

PREMIER GRAPPLING EVENTS

POLITICAS Y REGLAMENTO OFICIAL

TABLE DE CONTENIDO

NORMATIVAS

- 1.1. Politicas de Registro
- 1.2. Politicas de Pesaje
- 1.3. Politica de Reembolso

REGLAS

- 2. Codigo de Conducta
- 3. Higiene
- 4. Uniforme
- 5. Limites del Tatami
- 6. Formatos
- 7. Comandos del Arbitro
- 8. Sistema de Puntaje
- 9. Tecnicas Legales / Penalizaciones

Políticas y Reglas Oficiales

Bienvenido a Premier Grappling events, donde la competencia y la integridad son fundamentales. Queremos asegurarnos de que todos los competidores tengan una experiencia justa y emocionante en nuestros torneos de Jiu-Jitsu. A continuación, encontrarás nuestras reglas oficiales:

1. NORMATIVAS:

1.1. Política de Registro

- Los competidores deben registrarse para los eventos a través de la página del evento en Smoothcomp antes de la fecha límite de registro publicada del evento.
- El pago debe completarse completamente para finalizar el registro.
- No se aceptarán registros tardíos.
- Los competidores deben asegurarse de haberse registrado para la edad, peso y nivel de habilidad correctos.
- La falta de hacerlo resultará en la cancelación de su registro sin posibilidad de reembolso.
- Información Persona: Proporcionar información personal precisa y actualizada durante el proceso de registro.
- Elección de Categoría: Seleccionar la categoría de peso y nivel de habilidad adecuada al registrarse. Verificar que la elección de categoría sea coherente con la habilidad y experiencia del competidor.
- Verificación de Documentos: Asegurarse de que los documentos cumplan con los requisitos establecidos por el torneo.
- Presentación a Tiempo: Estar presente y listo para competir según la programación oficial del torneo.

1.2. Política de Pesaje

- Los competidores pueden pesarse durante el período programado de pesaje de su primera división.
- Los competidores solo necesitan pesarse una vez (para su primera división) si están participando en múltiples divisiones.
- Si un competidor no se ha pesado para cuando comienza su división, será descalificado y eliminado de todos los combates en esa división.
- Los competidores pueden pesarse sin su uniforme tanto para las divisiones de Gi como de NoGi.
- Los competidores pueden pesarse con un peso inferior al límite de su categoría de peso.
- **Los competidores tendrán la siguiente tolerancia:**
 - Divisiones de Adultos y Masters MASCULINO - 0,5 kg
 - Divisiones de Adultos y Masters FEMENINO - 1,0 kg
 - Divisiones de Niños y Adolescentes MASCULINO Y FEMENINO - 1,0 kg

1.3. Política de Reembolso

- Los competidores pueden iniciar sesión en Smoothcomp y cancelar su registro para obtener un reembolso COMPLETO en cualquier momento hasta la fecha límite de registro anticipado del evento.
- Después de la fecha límite de registro anticipado del evento, solo estará disponible un reembolso parcial (50%).
- Una vez que se publiquen los brackets y haya programado sus combates, NO se ofrecerá ningún reembolso.
- Si no hay competidores en ninguna de las divisiones en las que te has registrado y no podemos ofrecer fusiones de divisiones, emitiremos un reembolso COMPLETO.
- Si rechazas todas las fusiones de divisiones, NO se ofrecerá ningún reembolso. Sin embargo, emitiremos un crédito utilizable en cualquiera de nuestros eventos futuros.

Cumplir con estas obligaciones es esencial para garantizar el desarrollo fluido de nuestros torneos y el respeto hacia todos los involucrados. Agradecemos a todos los competidores por su compromiso con estas obligaciones y les deseamos una experiencia exitosa en el tatami.

2. CÓDIGO DE CONDUCTA DE PREMIER GRAPPLING:

En Premier Grappling Events, nos esforzamos por crear un ambiente inclusivo, respetuoso y seguro para todos los participantes, espectadores y personal involucrado en nuestros torneos de Jiu-Jitsu. Nuestro código de conducta refleja nuestros valores fundamentales y establece las expectativas para garantizar una experiencia positiva para todos.

Tratamos a todos con respeto, independientemente de su género, orientación sexual, raza, religión o habilidad física. Evitamos comportamientos ofensivos, discriminación y lenguaje inapropiado.

Los competidores deberán respetar el tatami y seguir las reglas específicas del torneo en cuanto a indumentaria, higiene personal y equipo permitido. Así como también, evitar comportamientos agresivos, innecesarios o peligrosos durante la competición.

La intimidación, los actos de intimidación y la intimidación de cualquier oponente por parte de un competidor en nuestros eventos, ya sea digital o físicamente, llevarán a la eliminación del evento.

