

REGLAMENTO DE ARBITRAJE



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE COMBAT JU-JUTSU



Federación Internacional CJJ

ÍNDICE

ÍNDICE	2
REGLAMENTO DE ARBITRAJE.	7
1. OBJETIVOS GENERALES.	7
2. RESPONSABILIDADES DE LOS COMPETIDORES.	7
3. RESPONSABILIDADES DE LOS ENTRENADORES.	7
4. ÁREA DE COMPETICIÓN.	7
5. TIPOS DE COMPETICIONES Y DESARROLLO DE LAS MISMAS.	8
6. EQUIPO ARBITRAL	9
6.1 ÁRBITRO PRINCIPAL	9
6.2 ÁRBITRO CENTRAL (AC)	10
6.3 ÁRBITRO LATERAL (AL)	11
6.4 ÁRBITRO DE MESA (AM)	11
7. FICHA OFICIAL DE RESULTADOS EN LOS COMBATES	12
DESARROLLO DE LOS COMBATES PARA LA MODALIDAD DE FULL CONTACT.	12
8. LLAMADA DE LOS COMPETIDORES AL TATAMI.	12
9. REVISIÓN DEL EQUIPO Y MATERIAL	12
10. ENTRADA AL ÁREA DE COMPETICIÓN	13
11. FASES DURANTE EL COMBATE	13
11.1 Fase de golpeo de pie,	13
11.2 Fase de “clinch” o cuerpo a cuerpo en pie,	13
11.3 Fase de suelo,	13
12. INTERRUPCIONES DURANTE EL COMBATE.	14
8. PARA REALIZAR UNA CUENTA DE SEGURIDAD.	16
13. COMPETIDORES ADULTOS Y ADOLESCENTES.	17
13.1 Categorías por niveles de experiencia.	17
13.1.1 Principiantes:	17
13.1.2 Intermedios	17
13.1.3 Avanzados	17
13.1.4 Expertos	17
13.2 Categorías por edad y peso del competidor.	17
13.2.1 Adolescentes	17
13.2.2 Adultos	18
14. DURACIÓN DE LOS COMBATES.	18
15. PROTECCIONES DE LOS COMPETIDORES.	18
16. LESIONES Y ACCIDENTES DURANTE LOS COMBATES.	18
17. GANADORES DE LOS COMBATES	19
17.1 POR PUNTOS.	19
17.2 DECISIÓN DEL EQUIPO ARBITRAL.	19
17.3 K.O.	19

17.4 K.O. TÉCNICO.	19
17.5 SUMISIÓN	20
17.5.1 Luxación	20
17.5.2 La señal para rendirse	20
17.5.3 Estrangulación	20
17.6 ABANDONO.	20
17.7 DESCALIFICACIÓN DEL CONTRARIO	20
17.8 EXPULSIÓN DEL CONTRARIO.	20
17.9 CONDUCTAS INCOMPATIBLES CON EL DECORO DE LA COMPETICIÓN .	21
17.10 GOLPEO SIMULADO.	21
17.11 EN LA CATEGORÍA DE NIÑOS HASTA 11 AÑOS.	21
MODALIDAD DE FULL CONTACT PARA NIÑOS (HASTA 11 AÑOS).	22
19. CATEGORÍAS POR EDADES Y PESOS.	22
20. DURACIÓN DE LOS COMBATES.	22
21. PROTECCIONES DE LOS COMPETIDORES.	22
22. TÉCNICAS PERMITIDAS.	22
22.1 Asalto 1	22
22.2 Asalto 2	22
23. TÉCNICAS PROHIBIDAS.	23
24. PROTESTAS.	23
24.1 El procedimiento para presentar una protesta será:	24
24.2 Consideración de la protesta:	24
25. DISPOSICIÓN FINAL	25
MODALIDAD DE CLOSE CONTACT.	26
26. LLAMADA DE LOS COMPETIDORES AL TATAMI.	26
27. REVISIÓN DEL EQUIPO Y MATERIAL	26
28. ENTRADA AL ÁREA DE COMPETICIÓN.	26
29. FASES DURANTE EL COMBATE.	26
29.1 Fase de pie.	26
29.2 Fase de “clinch” o cuerpo a cuerpo en pie,	27
29.3 Fase de suelo	27
30. INTERRUPCIONES EN LOS COMBATES.	27
31. COMPETIDORES.	27
31.1 DIVISIÓN POR NIVEL DE EXPERIENCIA.	27
31.2 DIVISIÓN POR EDAD Y PESO.	27
32. DURACIÓN DE LOS COMBATES.	27
33. PROTECCIONES DE LOS COMPETIDORES.	27
34. LESIONES Y ACCIDENTES DURANTE LOS COMBATES.	28
35. GANADORES DE LOS COMBATES.	28
36. ADULTOS (Avanzados y Expertos).	28
36.1 INICIO Y FINALIZACIÓN DEL COMBATE.	28

37. ADULTOS (Principiantes), JUVENILES (16-17) y CADETES (14-15).	28
37.1 INICIO Y FINALIZACIÓN DEL COMBATE.	28
38. INFANTIL 12-13 AÑOS.	28
38.1 INICIO Y FINALIZACIÓN DEL COMBATE.	28
39. NIÑOS HASTA 11 AÑOS.	29
39.1 FASE DE PIE	29
39.2 FASE DE SUELO.	29
39.2.1 Posiciones de control en el suelo.	29
39.2.2 Sumisiones	29
39.3 GANADORES EN LA CATEGORÍA DE NIÑOS HASTA 11 AÑOS.	29
39.4. TÉCNICAS NO PERMITIDAS.	30
MODALIDAD DE GROUND & FIGHT	31
40. LLAMADA, REVISIÓN DEL MATERIAL Y ENTRADA AL ÁREA DE COMPETICIÓN.	31
41. DESARROLLO DEL COMBATE	31
1. Acciones permitidas:	31
2. Acciones prohibidas:	31
43. INTERRUPCIONES EN LOS COMBATES.	32
44. COMPETIDORES.	32
45. DURACIÓN DE LOS COMBATES.	32
Para los menores de 12 años:	32
46. PROTECCIONES DE LOS COMPETIDORES.	32
47. LESIONES Y ACCIDENTES DURANTE LOS COMBATES.	32
48. GANADORES DE LOS COMBATES.	33
Tiempo principal del combate,	33
1er. Tiempo adicional.	33
2º Tiempo adicional.	33
TÉCNICAS DE ORO	33
1. Montadas,	33
2. Control desde la espalda	33
3. Raspados/ inversiones	33
4. Inmovilizaciones.	33
<u>ANEXO 1 NORMAS DE UNIFORMIDAD PARA LAS MODALIDADES DE FULL CONTACT</u>	35
1. COMPETIDORES	35
1.1 EL GI o Kimono.	35
1.2 El cinturón.	35
2. ÁRBITROS.	36
ANEXO 2. PROTECCIONES OBLIGATORIAS PARA LOS COMPETIDORES EN LA MODALIDAD DE FULL CONTACT.	37
1. Niños menores de 12 años.	37
2. Infantil y cadete.	37
3. Juveniles y adultos.	37
4. Avanzados y expertos.	38

ANEXO 3.- SISTEMA DE PUNTUACIÓN PARA LA MODALIDAD DE FULL CONTACT.	39
1. Puntuación mediante técnicas de golpeo.	39
2. Puntuación mediante derribos o proyecciones.-	39
3. Puntuación mediante técnicas en el suelo.	39
4. Mediante la suma de puntos otorgados por infracciones a los competidores, entrenadores.	39
5. Valor de los puntos:	39
5.1 Mediante golpes,	39
5.2 Mediante derribos y proyecciones, su valor será de 3 puntos.	40
5.3 Mediante técnica en el suelo, su valor será de 2 puntos por:	40
5.3.1 Posiciones de control claras.	40
5.3.1.1 Montada.	40
5.3.1.2 Control de la espalda.	41
5.3.2 Inversión de posición clara, 1 punto	41
5.3.3 intento claro de sumisión 1 punto.	41
5.3.4 Categoría de niños (8-11 años).	41
5.4 . Mediante puntos otorgados por infracciones	42
ANEXO 4.- ACCIONES PROHIBIDAS PARA LA CATEGORÍA DE FULL CONTACT.	43
1. GOLPES PROHIBIDOS	43
2. ZONAS PROHIBIDAS	43
3. OTRAS ACCIONES DE COMBATE	43
5. ACTITUDES DE LOS COMPETIDORES Y ENTRENADORES	44
ANEXO 5.- FALTAS Y SANCIONES PARA LA MODALIDAD DE FULL CONTACT.	45
1. Amonestación	45
2. Descalificación	45
3. Expulsión	45
ANEXO 6.- TÉCNICAS PERMITIDAS POR NIVEL PARA LA MODALIDAD DE FULL CONTACT.	46
1. Principiantes:	46
2. Intermedios:	46
3. Avanzados y expertos:	46
4. ESPECIFICACIONES ESPECIALES PARA INFANTIL, CADETE Y JUVENIL	46
4.1 La categoría de infantil (12 y 13 años),	46
4.2 La categoría de cadetes (14 y 15 años)	46
4.3 La categoría de juveniles (16 y 17 años)	47
ANEXO 7 NORMAS DE UNIFORMIDAD PARA LAS MODALIDADES DE CLOSE CONTACT .	47
ANEXO 8 PROTECCIONES OBLIGATORIAS PARA LOS COMPETIDORES EN LA MODALIDAD DE CLOSE CONTACT.	47
ANEXO 9 SISTEMA DE PUNTUACIÓN PARA LA MODALIDAD DE CLOSE CONTACT.	48
1. Puntuación mediante técnicas de golpeo.	48
2. Puntuación mediante derribos o proyecciones.	48
3. Puntuación mediante técnicas en el suelo.	48

4. Mediante la suma de puntos otorgados por infracciones a los competidores, entrenadores.	48
5. Valor de los puntos:	48
5.1 Mediante golpeo de pie.	48
5.2 Mediante derribos y proyecciones, su valor será de 3 puntos.	49
5.3 Mediante técnica en el suelo, su valor será de 2 puntos por:	49
5.3.1 Posiciones de control claras.	49
5.3.1.1 Montada.	49
5.3.1.2 Control de la espalda.	50
5.3.2 Inversión de posición clara, 1 punto	50
5.3.3 intento claro de sumisión 1 punto.	50
5.3.4 Categoría de niños (8-11 años).	50
5.4 . Mediante puntos otorgados por infracciones	50
ANEXO 10 ACCIONES PROHIBIDAS PARA LA MODALIDAD DE CLOSE CONTACT.	51
1. GOLPES PROHIBIDOS	51
2. ZONAS PROHIBIDAS	51
3. OTRAS ACCIONES DE COMBATE	51
5. ACTITUDES DE LOS COMPETIDORES Y ENTRENADORES	52
ANEXO 11 FALTAS Y SANCIONES PARA LA MODALIDAD DE CLOSE CONTACT.	53
1. Amonestación	53
2. Descalificación	53
3. Expulsión	53
ANEXO 12 TÉCNICAS PERMITIDAS Y PROHIBIDAS POR CATEGORÍAS PARA LA MODALIDAD DE CLOSE CONTACT.	54
1. ADULTOS (Avanzados, expertos e intermedios):	54
2. ADULTOS (Principiantes) y JUVENILES (16-17 AÑOS):	54
3. CADETES (14-15 AÑOS).	55
4. INFANTIL (12-13 AÑOS).	55
5. NIÑOS HASTA 11 AÑOS.	56
ANEXO 13.- VOCES Y GESTOS ARBITRALES	57
ANEXO 14.- FICHA OFICIAL DE RESULTADOS EN LOS COMBATES	62
FORMULARIO OFICIAL DE PROTESTA. N° _____.	63

REGLAMENTO DE ARBITRAJE.

1. OBJETIVOS GENERALES.

Recoger las normas por las que se deberán regir los árbitros en las competiciones deportivas de Combat Jiu Jitsu, en adelante (**CJJ**).

Una correcta actuación de los árbitros durante las competiciones ayudará a:

1. Desarrollar y popularizar el CJJ.
2. Elegir a los mejores competidores de CJJ.
3. Mejorar las habilidades deportivas y el rendimiento de los competidores.
4. Mejorar los métodos y prácticas de arbitraje de los Campeonatos de CJJ.
5. Velar por la seguridad de los competidores durante los combates.

2. RESPONSABILIDADES DE LOS COMPETIDORES.

1. Cumplir estrictamente con las normas y reglamentos de la competición.
2. Cumplir las indicaciones de los árbitros.
3. Estar inmediatamente en el área de competición cuando sea llamado por los árbitros.
4. Si por alguna razón el participante no pudiera continuar en la competición, informará inmediatamente a los árbitros.
5. Ser respetuoso y cortés con los competidores, árbitros, público, así como con cualquier otra persona que ayude a organizar y ayudar en la competición.

