesta en el suelo.
Montada y montada reversa ²	4	Cuando el atleta que está por encima, libre de la guardia, se posiciona sobre el tronco del contrario (quien se encuentra boca abajo, boca arriba o de lado) con las rodillas (o un pie y una rodilla) en el suelo, mirando hacia la cabeza del oponente, con control de los brazos ³ ; y se mantiene estable por tres segundos.
Toma de espalda	4	Cuando el atleta logra posicionarse en la espalda y coloca sus talones en la parte interna de los muslos del contrario (sin cruzar los pies), mirando hacia la cabeza del oponente, con control de los brazos ³ ; y se mantiene estable por tres segundos.

NOTAS IMPORTANTES:

1 - En el caso de que el oponente caiga con una o dos rodillas en el suelo, el atleta deberá controlarlo en dicha posición por detrás de la línea de los hombros, y durante tres segundos para recibir sus puntos.

2 - Montada y montada reversa son posiciones separadas y se puntúan por aparte.

3 - Control de los brazos: el atleta realizando la montada, montada reversa o tomando la espalda deberá tener los dos brazos del oponente atrapados sobre sus piernas. En caso de tener solo un brazo atrapado, el atleta solo recibirá los puntos correspondientes si la pierna que se encuentra sobre el brazo libre se mantiene por debajo de la línea de los hombros del contrario.

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

IV. Artículo Cuarto - Ventajas

- IV.i. Se otorgará ventaja cuando el atleta logre conquistar una posición o técnica de puntaje, más sea incapaz de mantener el control o la posición superior por tres segundos.
- IV.ii. El atleta podrá recibir una ventaja cuando intente aplicar una finalización, mas no consiga tapear al contrincante debido a una defensa de su oponente o por el término del tiempo de regulación. *Será responsabilidad del arbitro valorar si la finalización representó peligro real de sumisión para otorgar la ventaja.*
- IV.iii. El atleta recibirá solamente una ventaja si conquista una o más posiciones de puntaje, pero se encuentre bajo el ataque de una finalización de su oponente, y al librarse de la misma falle en estabilizar control o posición superior por tres segundos (debido a una defensa de su oponente o por el término del tiempo de regulación).
- IV.iv. Cuando ambos atletas jalen a la guardia al mismo tiempo con agarres legales¹, el primero en levantarse recibirá una ventaja.
- IV.v. Las ventajas pueden ser señalizadas por el árbitro aún después de terminado el tiempo de regulación, pero antes de proclamar el resultado de la lucha.
- IV.vi. El árbitro solamente podrá señalar la ventaja cuando tenga certeza que el atleta no tenga mas posibilidades de conseguir la finalización o los puntos por la posición.

¹ Agarres legales: Mirar Sección V.ii, inciso b)

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

Ejemplos de ventajas por posición*

Posición	Ejemplo
Derribes y raspadas	Cuando el atleta consigue el derribe o la raspada, se mantiene en posición superior, pero el oponente se levanta del suelo en menos de tres segundos.
	Cuando, después de derribar o raspar, el atleta no consiga estabilizar la posición superior por tres segundos y el combate salga del área de lucha.
Pasaje de guardia	Cuando el atleta consiga pasar la guardia del adversario pero sea incapaz de mantener el control de la posición de dominio por tres segundos.
	Cuando el atleta que busca pasar la guardia del adversario lo gire (o el adversario se gire solo) a la posición de cuatro puntos, con al menos una rodilla en el suelo, y le controle la espalda (no se requieren los ganchos).
	Cuando el atleta, partiendo desde la guardia del oponente, logre conquistar la media guardia y establecer control sobre el contrario ¹ , mas sea incapaz de finalizar el pasaje, debido a que su oponente reposicione su guardia, lo raspe o se finalice el combate por sumisión o por término del tiempo de regulación.
Rodilla en el estómago	Cuando el atleta consigue colocar la rodilla en el estómago, pero es incapaz de mantener el control de la posición de dominio por tres segundos.
	Cuando el atleta consigue colocar la rodilla en el estómago, pero mantiene la rodilla de la otra pierna en el suelo.
Montada y montada reversa²	Cuando el atleta consigue llegar a la montada o montada reversa, pero es incapaz de mantener el control de la posición de dominio por tres segundos.
	Cuando el atleta que está por encima, libre de la guardia, se posiciona sobre el tronco del contrario (quien se encuentra boca abajo, boca arriba o de lado) y mantiene las rodillas (o un pie y una rodilla) en el suelo, mirando hacia la cabeza del oponente, pero carece del control de brazos ³ .