La conducta inapropiada de un competidor puede resultar en la exclusión del evento.

Un comportamiento inapropiado de un entrenador puede resultar en la exclusión del competidor que están entrenando del evento y la revocación de sus privilegios de entrenamiento.

Premier Grappling Events prohíbe estrictamente a los competidores competir mientras están bajo la influencia de drogas ilegales o cualquier otra sustancia que pueda afectar su juicio o habilidades físicas durante la competencia.

3. Higiene del competidor:

En Premier Grappling, la higiene personal es fundamental para garantizar un ambiente seguro y respetuoso en nuestros torneos de Jiu-Jitsu. Todos los competidores son responsables de mantener un estándar adecuado de higiene para el beneficio de la comunidad.

3.1. **Uniforme Limpio:** Utiliza un uniforme limpio y recién lavado en cada competición. La limpieza del gi o rashguard contribuye a un ambiente higiénico en el tatami.

3.2. **Higiene Personal:** Mantén una buena higiene personal antes y durante el torneo. Dúchate antes de competir y asegúrate de tener uñas cortas y limpias.

3.3. **Accesorios y Equipamiento:** Limpia y desinfecta cualquier accesorio o equipo que utilices, como protectores bucales o cinturones, para prevenir la propagación de gérmenes.

3.4. **Lesiones y Heridas:** Si tienes heridas o cortes, asegúrate de cubrirlos adecuadamente con vendajes o apósitos para evitar la transmisión de bacterias.

3.5. **Calzado Fuera del Tatami:** No uses calzado en el área de competición. Mantén tus pies limpios y, al salir del tatami, utiliza sandalias o calzado adecuado.

3.6. **Respeto a los Compañeros:** Respeta la salud de tus compañeros. Si presentas síntomas de enfermedad, considera postergar tu participación para evitar contagios.

3.7. **Seguimiento de las Normativas:** Sigue cualquier normativa específica del torneo relacionada con la higiene y el equipo permitido.

Estas prácticas simples pero efectivas contribuyen significativamente a mantener un entorno higiénico y saludable para todos.

4. UNIFORME:

En Premier Grappling, la elección y el mantenimiento adecuado del uniforme son esenciales para garantizar un torneo de Jiu-Jitsu seguro y respetuoso. A continuación, presentamos las pautas específicas para el uniforme de los competidores:

4.1. Los competidores masculinos deben usar ropa interior. Las competidoras femeninas deben usar un sostén deportivo o una camiseta ajustada y ropa interior.

4.2. Para todas las divisiones de Gi:

- El Gi puede ser de cualquier color, incluidos la parte superior y la inferior de diferentes colores.
- Se debe llevar un cinturón correspondiente al nivel de habilidad de la división.
- Las mangas de la chaqueta y los pantalones del Gi no deben ser de longitud excesiva ni demasiado cortas para agarrar correctamente.
- El cinturón no debe ser demasiado corto para agarrar.
- El Gi no puede estar cubierto con parches excesivos. Los parches no pueden cubrir las mangas o las solapas.
- Los competidores pueden usar una camiseta ajustada y/o mallas debajo de su Gi.

4.3. Para todas las divisiones de NoGi:

- Los competidores deben usar una camiseta ajustada o competir sin camiseta (en este caso, las competidoras femeninas deben usar un sostén deportivo que cubra completamente su pecho).
- Los competidores no pueden competir con una camiseta.
- Los competidores masculinos deben usar pantalones cortos tipo boardshorts. Las competidoras femeninas pueden optar por usar pantalones cortos tipo boardshorts o mallas ajustadas.
- Los pantalones cortos y las mallas/leggings deben estar libres de bolsillos y cremalleras.

4.4. Calzado:

- No se permite el uso de calzado en la categoría Gi, pero se deben usar sandalias o calzado adecuado al salir del tatami.
- En la categoría No-Gi, se pueden usar calcetines de agarre, pero no se permite el uso de calzado.

4.5. Seguimiento de Normativas Específicas:

- Los competidores deben seguir cualquier normativa específica del torneo en relación con el uniforme y el equipo permitido.

4.6. Los árbitros o el personal del evento pueden pedir a los competidores que cambien de uniforme en cualquier momento. Si los competidores no pueden cambiar de uniforme, no podrán competir.

4.7. Los competidores pueden optar por usar mangas de soporte en las articulaciones o cinta en los dedos, rodillas, tobillos, muñecas y codos. Estos deben ser de un material suave.

4.8. No debe haber materiales plásticos o duros en ninguna parte del uniforme del competidor.

4.9. Los competidores solo pueden usar protectores para la cabeza por razones religiosas.

4.10. Los competidores pueden usar gafas protectoras si están respaldadas por documentación médica y los árbitros y el personal del evento consideran que no representan ningún peligro para el oponente de ninguna manera.