3. RESPONSABILIDADES DE LOS ENTRENADORES.

1. Cumplir estrictamente con las normas y reglamentos de la competición.
2. Cumplir las indicaciones de la organización y de los árbitros.
3. Ser respetuoso y cortés con todos los competidores, árbitros, público, así como con cualquier otra persona que ayude a organizar y prestar servicio en la competición.
4. El entrenador dará las indicaciones técnicas cortas que considere necesarias a su competidor desde su esquina manteniendo la compostura y la educación, evitando los gritos continuos, posponiendo las indicaciones técnicas más complejas para los momentos en los que el combate esté parado.

4. ÁREA DE COMPETICIÓN.

El área de competición deberá ser lisa y estar libre de obstáculos, siendo un cuadrado formado por piezas de tatami homologado y aprobado por la organización.

Cada área de competición se dividirá en dos partes:

1. Área de combate. El área de combate deberá medir como mínimo 6m x 6 m. y como máximo de 10 m x 10 m. La distancia entre la mesa de anotación y el área de combate

deberá ser de al menos 2 m. La distancia entre el público y el área de combate deberá ser de al menos 3 m.

2. **Área de seguridad.** El área de seguridad es el área exterior a la de combate y deberá ser como mínimo de 2 m de ancho.

El posicionamiento inicial de los competidores se señalará mediante dos líneas paralelas de un metro de longitud situadas a metro y medio del centro del área de competición.

Los entrenadores de los competidores estarán sentados en las sillas reservadas para los mismos, que estarán situadas paralelamente a las líneas de colocación inicial de los competidores. Sólo se permitirá la presencia de un entrenador dentro del área de participación para ayudar a los competidores.

Si algún entrenador mostrase un mal comportamiento hacia los luchadores, el árbitro, el público o cualquier otra persona, el árbitro central podrá determinar que éste abandone el área reservada a los entrenadores junto al tatami por el resto del combate. Si el mal comportamiento persistiese, tras la comunicación del árbitro central al árbitro principal este último podrá decidir que el entrenador abandone el área oficial de competición durante el resto del torneo.

Los árbitros laterales se posicionarán en las esquinas del área de competición, en lados opuestos.

5. TIPOS DE COMPETICIONES Y DESARROLLO DE LAS MISMAS.

Las modalidades en las competiciones en Combat Jiu Jitsu serán:

1. **Full Contact.** Con contacto total en todas las distancias.
2. **Close Contact.** No se permiten golpes con puños o patadas en la cabeza, partiendo de posición agarrada en pie.
3. **Ground & fight.** Lucha exclusiva en suelo, sin ningún tipo de golpes permitidos, partiendo de posición arrodillada.

Las competiciones estarán formadas exclusivamente por competidores de CJJ y en los campeonatos en formato OPEN, la competición estará también abierta a competidores que practiquen otras modalidades de artes marciales.

En caso de competidores menores de edad, el entrenador deberá facilitar a los padres/madres o tutores del menor la hoja de **AUTORIZACIÓN** para su debida cumplimentación y posterior entrega a la organización. La misma estará a disposición en la página web de CJJ.

Quedará totalmente prohibida la participación de menores de edad en una competición en la que no hayan presentado, correctamente rellena y firmada la autorización oficial para menores.

Todos los competidores deberán disponer de seguro de accidentes (licencia deportiva) de la Federación Española de Combat Ju-Jitsu. En caso de competición en formato OPEN, el seguro deportivo de accidentes los tramitará la organización.

Los competidores que participen en campeonato modalidad Open y que provengan de otras modalidades de artes marciales diferentes a la disciplina de CJJ informarán a la organización de la disciplina que practican y del nivel o cinturón que disponen. De esta forma podrán ser ubicados en la categoría correspondiente según su experiencia adquirida.

Cualquier diferencia entre el nivel informado y el nivel demostrado podrá suponer la descalificación del luchador, como medida de protección a los competidores.

La mecánica en el desarrollo y el progreso en las competiciones será por **ELIMINACIÓN SIMPLE**, decidiéndose los cruces de la primera eliminatoria por sorteo efectuado por la organización del evento en caso de ser número par.

En el caso de que el número de luchadores para una categoría sea impar, la organización del evento establecerá **DOS LÍNEAS** de competidores.

6. EQUIPO ARBITRAL

6.1 ÁRBITRO PRINCIPAL

El árbitro principal será la máxima autoridad en lo referente al arbitraje durante la competición.

Estará encargado de:

1. Supervisar la asignación de los árbitros centrales y laterales a los combates que se desarrollarán durante la competición.
2. Establecer los cambios o relevos necesarios durante la competición de los árbitros asignados a los combates.
3. Autorizar la reorganización en el orden de los combates establecidos en un tatami.
4. Resolver las dudas sobre la normativa contenida en el presente reglamento que les puedan surgir a entrenadores y competidores **ANTES** de los combates. Las quejas presentadas por los combates ya finalizados serán llamadas a resolverse por los conductos oficiales establecidos en el apartado 21 relativo a la resolución de las protestas.
5. Será parte del equipo encargado de resolver las reclamaciones oficiales presentadas por los competidores o entrenadores.
6. Podrá expulsar del área de competición a un entrenador cuya conducta haya sido inadecuada hacia el equipo arbitral o los competidores.

El árbitro principal, árbitro central y los árbitros laterales estarán acreditados por la **Federación Española de Combat Ju-Jitsu**, en adelante FECJJ, para arbitrar en su nombre al haber superado los cursos oficiales impartidos por esta y obtenido la titulación oficial. Para acceder a estas funciones de arbitraje será necesario ser mayor de edad y tener al menos el grado de cinturón morado o equivalente.

Los árbitros de mesa y los cronometradores que les asistan no tendrán necesariamente que haber superado los cursos oficiales pudiendo ser cubiertos por personal de la organización y voluntarios pero siendo preceptivo tener al menos 16 años de edad.

FECJJ asignará a cada árbitro un número de colegiado que será el que le identifique y que quedará reflejado en las **fichas oficiales de los resultados en los combates, Anexo 14**, para seguimiento y control, responsabilizándose de la puntuación otorgada a cada competidor.

Los objetivos son:

1. Mantener el control por parte de la organización del evento sobre la función arbitral.
2. Garantizar la calidad en el arbitraje y mejorar en los aspectos en los que sea posible para próximos eventos.
3. Detectar irregularidades y malas praxis en sus funciones para tomar las medidas oportunas.

Estará compuesto por tres tipos de árbitros con distintas funciones.

En la medida de lo posible se intentará evitar que los miembros de un equipo o club que también sean árbitros, arbitren en los combates en los que compita algún miembro del equipo o club al que pertenezcan.

6.2 ÁRBITRO CENTRAL (AC)

1. Es la máxima autoridad durante el combate, entre otras funciones la principal es la de dirigirlo y es responsable ante la organización de cumplir y hacer cumplir las normas del presente reglamento.
2. Dirige el combate, ya sea en español, inglés, o japonés.
3. Podrá moverse libremente por todo el tatami.
4. Antes del inicio del combate deberá revisar que los competidores lleven el equipo homologado especificado en el [Anexo 1](#) de uniformidad y [Anexo 2](#) o [Anexo 8](#) según la modalidad, de protecciones obligatorias, siendo auxiliado por los árbitros laterales, en caso de observar alguna deficiencia subsanable se dirigirá al competidor informándole que dispone del tiempo mínimo imprescindible para subsanar los errores (máximo 2 minutos), indicando al árbitro de mesa que inicie la cuenta correspondiente. En el caso de no ser subsanados en el tiempo reglamentario, se dirigirá al competidor y le indicará que queda **DESCALIFICADO**, perdiendo el combate, pero podrá seguir compitiendo, si dispone de más combates, y soluciona el motivo por el que resultó descalificado.
5. Anunciar tanto la entrada de competidores como el inicio del combate mediante las órdenes gestuales y vocales que se especifican en el [Anexo 13](#).
6. Velar por el correcto cumplimiento del reglamento durante el encuentro, así como velar por la protección de la integridad de los competidores, sancionando aquellas conductas prohibidas por este reglamento que se contemplan en el [Anexo 4](#), y [Anexo 10](#).
7. Detener el combate definitiva o temporalmente en los casos establecidos.
8. Una vez finalizado el correspondiente recuento de puntos por el árbitro de mesa, anunciará al ganador del combate.
9. En caso de finalizar el combate con empate a puntos, anunciará “combate NULO” y la realización de un tercer asalto. En caso de que este tercer asalto vuelva a resultar con un empate, junto con los árbitros laterales tras una reunión, designarán al ganador valorando los conceptos que se determinarán más adelante.

6.3 ÁRBITRO LATERAL (AL)

1. Los árbitros laterales (AL) serán un mínimo de dos, **excepto en la modalidad de Ground & Fight en el que no es obligatoria su intervención.**
2. Asistirán al AC y deberán situarse dentro del área de seguridad, situándose de pie en esquinas opuestas.
3. Se moverán libremente por los dos laterales de su responsabilidad, para:
 - a. Ayudar al AC durante el combate para evitar lesiones a los competidores.
 - b. Contabilizar **solamente** los puntos que otorgue a los competidores durante la celebración del combate.
 - c. Indicar al AC las acciones prohibidas que presencie, llamando su atención para parar el combate e informarle si este no se hubiera percatado de dicha acción prohibida. Tras informarle de lo presenciado y si el AC lo cree conveniente, sancionará la acción y reiniciará la lucha.
4. Siempre que sea necesario auxiliará al AC a establecer la posición de los competidores cuando estén luchando en el suelo. y el AC pare la lucha para trasladarlos al medio del área de combate. Asegurándose así el volver a reproducir exactamente la posición de los competidores.
5. Una vez finalizado el combate se dirigirán al AM comunicándole sus puntuaciones para cada uno de los competidores.
6. Auxiliará al AC cuando tras finalizar el tercer asalto de desempate sin un resultado claro y se deba debatir y llegar a un resultado definitivo.

6.4 ÁRBITRO DE MESA (AM)

1. El Árbitro de Mesa (AM), **NO PUNTUARÁ** y será el responsable del control del tiempo durante los combates y de la suma de los puntos proporcionados por los árbitros laterales.
2. Para determinar el cómputo total de las puntuaciones de los competidores al finalizar los combates, a los puntos proporcionados por los árbitros laterales, sumará al competidor contrario en cada caso, los puntos otorgados por acciones prohibidas o cuentas de seguridad marcadas por el AC y que el apuntará en la ficha oficial.
3. El Árbitro de Mesa (AM) activará el cronómetro, controlando el retraso del competidor para presentarse en el tatami después de la primera llamada y anunciará el tiempo al árbitro central después de la primera y tras cada llamada durante los siguientes 30 segundos.
4. Plasmará en el acta oficial de puntuación, **Anexo 14:**
 - a. La puntuación proporcionada por los árbitros laterales
 - b. Las acciones prohibidas y cuentas de seguridad marcadas por el AC.
 - c. Los ippones marcados por el AC en las categorías para niños -12 años.
5. Avisará de la finalización del tiempo de lucha.
6. Será el responsable de las llaves y cruces de su tatami y el encargado de resolver cualquier incidencia relacionada con los emparejamientos apoyándose en el árbitro principal.
7. Cada vez que el árbitro central anuncie STOP, detendrá el tiempo del combate, reanudándolo una vez el AC ordene LUCHEN.

8. El árbitro de mesa podrá estar asistido por un cronometrador.

7. FICHA OFICIAL DE RESULTADOS EN LOS COMBATES

La Federación Española de Combat Ju-Jutsu (FECJJ), aporta el formato oficial de las fichas en las que los Árbitros de Mesa, harán constar las puntuaciones y resultados de los combates. El modelo es el que consta en el **Anexo 14** del presente reglamento.

Las mismas serán proporcionadas por la organización del evento y quedará plasmado en ellas:

1. Los cruces a arbitrar en cada mesa.
2. El número personal de los árbitros laterales asignado a cada combate.
3. El nombre del competidor y cinturón asignado (rojo o azul) para ese combate.
4. La puntuación final otorgada por los árbitros laterales a cada competidor.
5. Las sanciones y cuentas de seguridad marcadas por el árbitro central, en caso de descalificación, eliminación o expulsión de un competidor se hará constar marcándolo con una X junto a los datos del competidor.
6. Los ippones marcados por el AC en las categorías para niños -12 años.

Las fichas y resultados estarán a disposición de competidores y entrenadores no pudiendo pedir las ni interactuar directamente con los árbitros de mesa sino solamente a través del árbitro principal.

La organización será la encargada de **delimitar físicamente** el perímetro de la mesa de anotaciones mediante vallas o cintas y con acceso restringido a la misma.

DESARROLLO DE LOS COMBATES PARA LA MODALIDAD DE FULL CONTACT.