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

Posición	Ejemplo
Toma de espalda	Cuando el atleta consigue tomar la espalda, pero es incapaz de mantener el control de la posición de dominio por tres segundos.
	Cuando el atleta logra posicionarse en la espalda y coloca sus talones en la parte interna de los muslos del contrario (sin cruzar los pies), mirando hacia la cabeza del oponente, pero carece del control de los brazos ³ .
	Cuando el atleta logra tomar la espalda pero mantiene los pies cruzados, con el triángulo de espalda cerrado o solo es capaz de colocar un gancho.

NOTAS IMPORTANTES:

* - Los ejemplos anteriores son ilustrativos, mas no limitativos.

1 - En este caso, no son consideradas posiciones de control de la media guardia: la media guardia reversa, knee slice ni media guardia profunda.

2 - Montada y montada reversa son posiciones separadas y se puntúan por aparte.

3 - Control de los brazos: el atleta realizando la montada, montada reversa o tomando la espalda deberá tener los dos brazos del oponente atrapados sobre sus piernas. En caso de tener solo un brazo atrapado, el atleta solo recibirá los puntos correspondientes si la pierna que se encuentra sobre el brazo libre se mantiene por debajo de la línea de los hombros del contrario.

IV.vii. Casos específicos donde no se puntúa la ventaja:

- Si el atleta que conquista la media guardia no está intentando pasar.
- Si el atleta logra una raspada, mas regresa a su guardia de manera deliberada.
- No se otorgarán ventajas para raspadas que *comiencen* y *terminen* en la guardia 50/50.

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

V. Artículo Quinto - Faltas y penalizaciones

Las faltas y penalizaciones serán aplicadas por el árbitro con la intención de promover el respeto al reglamento y deportivismo durante la lucha, así como de proteger el ambiente y el correcto desenvolvimiento del torneo.

V.i. Faltas disciplinarias. Tendrán como consecuencia la descalificación del atleta tanto de la lucha como del torneo, retirando su derecho a podio, a continuar luchando o incluso a volver a participar en los próximos eventos organizados por Elite Submission League (decisión que será tomada por el jefe de arbitraje y el comité organizador). Se considerará una falta disciplinaria:

- a) Cuando el atleta diga palabras altisonantes e irrespetuosas, o dirija gestos obscenos, hacia su adversario, la mesa de control, el árbitro o al público, antes, durante o después de su lucha.
- b) Cuando el atleta agrede a su adversario, al árbitro, a cualquier miembro del staff o al público antes durante o después de la lucha.
- c) Cuando el atleta muerda, jale del cabello, golpee a los órganos genitales, ojos o cualquier golpe intencional como puñetazos, codazos, bofetadas, patadas, rodillazos, golpes con la cabeza, puntapié, etc.
- d) Cuando el atleta, al conmemorar su victoria, se dirija de manera agresiva e irrespetuosa hacia su oponente, al staff o al público en general utilizando palabras y/o gestos.
- e) Cuando uno o ambos atletas abandonen la seriedad de la competencia y/o realicen una simulación del combate.

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

f) Cuando el atleta tenga actitudes o realice acciones consideradas incompatibles al ambiente de la competición durante, antes o después de la lucha.

V.ii. Faltas técnicas. Las faltas técnicas se subdividen en: falta de combatividad (stalling), faltas graves o faltas gravísimas.

a) Falta de combatividad (stalling): Tendrán como consecuencia una penalización por falta cometida; y el árbitro deberá señalizarla:

- Cuando un atleta claramente no busque avanzar dentro de la lucha, mientras impide que su adversario lo haga también (a menos que se encuentre en montada, toma de espaldas, defendiendo una sumisión o bajo una posición de control).

- Cuando ambos atletas jalen a la guardia al mismo tiempo, con agarres legales, el árbitro deberá comenzar un conteo de 20 (veinte) segundos. Si al finalizar el conteo no se encontrara una finalización encajada, no se encontrara algún atleta a punto de alcanzar una posición de puntaje y/o ninguno de los atletas se haya levantado del suelo para comenzar a pasar; el árbitro deberá detener la lucha, penalizar a ambos atletas y reiniciar la lucha de pie al centro del área.

b) Faltas graves: Tendrán como consecuencia una penalización por falta cometida; y el árbitro deberá señalizarla:

- Cuando el atleta se arrodille o siente (y permanezca en esa posición), o cuando jale a la guardia sin agarres.