4.11. Los competidores no pueden usar una copa protectora ni un suspensorio.

5 - LÍMITES DEL TATAMI

5.1 - El árbitro puede declarar una pausa en la acción en cualquier momento para garantizar la seguridad de los competidores.

5.2 - Toda acción que tenga lugar dentro del área principal del tatami es elegible para puntos.

5.3 - Toda acción que comience en el área principal del tatami pero termine en el borde del tatami es elegible para puntos.

5.4 - Toda acción que comience y termine en el borde del tatami no es elegible para puntos.

5.5 - Toda acción que salga del tatami (ya sea a otro tatami o completamente fuera del área enmoquetada) no es elegible para puntos.

5.6 - El árbitro siempre intentará recrear la posición lo mejor posible al restablecer a los competidores fuera de los límites. Si no puede hacerlo, los competidores serán restablecidos en una posición neutral de pie. Si hubo una sumisión involucrada, el atacante recibirá 2 puntos.

6. FORMATOS:

6.1 Los competidores de cada división se agruparán de FORMA ALEATORIA con oponentes dentro de su propia división para tener la oportunidad de disputar hasta 4 combates.

6.2 Siguiendo el formato de round robin en divisiones con más de 5 competidores, los mejores luchadores de los grupos competirán en un formato de eliminación simple (playoffs) para coronar a un ganador.

6.3 Dependiendo del número de competidores en cada división y según los resultados, podríamos tener cuartos de final, semifinales o solo finales. En el caso de que no sean necesarios los playoffs después, declararemos a los 3 mejores competidores.

6.4 Si un competidor tiene que renunciar a algunos de sus combates debido a lesiones, su oponente será declarado como el ganador.

6.6 Debido al formato de round robin, es posible que compañeros de equipo terminen enfrentándose entre sí. Se debe decidir un ganador.

6.7 En caso de empate, se utilizará el siguiente algoritmo:

Más Victorias > Más Sumisiones > Enfrentamiento Directo > Mayor Puntuación Anotada > Menor Puntuación Recibida

7. COMANDOS DEL ÁRBITRO

7.1 - Para iniciar el combate, el árbitro realizará un movimiento de corte y declarará "¡LUCHA!".

7.2 - Para detener el combate, el árbitro abrirá ambos brazos o tocará a ambos competidores y declarará "¡ALTO!".

7.3 - Para otorgar 2 puntos, el árbitro levantará 2 dedos y declarará "2 PUNTOS ROJO" o "2 PUNTOS AZUL" dependiendo de qué lado esté el competidor que anotó.

5.4 - Para otorgar 3 puntos, el árbitro levantará 3 dedos y declarará "3 PUNTOS ROJO" o "3 PUNTOS AZUL" dependiendo de qué lado esté el competidor que anotó.

7.5 - Para otorgar 4 puntos, el árbitro levantará 4 dedos y declarará "4 PUNTOS ROJO" o "4 PUNTOS AZUL" dependiendo de qué lado esté el competidor que anotó.

7.6 - Para declarar un ganador, el árbitro levantará la mano del competidor correspondiente y declarará "GANADOR POR [MÉTODO], ROJO" o "GANADOR POR [MÉTODO], AZUL".

7.7 - El árbitro puede usar comandos verbales durante todo el combate para controlar la acción. Ejemplos de esto incluyen decirles a los competidores que permanezcan dentro de los límites o advertir a un competidor sobre la pasividad u otras penalizaciones.

7.8 - Para imponer una penalización, el árbitro levantará 1 dedo para otorgar un punto al otro competidor (no al infractor) y declarará "1 PUNTO ROJO" o "1 PUNTO AZUL" dependiendo de qué lado esté el competidor al que se le otorga el punto.

7.9 - Para descalificar a un competidor, el árbitro declarará "GANADOR POR DESCALIFICACIÓN" y levantará la mano del otro competidor.

8. SISTEMA DE PUNTAJE

8.1 - Una toma que hace que el oponente caiga sobre su espalda o estómago plano se puntuará con 2 puntos.

8.2 - Un barrido (inversión de las posiciones de arriba y abajo comenzando desde una guardia) se puntuará con 2 puntos. El competidor que realiza el barrido debe liberarse de cualquier sumisión para recibir puntos.

8.3 - Un intento de sumisión fuerte (por ejemplo, una extremidad completamente extendida) que se detiene fuera de los límites y es detenido por el árbitro puntuará 2 puntos para el atacante.

8.4 - Una pasada de guardia (liberando las piernas del oponente mientras está en su guardia y asegurando un pase) puntuará 3 puntos.