8. LLAMADA DE LOS COMPETIDORES AL TATAMI.

Si uno o ambos competidores no se presentaran al ser llamados para el combate, el AM iniciará la cuenta con el cronómetro informando cada 30 segundos al AC, hasta llegar a los 2 minutos, en los que tras no presentarse quedará **DESCALIFICADO** y se dará como vencedor al participante que sí se haya presentado.

9. REVISIÓN DEL EQUIPO Y MATERIAL

Cuando ambos competidores se personen en tiempo y forma el AC asignará al competidor que fue llamado en primer lugar, un cinturón rojo y a su oponente uno azul. Procederá asimismo a la revisión del equipo y del material de protección de los competidores comprobando que se encuentre al completo, en buen estado y ajustado correctamente, con ayuda de los AL. En caso de que observarse alguna deficiencia subsanable, informará al competidor de que dispone del tiempo mínimo imprescindible para subsanar los errores, indicando al AM que inicie la cuenta correspondiente. En el caso de no ser subsanados en el tiempo reglamentario de 2 minutos máximo, se dirigirá hacia ese competidor y le informará de su **DESCALIFICACIÓN**, perdiendo el combate, pero que podrá seguir compitiendo si dispusiera de más combates y solucionara el motivo por el que resultó descalificado.

10. ENTRADA AL ÁREA DE COMPETICIÓN

El AC llamará a los dos competidores, situándose el competidor ROJO a la izquierda y el competidor AZUL a la derecha, respecto al AM. Ambos competidores saludarán antes de entrar al tatami procediendo a colocarse en las marcas reservadas para ambos, realizando un saludo al árbitro central y después al competidor contrario.

Deberán estar muy atentos a las indicaciones del AC para evitar malas interpretaciones antes de iniciar el combate.

El AC se asegurará de que los AL estén en sus puestos y dispuestos. Hará lo mismo con el AM para que el cronómetro esté preparado.

La orden de inicio del combate será: “Luchen” y la orden verbal para finalizar cualquier tipo de acción que se esté realizando será “Stop”.

11. FASES DURANTE EL COMBATE

11.1 Fase de golpeo de pie,

Los competidores partirán desde la posición en pie, enfrentados entre sí a una distancia de 1 metro. Mientras estén en pie y a distancia, podrán realizar y cualquier tipo de técnica de golpeo con puños, pies y tibias (avanzados y expertos también podrán golpear con las rodillas en el torso y en los muslos) del [Anexo 6](#). Los golpes podrán ser a pleno contacto y máxima potencia, no puntuándose los golpes débiles de tanteo. Las zonas de impacto deberán ser en zonas musculares grandes de la pierna, en zona del tronco, en brazos y en cabeza. Las excepciones y prohibiciones se detallarán en el [Anexo 4](#).

11.2 Fase de “clinch” o cuerpo a cuerpo en pie,

Los competidores podrán realizar todo las proyecciones, estrangulaciones, derribos y barridos a su oponente, pudiéndose hacer uso o no del Gi especificadas por categorías en el [Anexo 6](#). Se podrá seguir golpeando durante los agarres con las excepciones y prohibiciones que se detallarán en el [Anexo 4](#).

11.3 Fase de suelo,

Se podrá golpear con los puños en el cuerpo (los avanzados y expertos en la cara) realizar inmovilizaciones, luxaciones de las extremidades superiores e inferiores, y estrangulaciones con o sin Gi del [Anexo 6](#). No se podrá golpear con las piernas. Se considerará que un luchador está en el suelo cuando tenga tres puntos de apoyo tocando el tatami. .

Si uno de los competidores rehusase continuar la lucha en el suelo y se irguiese para continuar la lucha en pie, haciéndole señas a su rival para que también se levante. El AC indicará al competidor que está en el suelo que se levante y ordenará continuar la lucha en pie puesto que considerará en este caso, posición prioritaria.

12. INTERRUPCIONES DURANTE EL COMBATE.

SE DETENDRÁ EL COMBATE EN LOS SIGUIENTES CASOS:

1. Sancionar una acción prohibida.
2. Cuando uno o ambos competidores salgan del área de combate.
Se considerará que el competidor ha salido del área de combate cuando
 - a. Estando de pie,



Ambos pies sobrepasan la línea del área de combate. En este caso se volverá a la posición de inicio y se reanudará el combate.

- b. Cuando estando tumbados.



Uno de los competidores saca su centro de gravedad (zona del ombligo) de la zona de combate.

- i. En caso de no existir una acción de lucha efectiva, con agarres y posiciones de control, el AC ordenará parar y se reiniciará el combate de pie desde las líneas de inicio centrales.
 - ii. En el caso de que Sí existiesen agarres o posiciones de control:

El AC ordenará parar el combate y se fijará con exactitud en la posición de los cuerpos, manos, pies y agarres de los competidores, siendo auxiliado por los AL.



Llevará a los competidores a la zona central del área de combate y reproducirá con precisión la posición que tenían antes de la interrupción. Una vez correctamente posicionados se volverá a reanudar el combate.

- iii. En ningún caso se permitirá ni a los entrenadores ni a los competidores dar indicaciones al equipo arbitral de la posición adecuada a adoptar, siendo la decisión exclusiva del equipo arbitral pudiendo ser amonestados por esa actitud.
- iv. A pesar de sacar el ombligo de la zona de combate, se mantendrá la lucha para mantener las luxaciones y estrangulamientos con capacidad de finalización inminente, **e inmovilizaciones (-12 años)** iniciados dentro del área de combate siempre y cuando uno de los luchadores toque el área de combate con cualquier parte de su cuerpo. Si en un tiempo máximo de 10 segundos no se produjese la finalización o incluso antes si el rival consiguiera zafarse del intento de la misma perdiendo la ventaja, el AC detendrá el combate y sin tener en cuenta las posiciones en los que hayan quedado, levantará a los luchadores y desde las líneas de inicio volverá a reanudar la lucha. Por esta acción se otorgarán **2 puntos** al competidor que haya efectuado el intento. Aparte de estos puntos también le serán otorgados:
 1. **1 punto** por el intento claro de sumisión.
 2. **2 puntos** Si la posición de dominio en el suelo mientras se estaba realizando el intento de sumisión era una de las que este reglamento considera como puntuables en el trabajo en suelo.

Las inmovilizaciones incompletas no serán puntuadas si no se intentaron desde una posición de control puntuada específicamente con 2 puntos. (Montada /Tate shiho Gatame).

- c. Cuando como consecuencia de un derribo o proyección el competidor cae con su centro de gravedad (ombligo) fuera del área de combate.



El AC indicará STOP, levantará a ambos competidores y los colocará de pie en las líneas de inicio del combate.

- 3. Cuando ambos competidores debido a una proyección o derribo continúen el combate en el suelo y mientras haya lucha efectiva se permitirá continuar el combate, pero en el caso de que la lucha en el suelo no avance se detendrá.
 - a. Se considerará a estos efectos que no existe lucha efectiva por la no ejecución ni intento de ejecución de técnicas permaneciendo en la misma posición por un periodo de tiempo de **5 segundos**.
 - b. Pasado ese tiempo, el AC se aproximará a los competidores y sin detener el combate les indicará , verbalmente “LUCHEN” y en el caso de que continúen sin lucha efectiva, levantará el brazo hacia el techo comenzando una cuenta verbal y física con los dedos de la mano,;

- i. Si los competidores inician de nuevo acciones de lucha, la cuenta se detendrá y se continuará el combate.
 - ii. Si la cuenta llegase a **5 segundos**, el AC indicará STOP, levantará a ambos competidores y les colocará de pie en las líneas de inicio del combate.
 - c. Si el AC detectase que pudiera existir una estrategia por parte de un competidor de paralizar conscientemente el combate con las cuentas por falta de acciones de lucha, con la intención de dejar pasar el tiempo y que el asalto finalice. El AC durante una 2ª cuenta por este concepto podrá detener la lucha sin llegar a contar y ordenar la continuación de la misma en pie.
4. Cuando los competidores estén en la fase de suelo y uno o ambos luchadores ejecuten una acción prohibida. El combate se detendrá y sin romper la posición se indicará la sanción que corresponda al competidor y se dará la orden de continuar el combate.
5. Cuando uno o ambos competidores se lesionen o enfermen y necesiten asistencia médica.
6. El AC, bajo su criterio, podrá detener el combate momentáneamente para que uno o ambos competidores sean asistidos por el médico en el caso de necesitarlo para parar una hemorragia o recolocar vendajes de protección.
7. Si se encuentran irregularidades en el uniforme o equipo de un competidor.
- 8. PARA REALIZAR UNA CUENTA DE SEGURIDAD.**
- a. Cuando un competidor como resultado de un golpe, una proyección u otras acciones técnicas muestre signos de que no puede continuar el combate momentáneamente por estar aturdido, el árbitro **en una primera ocasión** debe detener el combate, enviará al otro combatiente, a su ubicación original en el centro del tatami y comenzará una cuenta, fuerte y clara por 5 segundos, levantando alternativamente los dedos de su mano. El árbitro debe llevar el conteo, observando cuidadosamente el estado del competidor.
 - b. Si el competidor logra recuperarse antes de llegar a "5", el árbitro dará la orden de continuar la lucha otorgando **2 puntos** a su contrincante.
 - c. Si el combatiente no tuvo tiempo de recuperarse a la cuenta de cinco, el árbitro anunciará la victoria de su rival por K.O técnico.
 - d. Si ocurriese **en una segunda ocasión**, el AC detendrá de nuevo el combate y la cuenta esta vez será solo de 3 segundos, con el mismo resultado que la anterior, es decir si se recupera se reinicia el combate y se otorgan **2 puntos** al rival y si no puede continuar se declarará la victoria del rival por K.O. técnico.
 - e. Sólo se realizarán dos cuentas de seguridad por combate, una tercera interrupción arbitral determinará inmediatamente la victoria a su rival por K.O. técnico.
 - f. Si mientras el AC está realizando una cuenta de seguridad y por un error del árbitro de mesa, al no haber parado el cronómetro. se marcarse el final del asalto
 - i. La cuenta de protección se continuará en todo caso y si al llegar a cinco segundos, si es la primera o a tres segundos si es la segunda, el competidor no muestra signos de recuperación se determinará perdedor del combate por KO técnico y se nombrará ganador a su rival "In extremis".
 - ii. Si tras la cuenta el AC dictamina que si puede continuar el asalto, se darán los dos puntos a su rival por la cuenta de seguridad y se decretará según corresponda, el final del primer asalto y por consiguiente el inicio del descanso o el final de combate si fuese dicha cuenta hecha en el segundo asalto.
9. Cuando sea evidente un claro dominio de uno de los luchadores sobre el otro y que represente un peligro físico.

10. Cuando un luchador llore desconsoladamente o grite de manera exagerada de dolor.
11. Ante cualquier sumisión.
12. Cuando finalice el tiempo establecido del combate
13. En cualquier caso, cuando los árbitros lo crean necesario.

13. COMPETIDORES ADULTOS Y ADOLESCENTES.

La clasificación de los competidores se estructurará por categorías teniendo en cuenta su nivel de experiencia (cinturones), peso y edad.

13.1 Categorías por niveles de experiencia.

13.1.1 Principiantes:

Cinturones de CJJ: Blanco, amarillo, naranja y verde. Incluye esta categoría a deportistas de otras modalidades de artes marciales con una experiencia de entrenamiento inferior a 2 años.

13.1.2 Intermedios

Cinturones de CJJ: Azul y morado. Incluye esta categoría a deportistas de otras modalidades de artes marciales con una experiencia de entrenamiento comprendida entre 2 años y 5 años. Los luchadores de MMA amateur con menos de 5 combates también se incluirán en esta categoría.

13.1.3 Avanzados

Cinturones de CJJ: Marrón y negro. Incluye esta categoría a deportistas de otras modalidades de artes marciales con una experiencia de entrenamiento superior a 5 años. Los luchadores de MMA amateur con más de 5 combates también se incluirán en esta categoría.

13.1.4 Expertos

Luchadores profesionales de MMA. Y los que la organización designe a su criterio por las especiales cualidades del deportista.

El pesaje se realizará **SIN** kimono. En camiseta y pantalón corto.

No cumplir con el peso, en la categoría por el que se hubiese apuntado a la competición podrá dar lugar a la descalificación del competidor.

13.2 Categorías por edad y peso del competidor.

13.2.1 Adolescentes

INFANTIL 12-13 años	Todos	- 40 kg	- 45 kg	- 50 kg	- 55 kg	- 60 kg	- 65 kg	+ 65 kg
CADETE 14-15 años	Hombre	- 50 kg	- 55 kg	- 60 kg	- 65 kg	- 70 kg	- 75 kg	+ 75 kg
	Mujer	- 42 kg	- 47 kg	- 53 kg	- 58 kg	- 64 kg	- 70 kg	+ 70 kg
JUVENIL 16-17 años	Hombre	- 55 kg	- 60 kg	- 65 kg	- 70 kg	- 75 kg	- 80 kg	+ 80 kg
	Mujer	- 47 kg	- 53 kg	- 59 kg	- 65 kg	- 71 kg	- 77 kg	+ 77 kg

13.2.2 Adultos

ADULTOS 18-35 años	Hombre	- 57 kg	- 63 kg	- 70 kg	- 77 kg	- 85 kg	- 92 kg	- 100 kg	+ 100 kg
MASTER +35 años	Mujer	- 50 kg	- 56 kg	- 62 kg	- 68 kg	- 74 kg	- 80 kg	+ 80 kg	

La edad de los competidores será determinada por el número de años completos en el primer día de la competición.