- Cuando el atleta, de pie o en el suelo, se desplace hacia los bordes del área de lucha, evitando el combate con el oponente.

- Cuando el atleta empuje al contrario fuera del área de lucha, sin intención clara de finalizar o puntuar.

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

- Cuando el atleta se ponga de pie o se aleje del oponente huyendo de la lucha, y no retorne al combate.
- Cuando el atleta rompa los agarres del oponente mientras éste jala a la guardia y no retorna al combate en el suelo.
- Cuando el atleta se comunique con cualquier persona, hablando o por medio de gestos, cuestionando o contestando cualquier decisión del árbitro durante la lucha.
- Cuando el atleta desobedezca cualquier decisión del árbitro.
- Cuando el atleta salga del tatami antes de que el árbitro haya proclamado el resultado de la lucha.
- Cuando el atleta salga del área de lucha deliberadamente para evitar que su oponente logre consolidar una raspada o derribe.

Importante: Solo en este caso el árbitro deberá señalar una penalización para atleta que huyó del área de lucha y dos puntos para el oponente.

- Cuando el atleta realice cualquier agarre ilegal en la ropa del oponente:
 - Colocar el pie en la cinta del oponente.
 - Colocar el pie en la solapa del contrario, sin un agarre con la mano a la misma solapa, que proporcione tensión en el agarre.
 - Colocar el pie en la solapa detrás del cuello del oponente.
 - Utilizar la cinta del oponente, o la propia, para realizar o auxiliar un estrangulamiento, mientras el nudo de la cinta está desamarrado.
 - Agarrar la parte interna de las mangas o calzas del kimono del oponente.
 - Colocar el pie en el interior del kimono, o pisarlo para evitar que el oponente se mueva.
- Cuando el atleta coloque la palma de la mano o la suela del pie en el rostro (ojos, nariz, boca) del oponente.
- Cuando el atleta tarde más de veinte segundos en amarrarse la cinta.

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

- Cuando el atleta se desplace por el área de lucha sin buscar contacto con el oponente.
 - Cuando el atleta realice cualquier movimiento no intencional que coloque a su oponente en una posición penalizada.
 - Cuando, en las categorías de menores de edad y cintas blanca (cualquier edad), él atleta brinque a la guardia o realice cualquier ataque volador. Además, de realizar esta acción al defender un derribe, el oponente recibirá dos puntos, mas la lucha reiniciará de pie.
- c) Faltas gravísimas: Tendrán como consecuencia la descalificación del atleta de la lucha, mas no perderá su derecho a podio, y será capaz de continuar su participación en el torneo; el árbitro deberá señalarla:
- Cuando el uniforme del atleta se haya roto, y el atleta sea incapaz de reemplazarlo por uno nuevo que cumpla con los requisitos establecidos en el presente reglamento, después de un periodo de tiempo establecido por el árbitro.
 - Cuando el atleta salga deliberadamente del área de lucha, para evitar rendirse por una sumisión legal encajada por el oponente.
 - Cuando, al encontrarse bajo una sumisión legal realizada por el oponente, el atleta cometa una falta que obligue al árbitro a interrumpir la lucha.
 - Cuando el atleta realice un movimiento que coloque a su oponente en una posición ilegal de manera deliberada.
 - Cuando el atleta no porte ropa interior adecuada.
 - Cuando el atleta coloque sustancias que alteren la adherencia en su cuerpo y/o uniforme.
 - Cuando el atleta intente sofocar o estrangular a su oponente utilizando una o ambas manos, cubriendo la nariz, boca o apretando la tráquea del oponente.

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

- Cuando el atleta realice cualquier derribe que force al adversario a caer de cabeza o con el cuello.
- Cuando el atleta realice cualquier sumisión ilegal en su categoría, según la tabla siguiente:

Tabla de llaves ilegales

4 - 15 años	16 - 17 años	Adultos, másters cinta blanca	Adultos, másters cinta azul	Adultos, másters cinta morada	Adultos, másters cintas café y negra	
X						Finalizaciones forzando la separación de las piernas
X						Estrangulaciones que fuercen cervicales (p. ej: Ezequiel)
X						Llave recta de pie (Aquiles)
X						Guillotina (front head lock)
X						Omoplata
X						Triángulo (jalando la cabeza)
X						Triángulo de brazo
X	X	X				Compresión de los riñones dentro de la guardia cerrada
X	X	X				Llave de muñeca
X	X	X	X	X		Llave de bíceps (Bicep slicer)
X	X	X	X	X		Llave de pantorrilla (Calf slicer)
X	X	X	X	X		Llave o americana de pie (toe hold)
X	X	X	X	X		Llave de rodilla
X	X	X	X	X	X	Slam (azotar intencionalmente al oponente en el tatami, mientras el atleta se encuentra en la guardia del oponente, o bajo una sumisión)
X	X	X	X	X	X	En la llave recta de pie, girar hacia el lado del pie que no está bajo ataque
X	X	X	X	X	X	Heel Hook / heel hook reverso
X	X	X	X	X	X	En la llave o americana de pie, aplicar presión hacia el lado externo del pie
X	X	X	X	X	X	Kani basami (Derribe de tijera)
X	X	X	X	X	X	Knee Reaping
X	X	X	X	X	X	Torcer los dedos hacia atrás
X	X	X	X	X	X	Llaves a las cervicales
X	X	X	X	X	X	Suplex derribando al oponente de cuello o cabeza
X	X	X	X	X	X	Tomar la cinta y azotar al contrincante mientras realiza un Single Leg con la cabeza de fuera
X	X	X	X	X	X	Llaves que tuerzan la rodilla

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

V.iii. Definición de Knee Reaping. Se caracteriza cuando uno de los atletas posiciona el muslo por detrás de la pierna del oponente y pasa su pantorrilla por el frente del cuerpo del contrario por encima de la línea de la rodilla, y rebasando con el pie la línea media vertical del cuerpo del oponente; aplicando presión sobre la rodilla de la pierna presa del contrario, desde afuera hacia adentro, siempre y cuando el pie de la pierna en riesgo se encuentre preso (ya sea por un agarre, en el cuerpo del atleta, su kimono o porque el oponente tiene el pie apoyado en el suelo).

a) Será considerado falta gravísima cuando el atleta que realiza el knee reaping sobrepase con el pie el límite lejano vertical del cuerpo del oponente.

b) Será considerado falta grave, cuando el atleta que realiza el knee reaping sobrepase con el pie la línea media vertical del cuerpo del oponente. Sin embargo, el árbitro no podrá interrumpir la lucha de existir una sumisión encajada. En este caso, el árbitro deberá esperar.

V.iv. Penalizaciones. Las penalizaciones son acumulativas, y el árbitro deberá seguir la siguiente secuencia de marcación:

	Atleta infractor	Oponente
1er FALTA	Penalización #1	————
2da FALTA	Penalización #2	Ventaja
3er FALTA	Penalización #3	Dos puntos
4ta FALTA	Descalificación	————

NOTA: para las categorías de cuatro a quince años el árbitro señalará dos penalizaciones #3 extra, antes de descalificar al atleta.

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

VI. Artículo Sexto - Obligaciones, prohibiciones y exigencias

VI.i. Los atletas, tanto varoniles como femeniles, deberán cumplir con las siguientes exigencias de vestuario:

- a) Los kimonos deberán ser confeccionados en algodón o tejido similar, donde el grosor del mismo no impida el agarre, y deberán encontrarse en buen estado. No está permitido utilizar kimonos rasgados, remendados, manchados, mojados, sucios o rotos.
- b) Los kimonos deben ser, en su totalidad, del mismo color. Solamente es permitido utilizar kimonos color blanco, azul rey, azul navy o negro.
- c) En las categorías varoniles, no está permitido el uso de ninguna vestimenta debajo del kimono.
- d) En las categorías femeniles, es obligatorio el uso de un rashguard o camisa elástica, pegada al cuerpo, debajo del kimono, así como el uso de top deportivo sin piezas metálicas debajo del rash-guard o la camisa elástica.
- e) La distancia entre el inicio de las mangas y las calzas de los kimonos, no deberá exceder los 5 cm, a partir de las muñecas y los tobillos.
- f) Los atletas deberán utilizar una cinta de JiuJitsu Brasileño del color correspondiente a su categoría, de no más de 5 cm de ancho, apropiadamente amarrada, y cuya longitud después del nudo, se encuentre entre los 20 y 30 cm.

VI.ii. Los atletas podrán usar protección en las articulaciones (rodilleras, coderas), siempre y cuando no cuenten con piezas metálicas ni rígidas.