8.5 - Alcanzar la montada puntuará 4 puntos. Ambas piernas del competidor superior deben estar libres de cualquier guardia. Al menos uno de los brazos del oponente inferior debe estar libre de debajo de las piernas del competidor superior.

8.6 - Tomar la espalda del oponente y asegurar ambos ganchos o un triángulo de cuerpo y control del cuerpo superior (por ejemplo, cinturón de seguridad) puntuará 4 puntos.

8.7 - Una penalización puntuará 1 punto para el otro oponente.

Una toma o barrido que resulte en que el atacante termine en una posición de tortuga trasera puntuará 2 puntos.

8.8 - Una toma o barrido que resulte en que el atacante termine en una posición de bloqueo frontal no puntuará ningún punto.

8.9 - Las inversiones desde la posición inferior de bloqueo o tortuga no puntuarán ningún punto.

8.10 - Una pasada de guardia que resulte en que el competidor inferior se coloque en una posición de tortuga antes de que se establezca el pase no puntuará ningún punto.

8.11 - Comandos del Árbitro

8.12 - Para comenzar el combate, el árbitro realizará un movimiento de corte y declarará "¡LUCHA!".

8.13 - Para detener el combate, el árbitro abrirá ambos brazos o tocará a ambos competidores y declarará "¡ALTO!".

8.14 - Para otorgar 2 puntos, el árbitro levantará 2 dedos y declarará "2 PUNTOS ROJO" o "2 PUNTOS AZUL" dependiendo de qué lado esté el competidor que anotó.

8.15 - Para otorgar 3 puntos, el árbitro levantará 3 dedos y declarará "3 PUNTOS ROJO" o "3 PUNTOS AZUL" dependiendo de qué lado esté el competidor que anotó.

8.16 - Para otorgar 4 puntos, el árbitro levantará 4 dedos y declarará "4 PUNTOS ROJO" o "4 PUNTOS AZUL" dependiendo de qué lado esté el competidor que anotó.

8.17 - Para declarar un ganador, el árbitro levantará la mano del competidor correspondiente y declarará "GANADOR POR [MÉTODO], ROJO" o "GANADOR POR [MÉTODO], AZUL".

8.18 - El árbitro puede usar comandos verbales durante todo el combate para controlar la acción. Ejemplos de esto incluyen decirles a los competidores que permanezcan dentro de los límites o advertir a un competidor sobre la pasividad u otras penalizaciones.

8.18 - Para imponer una penalización, el árbitro levantará 1 dedo para otorgar un punto al otro competidor (no al infractor) y declarará "1 PUNTO ROJO" o "1 PUNTO AZUL" dependiendo de qué lado esté el competidor al que se le otorga el punto.

8.19 - Para descalificar a un competidor, el árbitro declarará "GANADOR POR DESCALIFICACIÓN" y levantará la mano del otro competidor.

9 - PENALIZACIONES:

9.1 - Las violaciones del cuadro de Técnicas Legales se consideran una FALTA GRAVE y resultarán en una descalificación, EXCEPTO en las divisiones de Niños y Blanco/Principiante donde el árbitro puede considerar la falta como involuntaria y en su lugar imponer una penalización.

9.2 - Tirar de la guardia sin agarrar en el Gi se considera una FALTA LEVE y resultará en una penalización. No se requiere agarre para sentarse en la guardia en todas las divisiones de NoGi.

9.3 - Desengancharse de la guardia mientras se ataca como competidor superior (por ejemplo, retroceder 3 o más pasos) se considera una FALTA LEVE y resultará en una penalización.

9.4 - Salir del tatami durante un combate en medio de la acción se considera una FALTA LEVE y resultará en una penalización.

9.5 - Desobedecer un comando del árbitro se considera una FALTA LEVE y resultará en una penalización. Desobedecer un comando del árbitro de detenerse mientras se ataca una sumisión se considera una FALTA GRAVE y resultará en una descalificación.

9.6 - Comportamiento agresivo, lenguaje ofensivo y amenazas o acoso de cualquier tipo resultarán en la eliminación de TODOS los combates restantes en el evento.

9.7 - Golpes, hincadas en los ojos o enganches de los dedos se consideran una FALTA GRAVE y resultarán en una descalificación.

9.8 - Hablar con entrenadores o espectadores durante el combate se considera una FALTA LEVE y resultará en una penalización.

9.9 - Los combates arreglados y la conducta antideportiva resultarán en la eliminación de todos los combates restantes en el evento.

9.10 - Los entrenadores pueden discutir respetuosamente una decisión del árbitro, sin embargo, cualquier comportamiento hostil resultará en la descalificación de su competidor del combate actual.

9.11 - Los espectadores NO pueden discutir una decisión del árbitro. El incumplimiento de esto podría resultar en su expulsión del evento.