La organización se reserva el derecho de reagrupar a los luchadores sin contemplar edades cuando no se disponga de rivales, siempre previo consentimiento del interesado.

14. DURACIÓN DE LOS COMBATES.

La duración por categorías serán las siguientes:

1. Adolescentes: Infantil, Cadete y Juvenil: 2 asaltos x 2 minutos
2. Adulto:
 - a. Principiantes e intermedios: 2 asaltos x 2 minutos
 - b. Avanzados y Expertos: 2 asaltos x 3 minutos
3. Máster: 2 asaltos x 2 minutos

Los descansos entre asaltos en todas las categorías será de 1 minuto.

El cómputo será a tiempo corrido salvo las interrupciones determinadas por el Árbitro Central mediante la orden STOP en las cuales el Árbitro de Mesa parará el tiempo, siendo nuevamente iniciado cuando el Árbitro Central reinicie nuevamente el combate.

En caso de que los dos asaltos del combate terminen y del recuento de puntos de un resultado de empate, el AC anunciará combate NULO y ordenará la realización de un tercer asalto por el mismo tiempo debiendo concretarse un ganador al final del mismo, teniendo en cuenta:

1. La impresión general del combate
2. La iniciativa de los competidores.
3. El estado físico mostrado
4. La destreza en el ataque y en las acciones defensivas.

La duración mínima entre dos combates será de 10 minutos.

15 PROTECCIONES DE LOS COMPETIDORES.

Especificados en el [Anexo 2](#).

16. LESIONES Y ACCIDENTES DURANTE LOS COMBATES.

1. Cuando el AC considere que un competidor necesite asistencia médica, parará el combate y marcará la señal de asistencia médica, [Anexo 13](#) determinando las causas de

la lesión, el/los competidor/res serán asistidos por el médico con la presencia del AC y en un tiempo máximo de **2 minutos** deberá determinarse:

- a. Si la lesión es como consecuencia del normal desarrollo del combate,
 - i. Si puede ser solventado, se continuará el combate,
 - ii. Si no pudiese continuar, se daría la victoria a su rival por K.O. técnico.
 - b. Si la causa es por una acción prohibida de su oponente,
 - i. Si puede ser solventado, se continuará el combate. Marcando el AC los 2 puntos de sanción por la acción prohibida.
 - ii. Si no pudiese continuar, su oponente será DESCALIFICADO, proclamando al primero vencedor, pero no podrá volver a competir en dicho torneo.
2. Si dos contendientes se lesionan a la vez el uno al otro y el médico les declara a ambos incapaces para continuar, el ganador del combate será quien tenga más puntos en ese momento, en caso de empate el AC y los AL determinarán por decisión arbitral al ganador de este.
 3. El AC, bajo su criterio, podrá detener el combate momentáneamente para que uno o ambos competidores sean asistidos por el médico en el caso de necesitarlo para parar una hemorragia o recolocar vendajes médicos de protección.

17. GANADORES DE LOS COMBATES

17.1 POR PUNTOS.

Finalizado el tiempo establecido con superioridad en el recuento de la suma de los puntos obtenidos según el [Anexo 3](#) o [Anexo 9](#) (según la modalidad) del presente reglamento.

17.2 DECISIÓN DEL EQUIPO ARBITRAL.

Tras un tercer asalto con el mismo resultado de empate a puntos, El AC y los AL se reunirán y determinarán subjetivamente al ganador.

Para ello tendrán en consideración:

- a. La impresión general del combate
- b. La iniciativa de los competidores.
- c. El estado físico mostrado
- d. La destreza en el ataque y en las acciones defensivas.

17.3 K.O.

Cuando el contrincante pierde el conocimiento como consecuencia de algún golpe, estrangulación o proyección recibida.

Tras recibir un K.O. La federación determinará para el competidor, la prohibición de participar en torneos por un tiempo mínimo de 28 días, al objeto siempre, de velar por su salud y asegurar su correcta recuperación.

Por realizar correcta y completamente la técnica del [golpeo simulado. \(Apartado 17\)](#).

17.4 K.O. TÉCNICO.

1. Cuando sea evidente un claro dominio, con superioridad técnica y física de uno de los luchadores sobre el otro y que represente un peligro físico.

2. Recibir una sucesión de golpes que deriven en un estado físico próximo al K.O y/o en los que no se estuviera defendiendo de una manera activa e inteligente.
3. Por no superar, bajo el criterio del AC, una primera [cuenta de seguridad](#) de 5 segundos o una segunda cuenta de seguridad de 3 segundos .
4. Se reproduzcan las causas que motivaron dos cuentas de seguridad en un mismo combate y el AC así lo determine.
5. Por decisión del médico del evento. Cuando este determine, tras asistir al competidor por un tiempo máximo de 2 minutos de una lesión producida en un lance del combate, durante una acción permitida, que no es seguro que continúe luchando.

17.5 SUMISIÓN

Finaliza el combate directamente mediante luxación en extremidades superiores o inferiores, por asfixia o estrangulación. A estos efectos se considerará:

17.5.1 Luxación

Es el control efectuado sobre las manos o los pies del oponente, lo que permite la flexión, palanca o rotación en las articulaciones, opresión de los tendones o músculos y obliga al oponente a rendirse.

La luxación se tendrá en cuenta en el caso de que uno de los competidores con los brazos o piernas atrapados abandone y marque la rendición.

17.5.2 La señal para rendirse

Golpear dos veces con la mano o el pie el tatami o en el cuerpo del oponente.

17.5.3 Estrangulación

Se considerará realizada cuando, como resultado la compresión mecánica del sistema respiratorio o circulatorio, el adversario haga una señal de rendición o comience a perder el conocimiento La estrangulación se tendrá en cuenta si uno de los competidores, durante la asfixia, envía una señal de rendición.

17.6 ABANDONO.

Cuando voluntariamente un competidor indica mediante gestos o voces su decisión de acabar el combate.

17.7 DESCALIFICACIÓN DEL CONTRARIO

1. Por incomparecencia del rival cuando siendo llamado al tatami para disputar el combate en tiempo y forma no se presentase tras pasar los 2 minutos establecidos.
2. No subsanar dentro de los 2 minutos establecidos las deficiencias observadas en el vestuario o en las protecciones obligatorias antes de entrar a la zona de combate.
3. No subsanar dentro de los 2 minutos establecidos las deficiencias observadas durante el combate en el vestuario o en las protecciones obligatorias.
4. Por lesionar al rival con una acción prohibida del [Anexo 4](#), o [Anexo 10](#) , según la modalidad, no pudiendo este continuar el combate por decisión del médico del evento.
5. Por faltar el respeto o acción indigna sobre otro deportista, árbitro, staff, público o cualquier otra persona allí presente, será eliminado para todo el campeonato y no podrá seguir luchando en caso de disponer de más combates.

17.8 EXPULSIÓN DEL CONTRARIO.

17.9 CONDUCTAS INCOMPATIBLES CON EL DECORO DE LA COMPETICIÓN .

Síntomas evidentes de ir bajo la influencia de alcohol, drogas o estar medicado con merma de los reflejos necesarios para afrontar un combate o competir.

17.10 GOLPEO SIMULADO.

Con la finalidad de fomentar el trabajo de control con golpeo durante la fase de suelo y poder hacerlo de una manera segura y controlada se adopta el golpeo simulado para la modalidad de Full Contact.

El golpeo simulado se adoptará para todas las categorías excepto para la categoría de niños menores de 12 años.

Consistirá en golpear con el puño o el codo en una área despejada del tatami próxima a la cabeza del rival simulando un ataque real o simulando el golpeo directo a la cabeza o columna. Dicho golpeo deberá realizarse con un estricto control sobre el contrincante quedando absolutamente claro que en caso de que el ataque hubiese sido real, el oponente no hubiera podido defenderse y los golpes efectuados de manera certera y contundente hubieran cumplido su objetivo.

Para que dicha acción pueda ser **considerada como un K.O.** se deberán dar las siguientes circunstancias **juntas**:

1. Estar el atacante en una posición estable y de control respecto de su oponente con control sobre su tronco , de uno o ambos brazos y de la cabeza fijada contra el tatami.
2. El oponente podrá estar con el cuerpo tumbado en prono (boca abajo), en supino (boca arriba) o decúbito lateral (de costado).
3. Los golpes sólo se evaluarán si se realizan con precisión, con una gran amplitud y se transfiere el peso corporal cuando se golpea.
4. Golpear claramente el tatami al menos tres ocasiones Si el oponente se defiende, interponiendo las manos o los brazos o sacando al atacante de su posición de control, los golpes simulados no serán válidos.
5. Si durante la ejecución de la técnica se golpease accidentalmente la cabeza o la columna vertebral la acción será sancionada.

Si no pudiese completar el golpeo requerido o el rival se defendiese, el combate continuará.

17.11 EN LA CATEGORÍA DE NIÑOS HASTA 11 AÑOS.

1. La suma de un **tercer IPPON**, por sumisión otorgará la victoria inmediata.
2. Al finalizar el tiempo establecido del combate, si hay técnicas de **IPPON** ganará el competidor con un mayor número, que tendrán **PRIORIDAD sobre la puntuación** del contrario.
3. Al finalizar el tiempo establecido en el combate y ante la ausencia de técnicas de IPPON, ganará el competidor que haya **sumado más puntos** durante la lucha.

MODALIDAD DE FULL CONTACT PARA NIÑOS (HASTA 11 AÑOS).

19. CATEGORÍAS POR EDADES Y PESOS.

ESCUELA 4 y 5 años.	SIN PESOS						
PREBENJAMÍN 6 y 7 años							
BENJAMÍN 8 y 9 años	- 25 kg	- 30 kg	- 35 kg	- 40 kg	- 45 kg	+ 45 kg	
ALEVÍN 10 y 11 años	- 30 kg	- 35 kg	- 40 kg	- 45 kg	- 50 kg	- 55 kg	+ 55 kg

20. DURACIÓN DE LOS COMBATES.

1. Escuela, 2 asaltos x 1.5 minutos
2. Prebenjamín, 2 asaltos x 1.5 minutos
3. Benjamín, 2 asaltos x 1.5 minutos
4. Alevín, 2 asaltos x 1.5 minutos

Los descansos entre asaltos serán de 1 minuto de duración. Deberán quitarse las protecciones durante este tiempo de descanso para realizar el segundo asalto.

Los combates mixtos (niño/niña) únicamente se realizarán hasta la categoría de benjamín, incluida.

21. PROTECCIONES DE LOS COMPETIDORES.

Ver el [Anexo 2](#).

22. TÉCNICAS PERMITIDAS.

22.1 Asalto 1

1. Todo tipo de golpes con el puño en el tronco del oponente.
2. Todo tipo de patada en el tronco del oponente.
3. Patadas circulares a las piernas del oponente.
4. Patadas circulares en la cabeza del oponente.
5. Barridos, derribos y proyecciones con o sin kimono. Tras caer al tatami se levantarán inmediatamente a los luchadores para reanudar el combate de pie.

22.2 Asalto 2

1. Barridos, derribos o proyecciones utilizando o no el kimono.

2. Inmovilizaciones en el suelo según el [apartado 5.3 4 del Anexo 3](#).
3. Las técnicas en suelo especificadas en el [apartado 5.3 del Anexo 3](#) . Tras mantener una posición de control durante 5 segundos sin acciones de lucha, se levantará a los competidores y se reiniciará el combate de pie.
4. Luxaciones:
 - a. Llave recta de brazo (Juji Gatame).
 - b. Llaves de brazo/hombro (Kimura, americana) **EXCEPTO OMOPLATAS**.
5. Estrangulaciones usando o no el Gi pero en las que no se vean implicadas las cervicales.
 - a. No se permitirán:
 - i. Ezequiel (Sode Guruma Jime) si se está desde una posición superior.
 - ii. Triángulo de pie,(Sankaku Jime), si se baja la cabeza forzando las cervicales.
 - iii. Guillotinas.
6. Al realizarse cualquier tipo de sumisión al contrario se otorgará un **IPPON** para el competidor atacante. El AC detendrá el combate y lo reiniciará desde la posición de pie.

Se permitirá un **segundo IPPON** en las mismas condiciones. Un **3er. IPPON** sumado por el mismo competidor, será considerado como definitivo y el AC detendrá el combate dándole la victoria al luchador en cuestión.