VI.iii. Al realizar el pesaje, el encargado del registro de los atletas deberá verificar que los uniformes cumplan con las exigencias del presente reglamento. Cada atleta tendrá derecho a tres revisiones de uniforme, en el

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

caso de no contar con un uniforme que cumpla con las exigencias del reglamento y fallar en corregir su vestimenta en los tres intentos, no podrá competir.

VI.iv. Después del pesaje y la revisión del uniforme, el atleta no podrá cambiar su vestimenta antes de su primer lucha, o será sujeto de descalificación. De requerir un cambio en el uniforme, *después de su primer lucha*, el atleta deberá pasar nuevamente la inspección del mismo.

VI.v. Higiene:

- a) Los atletas deberán presentarse con las uñas de las manos y los pies cortas y sin bordes filosos.
- b) Los (as) atletas con el cabello largo deberán tenerlo amarrado, para no incomodar al oponente.
- c) El (la) atleta que presente cabello pintado o maquillaje, y que durante la lucha ensucie al oponente, será descalificado (a).
- d) Los atletas deben usar calzado cuando se encuentren fuera del área de lucha.
- e) Durante el pesaje, el encargado del registro deberá revisar que los atletas no sufran de infecciones en la piel.
- f) Si se encuentra alguna lesión en la piel del atleta, éste deberá ser remitido al servicio médico del evento para determinar si puede competir o no.
- g) Para poder competir, el atleta con infección o lesión cutánea deberá presentar un justificante médico que indique que la lesión no es contagiosa y que no representa peligro para los demás competidores.

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

h) Para la organización del evento, el médico del staff tendrá la palabra final para liberar a un atleta con infección o lesión cutánea y permitirle competir.

VI.vi. Otras exigencias:

- a) No habrá tolerancia en el peso, y cada atleta tendrá un solo intento para dar el peso en la báscula oficial.
- b) El atleta se podrá pesar sin coderas ni rodilleras, pero deberá colocárselas para la inspección del uniforme.
- c) No se permitirá el uso de uniformes con estampados o sublimados con frases, símbolos, imágenes o slogans que inciten o hablen de violencia, vandalismo, actos sexuales, drogas, alcohol, tabaco, discriminación ni racismo.
- d) Los parches colocados no deberán presentar roturas de ningún tipo, ni desprendimientos.
- e) No será permitido el uso de anillos, piercings, broches metálicos, pulseras, reloj, protectores de orejas, protector inguinal (concha), ni ningún otro adorno o protección que tengan partes rígidas y que puedan causar algún tipo de riesgo o lesión en el mismo atleta o su oponente.
- f) No se permitirá el uso de protectores (como rodilleras y coderas) que aumenten el volumen de la articulación y dificulten el agarre por parte del adversario.
- g) Todos los atletas deberán utilizar ropa interior en todo momento durante la competencia. Ésta, deberá ser tipo bóxer o calzón. No se permitirá el uso de tangas. La no obediencia de este punto, tendrá como consecuencia la descalificación del atleta.

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

VII. Artículo Séptimo - Categorías y tiempo de regulación de la lucha

VII.i. La categoría de edad de los atletas será definida por la edad que el atleta alcanzará en el año de la competencia.

VII.ii. No hay un límite máximo de edad para las categorías adulto y master; solo se solicita una edad mínima.

VII.iii. El tiempo de regulación de cada categoría, según el peso y la edad, se definen a continuación:

Tiempo de regulación de las luchas según la edad y la cinta

Categoría	Edad	Tiempo de regulación de la lucha
PEQUEÑOS GUERREROS I	(año actual) - (año de nacimiento) = 4	02 MINUTOS
PEQUEÑOS GUERREROS II	(año actual) - (año de nacimiento) = 5	02 MINUTOS
PEQUEÑOS GUERREROS III	(año actual) - (año de nacimiento) = 6	02 MINUTOS
PEQUEÑOS GUERREROS IV	(año actual) - (año de nacimiento) = 7	03 MINUTOS
INFANTIL I	(año actual) - (año de nacimiento) = 8	03 MINUTOS
INFANTIL II	(año actual) - (año de nacimiento) = 9	03 MINUTOS
INFANTIL III	(año actual) - (año de nacimiento) = 10	04 MINUTOS
INFANTIL IV	(año actual) - (año de nacimiento) = 11	04 MINUTOS
INFANTIL - JUVENIL I	(año actual) - (año de nacimiento) = 12	04 MINUTOS
INFANTIL - JUVENIL II	(año actual) - (año de nacimiento) = 13	04 MINUTOS
INFANTIL - JUVENIL III	(año actual) - (año de nacimiento) = 14	04 MINUTOS
INFANTIL - JUVENIL IV	(año actual) - (año de nacimiento) = 15	04 MINUTOS
JUVENIL I	(año actual) - (año de nacimiento) = 16	05 MINUTOS
JUVENIL II	(año actual) - (año de nacimiento) = 17	05 MINUTOS
ADULTO	(año actual) - (año de nacimiento) > 18	Cinta blanca - 05 MINUTOS
		Cinta azul - 06 MINUTOS
		Cinta morada - 07 MINUTOS
		Cintas café y negra - 08 MINUTOS
MÁSTER	(año actual) - (año de nacimiento) > 35	05 MINUTOS