El AC detendrá el combate si continuar la lucha pudiera provocar lesiones.

Si cualquier participante llora desconsoladamente o grita de manera exagerada de dolor se considerará una señal de rendición.

23. TÉCNICAS PROHIBIDAS.

1. Cualquier tipo de golpe directo a la cara, ya sea con el puño, la mano o con el pie excepto con patada circular.
2. Patadas frontales a las piernas.
3. **Golpear al oponente mientras se sujeta o agarra.**
4. Golpear al oponente en el suelo.
5. Estrangulaciones que involucren a las cervicales.
6. Luxación de omoplata.
7. Todas las técnicas prohibidas en la categoría de adultos. [Anexo 4](#).

En estas categorías el objetivo arbitral es más formativo que restrictivo. Se penalizarán las mismas acciones prohibidas que en los adultos y adolescentes, pero la función del árbitro central será la de corregir y enseñar a los jóvenes competidores.

24. PROTESTAS.

Las protestas se formalizarán por escrito en tiempo y forma mediante el **formulario oficial de protestas** del [Anexo 15](#), ante la organización del evento por incumplimientos flagrantes de las normas o por presentarse una situación extraordinaria no recogida en el presente reglamento por escrito, siendo el tiempo máximo para presentarlas, 48 horas desde la finalización del campeonato en el que se hubiese producido la incidencia.

Las que necesiten ser resueltas en el mínimo tiempo imprescindible para el normal desarrollo de la competición y minimizar los perjuicios a los competidores se resolverán por el equipo encargado que estará formado por:

1. Responsable máximo del arbitraje por la organización para ese evento.
2. Representante de FECJJ.
3. Un árbitro oficialmente acreditado por FECJJ, ajeno totalmente a la protesta.

24.1 El procedimiento para presentar una protesta será:

1. La protesta será presentada por escrito por un representante del equipo (entrenador, capitán) ante la organización.
2. Se protestará, en uno de los idiomas oficiales, indicando:
 1. El motivo
 2. La sección y el párrafo que se incumplió.

La protesta presentada por el resultado de un combate, se hará después de la finalización del mismo y antes del final de esa categoría de peso.

La protesta por una situación extraordinaria (incumplimiento del Reglamento, procedimiento de pesaje, sorteo de los participantes, preparación de los cruces procedente de datos e información errónea facilitada por los responsables, etc.) se presentará inmediatamente después de ocurrir, de modo que el equipo encargado de resolver las protestas, pueda decidir rápidamente y con un mínimo de daños para el progreso y los resultados de la competición.

Al presentar la protesta se adjuntará una suma de dinero equivalente al doble del valor de la inscripción de un luchador para la participación en esa competición librándose al reclamante un documento comprobante de "recibí".

24.2 Consideración de la protesta:

En el caso de que la protesta fuera tomada en consideración por el equipo encargado de resolver las protestas se procederá a:

1. Escuchar a la parte que presenta la reclamación y que no tendrá derecho a participar en la discusión de la protesta.
2. Escuchar a los árbitros y personas que pudieran haber cometido infracciones de las Reglas, que fue la causa de la protesta.
3. Visualización de pruebas, si las hay.

Una vez escuchadas a todas las partes y visualizadas las posibles pruebas se procederá a debatir entre los miembros del equipo encargado de resolver las protestas y se tomará una decisión por mayoría simple que será comunicada al solicitante.

La decisión sobre las protestas presentadas deberá tomarse el mismo día de su presentación si el resultado afecta a la lucha en la competición en el tiempo mínimo imprescindible..

Si la organización, al estudiar la protesta, lo considera necesario, podrá revisar las pruebas audiovisuales aportadas por el reclamante, siempre que las mismas se aporten de manera completa y no sesgada o editada.

La organización una vez tomada la decisión final, informará primero verbalmente y posteriormente por escrito a la parte interesada.

En caso de que la protesta sea aceptada, la cantidad de dinero pagada por adelantado será devuelta, si por el contrario es rechazada, el dinero será ingresado por el responsable en la cuenta oficial de la sección de Combat Jiu Jitsu de la Federación Española de Combat Ju-Jitsu número de cuenta **ES16 0237 0622 4091 6950 4763** en un plazo nunca superior a 10 días hábiles.

La insistencia en un modo grosero en sus posiciones por parte del representante del equipo o del competidor, podría ser evaluada como un insulto al equipo arbitral u organizadores, siendo advertidos de que si persisten en esa actitud sean eliminados de la competición.

25. DISPOSICIÓN FINAL

Cualquier situación que pudiera presentarse en la competición no recogida en el presente reglamento será resuelta por el Director de competición o en su defecto por el Director Nacional Técnico, siendo incluida desde ese momento a efectos reglamentarios.

Se consideran **ACTOS MUY GRAVES** la falta de respeto y educación por parte de cualquier competidor o entrenador hacia cualquier persona del público, otros competidores o entrenadores, cuerpo arbitral o cualquier miembro de la organización. Ante cualquier situación semblante, el infractor será **ELIMINADO** y la organización se reservará el derecho de imponer las siguientes medidas sancionadoras:

De acción inmediata:

1. Descalificación y expulsión de la competición.
2. Descalificación, expulsión de la competición y expulsión del área de competición. *La aplicación de estas sanciones **NO** dan derecho al reembolso de la inscripción.

De acción posterior:

1. Prohibición de participar “temporalmente” en eventos de la organización.
2. Prohibición de participar “definitivamente” en eventos de la organización.

Será la Comisión Nacional de Competición la encargada de estudiar, valorar y sancionar las acciones muy graves que constituyan la eliminación y expulsión de cualquier atleta o entrenador. Y será la encargada de informar a los interesados de la resolución.

La aplicación de las siguientes medidas tomadas por la organización o árbitros estas sanciones **NO** dan derecho al reembolso de ningún importe abonado hasta la fecha por parte del perjudicado; Lesión, descalificación, eliminación, sanción de acción inmediata y de acción posterior.

La aplicación de la sanción “Prohibición de participar “definitivamente” en eventos de la organización.” conlleva la nulidad de cualquier titulación o habilitación que tenga expedida el perjudicado con la organización, quedando desvinculado por completo y definitivamente.

La organización se reserva el derecho de notificarlo internamente a todos los miembros afiliados.

MODALIDAD DE CLOSE CONTACT.

26. LLAMADA DE LOS COMPETIDORES AL TATAMI.

El protocolo será el mismo descrito para la modalidad de Full Contact descrito en el [Apartado 8](#).

27. REVISIÓN DEL EQUIPO Y MATERIAL

El protocolo será el mismo que para la modalidad de Full Contact descrito en el [Apartado 9](#).

28. ENTRADA AL ÁREA DE COMPETICIÓN.

El protocolo será el mismo que para la modalidad de Full Contact descrito en el [Apartado 10](#) con la salvedad que una vez en sus posiciones dentro del área de combate y a la orden del árbitro central los participantes se cogerán mutuamente de la solapa con mano derecha y de la manga con la mano izquierda. Si el competidor fuese zurdo podrá coger al contrario.

El AC prestará especial importancia a que ambos luchadores estén con el torso y la cabeza erguida

29. FASES DURANTE EL COMBATE.

29.1 Fase de pie.

Los competidores partirán desde la posición de pie, con agarres de kumikata de solapa y manga enfrentados entre sí y el torso y cabeza erguidos. Mientras estén en pie podrán realizar cualquier tipo de técnicas de golpeo especificadas en el [Anexo 12](#).

Para golpear **SIEMPRE** se ha de mantener **un agarre como mínimo** estando prohibido hacerlo sin estos.

Si los competidores se soltasen o separaran más de 1 metro, el AC detendrá el combate y lo reiniciará desde la posición inicial.

Los golpes podrán ser a pleno contacto y máxima potencia, no puntuándose los golpes débiles de tanteo.

Las zonas de impacto deberán ser en zonas musculares grandes de la pierna, en zona del tronco **NUNCA EN LA CABEZA.**

Las prohibiciones para esta modalidad que se detallan en el [Anexo 10](#) del presente Reglamento .

Los competidores podrán realizar todo tipo de proyecciones, estrangulaciones y luxaciones a su oponente, pudiéndose hacer uso o no del Gi.

29.2 Fase de “clinch” o cuerpo a cuerpo en pie,

Continuando al menos con un agarre, los competidores podrán realizar las proyecciones, estrangulaciones, derribos y barridos a su oponente, pudiéndose hacer uso o no del Gi especificadas por categorías en el [Anexo 12](#). Se podrá seguir golpeando durante los agarres con las excepciones y prohibiciones que se detallarán en el [Anexo 10](#).

29.3 Fase de suelo

1. Las acciones permitidas serán las especificadas en el [Anexo 12](#).
2. Las acciones prohibidas serán las especificadas en el [Anexo 10](#).
3. Las posiciones de control y acciones puntuables serán las especificadas en el [Anexo 9](#).

No se podrá golpear con patadas cuando el contrincante esté arrodillado, sentado o tumbado. A estos efectos se considera que el oponente ya está de rodillas cuando este tenga al menos una en el suelo.

30. INTERRUPCIONES EN LOS COMBATES.

Serán las mismas que para la modalidad de Full Contact especificadas en el [Apartado 12](#).

Específicamente para esta modalidad, si durante el combate se perdiesen ambos agarres luchando en pie o si la posición de los participantes llegara a ser en cualquier momento superior a 1 metro, el AC detendrá el combate, levantará a los luchadores si estuvieran en el suelo y lo reiniciará desde la posición de pie.

31. COMPETIDORES.

La clasificación de los competidores se estructurará por categorías teniendo en cuenta su nivel de experiencia (cinturones), peso y edad.

31.1 DIVISIÓN POR NIVEL DE EXPERIENCIA.

Serán las mismas que para la modalidad de Full Contact, establecidas en el [Apartado 13.1](#) y para los menores de 12 años en el [Apartado 19](#).

31.2 DIVISIÓN POR EDAD Y PESO.

Serán las mismas que para la modalidad de Full Contact, establecidas en los [Apartado 13.2](#) y para los menores de 12 años en el [Apartado 19](#).

32. DURACIÓN DE LOS COMBATES.

Serán las mismas que para la modalidad de Full Contact establecidas en el [Apartado 14](#), y para los menores de 12 años en el [Apartado 20](#).

33. PROTECCIONES DE LOS COMPETIDORES.

Especificadas en el [Anexo 8](#).

34. LESIONES Y ACCIDENTES DURANTE LOS COMBATES.

Se estará en lo dispuesto del [Apartado 16](#) del presente reglamento.

35. GANADORES DE LOS COMBATES.

Para determinar los ganadores de los combates se seguirá lo dispuesto en el [Apartado 17](#) con excepción del **golpeo simulado que no estará permitida en la presente modalidad** y a las normas de puntuación establecidas en el [Anexo 9](#) del presente reglamento.

En la categoría de **niños hasta 11 años** los tipos de victorias serán específicos para esta división de edad en el [Apartado 39.3](#)

36. ADULTOS (Avanzados y Expertos).

36.1 INICIO Y FINALIZACIÓN DEL COMBATE.

El desarrollo de los combates será el expuesto en los anteriores apartados del 26 al 30 de la modalidad de Close Combat.

1. Las acciones permitidas serán las especificadas en el [Anexo 12](#).
2. Las acciones prohibidas serán las especificadas en el [Anexo 10](#).
3. Las posiciones de control y acciones puntuables serán las especificadas en el [Anexo 9](#).

37. ADULTOS (Principiantes), JUVENILES (16-17) y CADETES (14-15).

37.1 INICIO Y FINALIZACIÓN DEL COMBATE.

El desarrollo de los combates será el expuesto en los anteriores apartados del 26 al 30 de la modalidad de Close Combat.

1. Las acciones permitidas serán las especificadas en el [Anexo 12](#).
2. Las acciones prohibidas serán las especificadas en el [Anexo 10](#).
3. Las posiciones de control y acciones puntuables serán las especificadas en el [Anexo 9](#).

38. INFANTIL 12-13 AÑOS.

38.1 INICIO Y FINALIZACIÓN DEL COMBATE.

El desarrollo de los combates será el expuesto en los anteriores apartados del 26 al 30 de la modalidad de Close Combat.

1. Las acciones permitidas serán las especificadas en el [Anexo 12](#).
2. Las acciones prohibidas serán las especificadas en el [Anexo 10](#).
3. Las posiciones de control y acciones puntuables serán las especificadas en el [Anexo 9](#).

39. NIÑOS HASTA 11 AÑOS.

39.1 FASE DE PIE

El inicio del combate será como en todas las categorías, de pie agarrados en kumikata de solapa y manga y con el torso y cabeza erguidos.

1. Las acciones permitidas serán las especificadas en el **Anexo 12**.
2. Las acciones prohibidas serán las especificadas en el **Anexo 10**.
3. Las posiciones de control y acciones puntuables serán las especificadas en el **Anexo 9**.

Si durante el combate se perdiesen ambos agarres luchando en pie o si la posición de los participantes llegara a ser en cualquier momento superior a 1 metro, el AC detendrá el combate, levantará a los luchadores si estuvieran en el suelo y lo reiniciará desde la posición de pie.

39.2 FASE DE SUELO.

Una vez en el suelo, la técnicas permitidas serán:

39.2.1 Posiciones de control en el suelo.

Solo serán puntuables las especificadas en el **Anexo 9**. y además, las inmovilizaciones por cualquier tipo de técnica con control del oponente fijando sus hombros en el tatami durante 10 segundos. Por esta técnica se le otorgará 3 puntos al luchador, parando la lucha y reiniciandola desde la posición de pie.

En el resto de posiciones de control tras mantenerlas durante 5 segundos sin acciones de continuidad en la lucha, se levantará a los competidores y se reiniciará el combate desde pie.

39.2.2 Sumisiones

1. Luxaciones:
 - a. Llave recta de brazo (Juji Gatame).
 - b. Llaves de brazo/hombro (Kimura, americana) **EXCEPTO OMOPLATAS**.
2. Estrangulaciones usando o no el Gi pero en las que no se vean implicadas las cervicales. No se permitirán:
 - a. Ezequiel (Sode Guruma Jime) si se está desde una posición superior.
 - b. Triángulo de pie (Sankaku Jime), si se baja la cabeza forzando las cervicales.
 - c. Guillotinas.

39.3 GANADORES EN LA CATEGORÍA DE NIÑOS HASTA 11 AÑOS.

1. La suma de un **tercer IPPON**, otorgará la victoria inmediata.
2. Al finalizar el tiempo establecido del combate, si hay **IPPON** ganará el competidor con un mayor número, que tendrán **PRIORIDAD sobre la puntuación** del contrario.
3. Al finalizar el tiempo establecido en el combate y ante la ausencia de IPPON, ganará el competidor que haya **sumado más puntos** durante la lucha.

En las luxaciones, una vez se encuentren totalmente encajadas el AC podrá detener el combate para salvaguardar la integridad de los luchadores sin que se llegue a forzar la articulación provocando la rendición por dolor.

El AC detendrá el combate si continuar la lucha pudiera provocar lesiones.

Si cualquier participante llora desconsoladamente o grita de manera exagerada de dolor se considerará una señal de rendición.

39.4. TÉCNICAS NO PERMITIDAS.

1. Cualquier tipo de golpe directo a la cara, ya sea con la mano o con el pie.
2. Estrangulaciones que involucren a las cervicales.
3. Luxación de omoplata.
4. Todas las técnicas prohibidas en la categoría de adultos.

En estas categorías el objetivo arbitral es más formativo que restrictivo. Se penalizarán las mismas acciones prohibidas que en los adultos y adolescentes, pero la función del árbitro central será la de corregir y enseñar a los jóvenes competidores.

MODALIDAD DE GROUND & FIGHT

40. LLAMADA DE LOS COMPETIDORES, REVISIÓN DEL MATERIAL Y ENTRADA AL ÁREA DE COMPETICIÓN.

El protocolo será el mismo que para el resto de modalidades. Una vez dentro del tatami y en la posición de inicio, se pondrán de rodillas uno frente a frente a una distancia de un metro como máximo. El torso deberá estar erguido.

41. DESARROLLO DEL COMBATE

El combate será arbitrado por **un único árbitro, el central** no siendo obligatoria la presencia de árbitros laterales y las señales que usará serán las especificadas en el **Anexo 13** del presente reglamento.

Al finalizar el combate, los luchadores volverán al lugar de inicio del combate, en pie, para anunciar el ganador. Después del anuncio del ganador, los participantes se saludarán entre sí, luego al árbitro y posteriormente abandonarán el tatami

1. **Acciones permitidas:**

- a. Lucha en el suelo,
- b. Técnicas de luxación y de estrangulación.

Los **menores de 12 años** solamente podrán hacer las luxaciones y estrangulaciones permitidas en el resto de modalidades.

- i. Luxaciones.
 1. Kimura,
 2. Americana
 3. Llave recta de brazo.
- ii. Estrangulaciones. que no impliquen sufrimiento de las cervicales, **estando prohibidas** las siguientes:
 1. Ezequiel desde arriba.
 2. Guillotinas.
 3. Triángulo de pierna tirando de la cabeza hacia abajo.

2. **Acciones prohibidas:**

Además de las acciones prohibidas con carácter general en el **Anexo 10** del presente Reglamento también estará prohibido específicamente para esta modalidad:

- a. Golpear de cualquier manera al oponente.
- b. Estar de pie sobre las piernas durante *más* de 3 segundos seguidos.
 - i. Durante ese breve espacio de tiempo, siempre que el rival esté al menos con una rodilla en el tatami, el competidor podrá proyectar o derribar a su adversario. Si se mantuviese más de 3 segundos en pie, el AC detendrá el combate y lo reiniciará desde la posición inicial.
 - ii. En una primera ocasión será advertido y en las siguientes será sancionado sucesivamente por dicha acción.

- c. No se permitirá continuar la lucha si ambos competidores están en pie. Si se diese tal circunstancia se detendría el combate y se reiniciaría desde la posición inicial.
- d. Si se observará que ante los intentos de derribo, proyección u otro tipo de acciones por parte de un rival en posición de pie, el otro competidor se pusiera también en pie sistemáticamente como estrategia defensiva para parar el combate. El AC podrá primero advertir y posteriormente sancionar dicha actitud.

43. INTERRUPCIONES EN LOS COMBATES.

Se estará en los dispuesto en el [Apartado 12.](#) del presente Reglamento.

Específicamente para esta modalidad, si durante el combate un competidor estuviese mas de 3 segundos de pie o ambos participantes se pusieran de pie, el AC detendrá el combate, y lo reiniciará desde la posición de inicio arrodillados.

44. COMPETIDORES.

La clasificación de los competidores se estructurará por categorías teniendo en cuenta su nivel de experiencia (cinturones), peso y edad. siguiéndose lo ya establecido en el presente Reglamento en los apartados [Apartado 13.1.](#) y [13.2](#) y para los menores de 12 años en el [Apartado 19.](#)

45. DURACIÓN DE LOS COMBATES.

Todas las categorías + 12 años.

Tiempo principal: 3 minutos.

1er. Tiempo adicional: 3 minutos.

2º Tiempo adicional: 2 minutos.

El tiempo total del combate no podrá exceder los 8 minutos en esta modalidad de la competición.

Para los menores de 12 años:

Tiempo principal: 2 minutos.

1er. Tiempo adicional: 2 minutos.

2º Tiempo adicional: 1 minuto.

El tiempo total del combate no podrá exceder los 5 minutos en esta modalidad de la competición.

No habrá tiempo de descanso entre los diferentes asaltos. Al acabar uno, y si es necesario continuar, el árbitro enviará a los competidores a la posición inicial de rodillas y dará el comienzo del siguiente.

La duración mínima entre dos combates será de 10 minutos.

46. PROTECCIONES DE LOS COMPETIDORES.

No se llevarán protecciones a excepción del bucal que será opcional.

47. LESIONES Y ACCIDENTES DURANTE LOS COMBATES.

Se estará en lo dispuesto del [Apartado 16](#) del presente reglamento.

48. GANADORES DE LOS COMBATES.

Se estará en lo dispuesto en el [Apartado 17](#), del presente Reglamento a excepción **del golpeo simulado que no estará permitido** y a las circunstancias particulares de esta modalidad.

Tiempo principal del combate.

1. La victoria la obtendrá el luchador que consiga la sumisión del contrario mediante técnicas de luxación o estrangulación.
 - a. **En la categoría de los niños más pequeños (hasta 11 años)** lo será el competidor que consiga mayor número de sumisiones durante el tiempo establecido hasta un número máximo de DOS (2) en el que se dará por finalizado el combate. En las luxaciones, una vez que se encuentren totalmente encajadas, el AC podrá detener el combate para salvaguardar la integridad de los luchadores sin que se llegue a forzar la articulación provocando la rendición por dolor.

1er. Tiempo adicional.

Si al finalizar el tiempo principal del combate ningún luchador ha podido realizar una acción técnica de sumisión que le dé la victoria, se anunciará un 1er. tiempo adicional del combate, con las mismas condiciones para la victoria que en el tiempo principal.

2º Tiempo adicional.

Si no hubiese un ganador ni en el tiempo principal ni en el 1er. Tiempo adicional, los árbitros anunciarán un 2º tiempo adicional, durante los cuales los luchadores también podrán realizar cualquiera las siguientes técnicas que servirán para finalizar inmediatamente el combate como ganador:

TÉCNICAS DE ORO

1. Montadas.

Especificadas en el [Anexo 9, apartado 5.3.1.1](#) mantener 3 segundos.

2. Control desde la espalda

Especificada en el [Anexo 9, apartado 5.3.1.2](#) mantener 3 segundos.

3. Raspados/ inversiones

4. Inmovilizaciones.

Siendo necesario que se den **todas** estas circunstancias:

- a. Se sujete al oponente sobre su espalda por un tiempo mínimo de 10 segundos seguidos.
- b. Que más del 50 por ciento de la columna vertebral del oponente está fijada al tatami.
- c. Los luchadores estén en la posición de pecho contra pecho.

En el caso de que finalice el segundo tiempo adicional sin ganador, la responsabilidad de nombrarlo recaerá sobre el árbitro central, tomando como base los criterios especificados en el [Apartado 17.2](#) del presente Reglamento.

ANEXO 1 NORMAS DE UNIFORMIDAD PARA LAS MODALIDADES DE FULL CONTACT

1. COMPETIDORES

1.1 EL GI o Kimono.

El Gi o traje tradicional para el entrenamiento de CJJ, debe ser de color blanco o azul, el cual deberá estar limpio y no presentar ninguna rotura ni deterioro evidente. Por las especiales condiciones de la competición se recomiendan kimonos de más de 10 onzas, si bien la organización permitirá cualquier otro Gi siempre y cuando se ajuste a la normativa de competición. El Gi debe ser de un único color y los colores homologados son el blanco y el azul. No se admitirán Gis de otro color diferente, ni la combinación de ambos colores.

Las mangas de la chaqueta del Gi deberán tener una longitud que permita cubrir la articulación del codo, llegando como mínimo hasta la mitad del antebrazo con el brazo extendido y ser lo suficientemente anchas como para que la separación entre la manga y el brazo sea de al menos 5 cm. No se las podrá enrollar.

La chaqueta del Gi deberá ser lo suficientemente larga como para cubrir las caderas y poder ser atada a la cintura por el cinturón. No podrá atarse internamente con ningún tipo de medio de sujeción.

La longitud de los pantalones será la que permita cubrir al menos la mitad de la espinilla y ser lo suficientemente anchos como para que la separación entre los pantalones y la pierna sea de al menos 5 cm. No se podrá enrollar las perneras.

1.2 El cinturón.

El cinturón debe estar envuelto alrededor de las caderas o en la cintura al menos con dos vueltas y atado con un nudo plano para que las solapas de la chaqueta no estén separadas.

El cinturón deberá llevarse correctamente atado lo suficientemente firme como para evitar que la chaqueta este demasiado suelta. Deberá ser lo suficientemente largo como para dar dos vueltas alrededor del cuerpo, colgar un mínimo de 10 cm a cada lado del nudo y los extremos del cinturón una vez atado no deben colgar por debajo de la rodilla.

Durante el combate uno de los competidores deberá usar un cinturón de color rojo y su oponente uno de color azul.

Las competidoras deberán llevar una camiseta tipo licra bajo el kimono. Está prohibido que los hombres lleven algo debajo del kimono.

No se pueden llevar gafas durante el combate. Las lentillas pueden llevarse bajo la responsabilidad propia del competidor

Los competidores deben llevar las uñas de los pies y de las manos cortas.

El pelo largo deberá recogerse con una goma “blanda”.

Los competidores deben estar descalzos.

Los competidores no pueden portar nada que pueda provocarles a ellos o al contrincante cualquier lesión, como joyas, anillos, collares, relojes, cadenas, piercings, etc.

Cualquier incumplimiento en materia de uniformidad indicado por el árbitro central o laterales deberá ser subsanado antes de dos (2) minutos los cuales serán cronometrados por el árbitro de mesa. En caso de no subsanar la incidencia en el tiempo indicado será descalificado.

En el caso de rotura del Gi durante la celebración del combate se facilitará al competidor el tiempo de dos (2) minutos para subsanar dicha rotura. En el caso de una nueva rotura quedará inmediatamente descalificado de la competición. En caso de no subsanar la incidencia en el tiempo indicado será descalificado.