Tiempo de descanso entre luchas

Descanso entre luchas hasta la semifinal	Igual al tiempo de regulación
Descanso entre semifinal y final	Doble del tiempo de regulación

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

VII.iv. Llaves o brackets:

- a) Cada categoría tendrá a los atletas distribuidos en llaves o brackets.
- b) Las llaves funcionarán con un sistema de eliminación directa; donde el atleta ganador pasará a la siguiente ronda, y el atleta perdedor será eliminado de la competición.
- c) La única excepción al punto anterior será cuando la llave contenga solamente tres atletas, donde se llevará a cabo el siguiente sistema: después de la primera lucha, el atleta vencedor pasará a la final de la categoría, y el atleta perdedor deberá luchar una segunda semifinal contra el tercer atleta del bracket. Después de esta segunda semifinal, el atleta vencedor (incluso si es el mismo atleta que perdió la primer lucha) pasará a luchar la final contra el ganador de la primer lucha.

VII.v. Descalificaciones en semifinales, finales y casos especiales:

- a) Cuando, durante las semifinales:
 - ambos atletas se accidenten al mismo tiempo, con el marcador empatado, y ninguno de los atletas sea capaz de continuar la lucha; la otra semifinal será considerada como la final de la categoría, y los atletas que sufrieron el accidente serán declarados los terceros lugares.
 - ambos atletas sean descalificados por faltas técnicas; la otra semifinal será considerada como la final de la categoría, y los atletas que fueron descalificados serán declarados los terceros lugares.
 - ambos atletas sean descalificados por faltas disciplinarias; la otra semifinal será considerada como la final de la categoría, y

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

los atletas que fueron descalificados perderán su derecho a podio, dejando vacíos los dos terceros lugares.

- los cuatro atletas sean descalificados durante las dos semifinales por faltas técnicas; los atletas que fueron derrotados por ellos en los cuartos de final lucharán entre si para determinar a los nuevos finalistas. Entonces, los atletas descalificados serán proclamados terceros lugares y los atletas que perdieron contra los nuevos finalistas no recibirán medalla.
- los cuatro atletas sean descalificados durante las dos semifinales por faltas disciplinarias; los atletas que fueron derrotados por ellos en los cuartos de final lucharán entre si para determinar a los nuevos finalistas. Entonces, los atletas descalificados perderán su derecho al podio y los atletas que perdieron contra los nuevos finalistas recibirán el tercer lugar.
- un atleta sea descalificado por falta técnica y el otro por falta disciplinaria; el primero será considerado como el tercer lugar, el segundo perderá su derecho a podio y la otra semifinal será considerada como la final de la categoría.

b) Cuando, durante una final:

- ambos atletas sean descalificados por faltas técnicas; los atletas que perdieron en la semifinales regresarán para luchar en la final. Entonces, el ganador de la nueva final será declarado campeón, el perdedor ganará tercer lugar y los atletas descalificados serán declarados segundos lugares.
- uno de los atletas sea descalificado por falta disciplinar; la medalla de plata será otorgada al quien perdió la semifinal contra el campeón de la categoría.

Reglamento

Elite Submission League

Gi Series

- un atleta sea descalificado por falta técnica y el otro por falta disciplinar; el primero será considerado como el segundo lugar, el segundo perderá su derecho a podio y los atletas que perdieron en las semifinales lucharán para determinar al campeón de la categoría, donde el perdedor será declarado único tercer lugar.
- ambos atletas sean descalificados por faltas disciplinarias; los atletas que perdieron en las semifinales disputarán una nueva final y los atletas que perdieron contra los nuevos finalistas en los cuartos de final serán declarados terceros lugares.