Las competidoras que deseen luchar con un pañuelo en la cabeza o **Hiyab** podrán hacerlo, pero en el caso en el que se le desplazase de su posición original durante el combate, la lucha **NO** será detenida para recolocarse el pañuelo, sino sólo en los casos establecidos en el [apartado 12](#) o [apartado 30](#) del presente reglamento.

El pañuelo a usar será de tipo deportivo, pegado a la cabeza lo máximo posible y estar hecho de un material que en ningún caso pueda provocar daños o lesiones a sus contrincantes.

2. ÁRBITROS.

1. Polo oficial, de color negro, con emblema Combat Jiu Jitsu en la parte izquierda del pecho, este polo podrá ser de manga larga o corta según condiciones meteorológicas. En la parte posterior figurará la inscripción de ÁRBITRO.
2. Pantalón negro o azul oscuro.
3. Zapatillas deportivas o descalzo.
4. Guantes de látex o vinilo.

ANEXO 2. PROTECCIONES OBLIGATORIAS PARA LOS COMPETIDORES EN LA MODALIDAD DE FULL CONTACT.

Las únicas guantillas, espinilleras y cascos de protección que se permitirán en las competiciones de CJJ serán las homologadas por COMBAT JIU JITSU ESPAÑA,

A poder ser, y siendo al efecto de diferenciación de los competidores unas de color rojo y otras de color azul. Estas protecciones deberán ser de la talla adecuada y llevarlas correctamente. No se permitirá luchar a ningún competidor que no cumpla con los requisitos de elementos protectores exigidos. Siendo descalificado si el equipo arbitral así lo decide. Son protecciones obligatorias las siguientes:

1. Niños menores de 12 años.

- Casco protector con pantalla.
- Espinilleras tubulares (tipo calcetín)
- Guantillas de 8 onzas, con los dedos abiertos para poder agarrar.
- Protector genital (coquilla) los niños.
- Peto protector.
- Protector blando de pecho las niñas (opcional)

Las protecciones únicamente se llevarán para realizar el primer asalto. Deberá quitárselo para realizar el segundo asalto de derribos y suelo.

2. Infantil y cadete.

- El casco a usar será el homologado para boxeo o artes marciales, con cierres de velcro, de los tipos con rejilla de protección facial fija o extraíble o barra central de protección con un diseño y material que evite dañar al contrincante que cubrirá el parietal, pómulos y mentón.
- Protector bucal opcional para las competiciones de Full Contact por llevar casco con rejilla protectora.
- Guantillas de 8 onzas, con dedos abiertos para poder agarrar.
- Coquilla.
- Espinilleras. No pueden contener partes duras (es decir, plástico, metal, bambú, etc.).
- Protector de pecho blando para mujeres.

3. Juveniles y adultos.

- El casco a usar será homologado para boxeo o artes marciales, con cierres de velcro y podrá llegar a cubrir el parietal, pómulos y mentón, pudiéndose usar, por decisión del competidor, por razones de comodidad, otro modelo con menos protección. Tanto uno que cubra parietal y pómulos como directamente un modelo abierto que solo cubra el cráneo en su parte frontal y parietal.
- Protector bucal para las competiciones de contacto completo.

- Guantillas de 8 onzas, con dedos abiertos para poder agarrar.
- Coquilla.
- Espinilleras. No pueden contener partes duras (es decir, plástico, metal, bambú, etc.).
- Protector de pecho blando para mujeres.

4. Avanzados y expertos.

Igual que juveniles y cadetes pero sin llevar casco de protección.

Las protecciones deberán ser llevadas siempre bajo el kimono.

En caso de utilizar vendaje de manos, este será con venda simple de gimnasio. No se permitirán vendajes duros, con la venda trenzada, refuerzo de esparadrapos etc.

Antes de los combates, el equipo de protección debe ser revisado y aprobado por el árbitro central o árbitros laterales.

Si las protecciones de un competidor no se ajustasen a lo reglamentado se le permitirá subsanar los errores correspondientes en un tiempo mínimo imprescindible máximo de 2 minutos, controlado por el Árbitro de mesa (AM) En caso de no ser subsanados los errores quedará inmediatamente **descalificado** perdiendo el combate, pero podrá seguir compitiendo si dispone de más combates y soluciona el motivo que lo descalificó.

La organización se encargará, siempre que pueda, de suministrar las guantillas y los cinturones de color a los competidores.

ANEXO 3.- SISTEMA DE PUNTUACIÓN PARA LA MODALIDAD DE FULL CONTACT.

El sistema de puntuación, tanto en adultos como en infantiles, se basará en un recuento total de golpes claros, proyecciones, dominio de suelo y acciones claras de finalización incompletas. En caso de empate, se valorará la iniciativa, el coraje, la destreza en el ataque y en las acciones defensivas, la actitud en cuanto a las formas de etiqueta y el estado físico mostrado durante los asaltos.

1. Puntuación mediante técnicas de golpeo.

Únicamente puntuarán aquellas técnicas que impacten claramente en la cara o laterales de la cabeza y que provoquen un cambio brusco en su posición, en la zona frontal y lateral del tronco y en la zona exterior e interior de la pierna. Cabe recordar que puntuarán de la misma forma y manera los golpes que se realicen mientras se sujeta al rival. No se puntuarán los golpes débiles de tanteo.

2. Puntuación mediante derribos o proyecciones.-

A estos efectos se considera que existe un derribo o una proyección cuando como consecuencia de la acción técnica de un competidor el oponente pierda el equilibrio y caiga al tatami.

También se considera realizada la proyección cuando el competidor que se defiende intercepte un ataque y lo contrarreste, cambiando la naturaleza o dirección de la caída del atacante.

Realizar un derribo o proyección conllevará ganar **3 puntos**. La proyección o derribo será tenida en cuenta para su puntuación si se ha iniciado con ambos competidores dentro de la zona de combate a pesar que al caer uno o los dos salgan de ella.

3. Puntuación mediante técnicas en el suelo.

Se puntuarán las posiciones de dominio que se establezcan, las inversiones mediante técnicas, los intentos claros de sumisión y los golpes claros en el tronco y/o cara (avanzados y expertos).

Una proyección o un golpe realizado al mismo tiempo que la señal de finalización del combate será tenida en cuenta para la puntuación.

4. Mediante la suma de puntos otorgados por infracciones a los competidores, entrenadores.

Todas las sanciones señaladas conllevará las suma de los puntos correspondientes.

5. Valor de los puntos:

5.1 Mediante golpes.

Su valor será de **1 punto por cada golpe claro y evidente.**

- a. Los golpes efectuados durante la fase del combate en el suelo solo se puntuarán si impactan en la zona del tronco pero solamente si son efectuados con la fuerza y amplitud suficientes, dentro de las circunstancias de la lucha, para diferenciarse de los impactos de tanteo, leves, sin intención y sin recorrido suficiente.
- b. En la cara con puños estando en el suelo y rodillazos (en caso de los competidores avanzados y expertos)

5.2 Mediante derribos y proyecciones, su valor será de **3 puntos.**

5.3 Mediante técnica en el suelo, su valor será de **2 puntos** por:

5.3.1 Posiciones de control claras.

5.3.1.1 Montada.

Montada clásica.



Sentado sobre Uke con las rodillas y pies tocando el tatami. Podrá estar con los pies haciendo ganchos o cruzados atrás.

Montada técnica.



El luchador tendrá una rodilla y un pie en el tatami tras la cabeza del oponente y la otra pierna le pasará por encima.

Montada en la espalda. Igual que la clásica pero el oponente estará boca abajo.



5.3.1.2 Control de la espalda.



El atacante estará en la espalda con ambos ganchos posicionados controlando el cuerpo. El triángulo de piernas desde la espalda también será considerado como control de espalda puntuable.

Las posiciones descritas sólo se puntuarán cuando se consigan mantener al menos **durante 3 segundos**.

Si una vez conseguida una posición el competidor decide, voluntariamente, salir de la posición para volver a adoptar la posición abandonada **NO PUNTUARÁ DE NUEVO**.

La acción de volver a la posición, solamente puntuará si ha sido expulsado de la misma previamente, por una acción defensiva del oponente. Las transiciones entre variantes de la montada no serán puntuadas.

Cuando tras finalizar el margen de 10 segundos sin finalizar al oponente al borde del área de combate (10.2.b.iv) el AC detenga el combate y levante a los luchadores.

5.3.2 Inversión de posición clara, 1 punto

5.3.3 intento claro de sumisión 1 punto.

Entendiéndose por tal la acción de encajar la posición iniciando la acción de estrangulación o luxación sin llegar a conseguirla por desistir el atacante o zafarse el que defiende.

5.3.4 Categoría de niños (8-11 años).

1. Cada sumisión marcada por el AC, conllevará la obtención de un **IPPON**.
2. La **inmovilización** del oponente por cualquier técnica que le mantenga los hombros pegados al tatami durante 10 segundos seguidos conllevará la obtención de un **3 puntos**.
3. Si el oponente consiguiera zafarse de la inmovilización antes de los 10 segundos se continuará con el combate.

- a. Si el intento fallido de la inmovilización hubiese sido efectuado desde la posición **específica de montada** (Tate Shiho Gatame) y se hubiese mantenido al menos los 3 segundos requeridos por el apartado 5.3.1 del presente Anexo, se otorgarán al luchador los 2 puntos correspondientes

5.4 . **Mediante puntos otorgados por infracciones**

Tanto a los competidores, entrenadores o cuentas de seguridad al rival.

Su valores serán:

1. Sanciones señaladas por el AC, al competidor:
 - a. **2 puntos.** por acción prohibida.
2. Sanciones señaladas por el AC, al entrenador **2 puntos.**

ANEXO 4.- ACCIONES PROHIBIDAS PARA LA CATEGORÍA DE FULL CONTACT.

1. GOLPES PROHIBIDOS

GOLPEAR CON:

1. Los codos.
2. La cabeza.
3. La mano abierta en la cara.
4. La parte desprotegida de las guantillas (tipo martillo).
5. Los dedos.
6. Las rodillas (excepto en avanzados y expertos que sí podrán golpear con las rodillas en el torso y muslos durante la lucha en pie, siempre que se dé alguna de las siguientes condiciones:
 - a. Se controle la cabeza del oponente con una sola mano
 - b. Coger del kimono del contrincante o abrazarlo para controlarlo.

2. ZONAS PROHIBIDAS

GOLPEAR EN:

7. El cuello.
8. La nuca.
9. La parte posterior de la cabeza.
10. A la columna vertebral.
11. A la zona genital.
12. Las articulaciones contra su flexión natural.
13. Por debajo de la rodilla y el cuádriceps frontal, con patada frontal.
14. Directamente en tibias, gemelos y pies (incluidos pisotones).
15. La cara con los puños una vez el rival esté en el suelo. Excepto los avanzados y expertos a los que se permitirá esta acción.

3. OTRAS ACCIONES DE COMBATE

16. Estrangular con las manos.
17. Arañar.
18. Morder.
19. Pellizcar.
20. Escupir.
21. Retorcer los dedos de las manos o de los pies, el pelo o las orejas.
22. Introducir los dedos en la manga o perneras del kimono del oponente.
23. Presionar los ojos.
24. Presionar tapando intencionadamente la boca o la nariz impidiendo la respiración.
25. Levantar al adversario del suelo para estrellarlo de espaldas al suelo.
26. Cualquier derribo que suponga peligro para las cervicales o columna vertebral.

27. Salir del tatami:

- a. Cuando se esté sufriendo un ataque del oponente.
- b. Con la intención de escapar de la presión del rival ante un inminente ataque de este.

No será sancionada la salida del área de combate cuando:

- a. Se es empujado.
- b. Durante un forcejeo.
- c. Cuando no exista una intención clara y evidente de rehuir el combate ante una acción del rival y sea realizada de manera leve y fugaz regresando inmediatamente al área de combate..

28. Empujar al rival fuera del tatami intencionadamente.

29. Hellhooks de cualquier tipología y técnicas que ataques directa o indirectamente la columna vertebral y cervicales.

30. Golpear con patadas cuando el contrincante esté arrodillado, sentado o tumbado. A estos efectos se considera que el oponente ya está de rodillas cuando este tenga al menos una en el suelo.

31. Golpear con puños en la cara cuando el contrincante esté en el suelo (excepto avanzados y expertos)

32. Usar los codos y las rodillas para presionar la garganta o cuello de su oponente

33. Agarrar la cabeza con las dos manos (sin coger la mano o traje del oponente) desde cualquier posición.

5. ACTITUDES DE LOS COMPETIDORES Y ENTRENADORES

34. Discutir, replicar o pedir explicaciones a los árbitros presentes.

35. Cualquier muestra de comportamiento no deportivo, falta de respeto o acción indigna por parte del competidor o su entrenador hacia otros competidores, árbitros o público.

36. Golpeos y técnicas una vez se haya recibido la orden de parar el combate.

37. Desordenar deliberadamente su vestuario, quitarse o tirar cualquier parte del equipo o cinturón sin permiso del árbitro.

38. Que los combatientes hablen entre sí, discutiendo o insultándose.

39. Rehusar el combate mostrando pasividad.

ANEXO 5.- FALTAS Y SANCIONES PARA LA MODALIDAD DE FULL CONTACT.

Cuando **durante la lucha en pie**, el AC observe alguna actitud o acción prohibida en el [Anexo 4](#) de este reglamento ordenará detener el combate con la voz y la señal de STOP deteniendo el AM el cronómetro, ordenando a los luchadores colocarse en las líneas de inicio del combate. Indicará a los competidores o entrenadores la infracción observada y la sanción que conlleva. Cuando **durante la lucha en el suelo** el AC observe alguna actitud o acción prohibida en el [Anexo 4](#) de este reglamento ordenará detener el combate con la voz y la señal de STOP deteniendo el AM el cronómetro,

1. **Si no es necesaria una asistencia médica**, el AC sancionará la acción prohibida desde la misma posición de los competidores. ordenando posteriormente la continuación del combate.
2. **Si se necesita asistencia médica.**
 - a. El AC levantará a los competidores tras fijar la posición junto con los AL
 - b. Se procederá con la intervención del médico.
 - c. Tras la valoración médica si el competidor puede continuar, el AC y los AL volverán a colocar a los luchadores en el suelo **en la misma posición para que no se pierda la ventaja del que la tenía.**

Existen tres tipos de sanciones: Amonestaciones, descalificación y expulsión.

1. Amonestación

Es la acción verbal y gestual que realiza el árbitro sobre el competidor o entrenador que comete una acción prohibida considerada según el resultado como “leve”. Cada amonestación impuesta conllevará **otorgar 2 puntos al competidor rival.**

La suma de tres amonestaciones conllevará la descalificación.

2. Descalificación

Es la acción verbal y gestual que realiza el árbitro central sobre el competidor o entrenador que comete una acción prohibida considerada según el resultado como “grave”.

La descalificación únicamente supondrá **perder el combate** y no conllevará la descalificación del campeonato y por lo tanto optar a posiciones de podio. Si un competidor en una final es descalificado por ser sancionado en tres ocasiones por evadir el combate , se le despojará del derecho a medalla.

Si la descalificación es por falta de respeto o acción indigna sobre otro deportista, árbitro, staff, público o cualquier otra persona allí presente, será eliminado para todo el campeonato y no podrá seguir luchando en caso de disponer de más combates.

3. Expulsión

Es la acción que realiza la organización sobre un competidor, entrenador, equipo o escuela por una acción considerada de extrema gravedad. Esta medida conlleva la **prohibición por un determinado tiempo a participar en cualquier campeonato** o evento que realice la

organización. Deberá informar verbalmente sobre el tatami al competidor, a su entrenador y al resto de árbitros.

ANEXO 6.- TÉCNICAS PERMITIDAS POR NIVEL PARA LA MODALIDAD DE FULL CONTACT.

1. Principiantes:

1. Llaves de brazo y hombro.
2. Llave recta de talón.
3. Estrangulaciones con y sin solapas.
4. Golpeo con puños en el tronco una vez iniciada la lucha en suelo.

2. Intermedios:

1. Llaves de brazo y hombro.
2. Llave de muñeca.
3. Llave recta de talón.
4. Llave de torsión del tobillo (americana).
5. Estrangulaciones con y sin solapas.
6. Golpeo con puños en el tronco una vez iniciada la lucha en suelo.

3. Avanzados y expertos:

1. Llaves de brazo y hombro.
2. Llave de muñeca.
3. Llave recta de talón
4. Llave de torsión del tobillo (americana).
5. Estrangulaciones con y sin solapas.
6. Golpeo con puños en el tronco una vez iniciada la lucha en suelo.
7. Llave recta de rodilla/pierna.
8. Llave de gemelos y bíceps.
9. Golpeo con puños en el rostro una vez iniciada la lucha en suelo.
10. Golpeo con rodillas en el tronco y muslos durante la lucha en pie.

4. ESPECIFICACIONES ESPECIALES PARA INFANTIL, CADETE Y JUVENIL

4.1 La categoría de infantil (12 y 13 años).

Deberá utilizar un casco con pantalla frontal, se regirá por las técnicas permitidas en nivel de “principiantes” pero con las especificaciones que a continuación se detallan:

No se permitirán:

1. las estrangulaciones que afecten a cervicales
 - a. Ezequiel , Sode Guruma Jime desde una posición alta
 - b. Guillotinas
 - c. Triángulo de piernas, Sankaku Jime (Bajando la cabeza de Uke forzando su cuello)
2. Llave recta de pie.

4.2 La categoría de cadetes (14 y 15 años)

Deberá utilizar un casco con pantalla frontal. Se regirá por las técnicas permitidas en nivel de “principiantes” pero no se permiten las **guillotinas ni las llaves de pie**.

4.3 La categoría de juveniles (16 y 17 años)

Deberá utilizar casco abierto sin pantalla frontal. Se regirá por las técnicas permitidas en nivel de “principiantes”.

ANEXO 7 NORMAS DE UNIFORMIDAD PARA LAS MODALIDADES DE CLOSE CONTACT .

Serán las misma que para la modalidad de Full Contact.

ANEXO 8 PROTECCIONES OBLIGATORIAS PARA LOS COMPETIDORES EN LA MODALIDAD DE CLOSE CONTACT.

Las únicas, espinilleras que se permitirán en las competiciones de CJJ serán las homologadas por COMBAT JIU JITSU ESPAÑA,

Estas protecciones deberán ser de la talla adecuada y llevarlas correctamente. No se permitirá luchar a ningún competidor que no cumpla con los requisitos de elementos protectores exigidos. Siendo descalificado si el equipo arbitral así lo decide. Son protecciones obligatorias las siguientes:

1. **Coquilla.**
2. **Espinilleras.** No pueden contener partes duras (es decir, plástico, metal, bambú, etc.).
3. **Protector de pecho blando para mujeres.**

El protector **bucal** será **opcional** en esta modalidad.

Las protecciones deberán ser llevadas siempre bajo el kimono.

Antes de los combates, el equipo de protección debe ser revisado y aprobado por el árbitro central o árbitros laterales.

Si las protecciones de un competidor no se ajustasen a lo reglamentado se le permitirá subsanar los errores correspondientes en un tiempo mínimo imprescindible máximo de 2 minutos, controlado por el Árbitro de mesa (AM) En caso de no ser subsanados los errores quedará inmediatamente **descalificado** perdiendo el combate, pero podrá seguir compitiendo si dispone de más combates y soluciona el motivo que lo descalificó.

La organización se encargará, siempre que pueda, de suministrar las guantillas y los cinturones de color a los competidores.

ANEXO 9 SISTEMA DE PUNTUACIÓN PARA LA MODALIDAD DE CLOSE CONTACT.

El sistema de puntuación, tanto en adultos como en infantiles, se basará en un recuento total de golpes claros, proyecciones, dominio de suelo y acciones claras de finalización incompletas. En caso de empate, se valorará la iniciativa, el coraje, la destreza en el ataque y en las acciones defensivas, la actitud en cuanto a las formas de etiqueta y el estado físico mostrado durante los asaltos.

1. Puntuación mediante técnicas de golpeo.

Únicamente puntuarán aquellas técnicas que impacten claramente con los codos, las piernas y rodillas (en las categorías permitidas) , en la zona frontal y lateral del tronco y en la zona exterior e interior de la pierna. No se puntuarán los golpes débiles de tanteo.

2. Puntuación mediante derribos o proyecciones.

A estos efectos se considera que existe un derribo o una proyección cuando como consecuencia de la acción técnica de un competidor el oponente pierda el equilibrio y caiga al tatami.

También se considera realizada la proyección cuando el competidor que se defiende intercepte un ataque y lo contrarreste, cambiando la naturaleza o dirección de la caída del atacante.

Realizar un derribo o proyección conllevará ganar **3 puntos**. La proyección o derribo será tenida en cuenta para su puntuación si se ha iniciado con ambos competidores dentro de la zona de combate a pesar que al caer uno o los dos salgan de ella.

3. Puntuación mediante técnicas en el suelo.

Se puntuarán las posiciones de dominio que se establezcan, las inversiones mediante técnicas, los intentos claros de sumisión.

Una proyección o un golpe realizado al mismo tiempo que la señal de finalización del combate será tenida en cuenta para la puntuación.

4. Mediante la suma de puntos otorgados por infracciones a los competidores, entrenadores.

Todas las sanciones señaladas conllevará las suma de los puntos correspondientes.

5. Valor de los puntos:

5.1 Mediante golpeo de pie.

Su valor será de **1 punto por cada golpe claro y evidente.**

5.2 Mediante derribos y proyecciones, su valor será de **3 puntos**.

5.3 Mediante técnica en el suelo, su valor será de **2 puntos** por:

5.3.1 Posiciones de control claras.

5.3.1.1 Montada.

Montada clásica.



Sentado sobre Uke con las rodillas y pies tocando el tatami. Podrá estar con los pies haciendo ganchos o cruzados atrás.

Montada técnica.



El luchador tendrá una rodilla y un pie en el tatami tras la cabeza del oponente y la otra pierna le pasará por encima.

Montada en la espalda. Igual que la clásica pero el oponente estará boca abajo.



5.3.1.2 Control de la espalda.



El atacante estará en la espalda con ambos ganchos posicionados controlando el cuerpo. El triángulo de piernas desde la espalda también será considerado como control de espalda puntuable.

Las posiciones descritas sólo se puntuarán cuando se consigan mantener al menos **durante 3 segundos**.

Si una vez conseguida una posición el competidor decide, voluntariamente, salir de la posición para volver a adoptar la posición abandonada **NO PUNTUARÁ DE NUEVO**.

La acción de volver a la posición, solamente puntuará si ha sido expulsado de la misma previamente, por una acción defensiva del oponente. Las transiciones entre variantes de la montada no serán puntuadas.

Cuando tras finalizar el margen de 10 segundos sin finalizar al oponente al borde del área de combate (10.2.b.iv) el AC detenga el combate y levante a los luchadores.

5.3.2 Inversión de posición clara, 1 punto

5.3.3 intento claro de sumisión 1 punto.

Entendiéndose por tal la acción de encajar la posición iniciando la acción de estrangulación o luxación sin llegar a conseguirla por desistir el atacante o zafarse el que defiende.

5.3.4 Categoría de niños (8-11 años).

1. Cada sumisión marcada por el AC, conllevará la obtención de un **IPPON**.
2. La **inmovilización** del oponente por cualquier técnica que le mantenga los hombros pegados al tatami durante 10 segundos seguidos conllevará la obtención de un **3 puntos**.
3. Si el oponente consiguiera zafarse de la inmovilización antes de los 10 segundos se continuará con el combate.
 - a. Si el intento fallido de la inmovilización hubiese sido efectuado desde la **posición específica** de montada (Tate Shiho Gatame) y se hubiese mantenido al menos los 3 segundos requeridos por el apartado 5.3.1 del presente Anexo, se otorgarán al luchador los 2 puntos correspondientes.

5.4 . Mediante puntos otorgados por infracciones

Tanto a los competidores, entrenadores o cuentas de seguridad al rival.

Su valores serán:

3. Sanciones señaladas por el AC, al competidor:

- a. **2 puntos.** por acción prohibida.
4. Sanciones señaladas por el AC, al entrenador **2 puntos.**

ANEXO 10 ACCIONES PROHIBIDAS PARA LA MODALIDAD DE CLOSE CONTACT.

1. GOLPES PROHIBIDOS

GOLPEAR CON:

1. La cabeza
2. La mano abierta en la cara.
3. La parte desprotegida de las guantillas (tipo martillo)
4. Los dedos.
5. Las rodillas sin tener al oponente cogido al menos con un agarre.

2. ZONAS PROHIBIDAS

GOLPEAR EN:

6. La cabeza.
7. El cuello.
8. La nuca.
9. La parte posterior de la cabeza.
10. A la columna vertebral.
11. A la zona genital.
12. Las articulaciones contra su flexión natural.
13. Por debajo de la rodilla y el cuádriceps frontal, con patada frontal.
14. Directamente en tibias, gemelos y pies (incluidos pisotones).

3. OTRAS ACCIONES DE COMBATE

15. Estrangular con las manos.
16. Arañar.
17. Morder.
18. Pellizcar.
19. Escupir.
20. Retorcer los dedos de las manos o de los pies, el pelo o las orejas.
21. Introducir los dedos en la manga o perneras del kimono del oponente.
22. Presionar los ojos.
23. Presionar tapando intencionadamente la boca o la nariz impidiendo la respiración.
24. Levantar al adversario del suelo para estrellarlo de espaldas al suelo.
25. Cualquier derribo que suponga peligro para las cervicales o columna vertebral
26. Salir del tatami a excepción si se es empujado o se sale durante un forcejeo.
27. Empujar al rival fuera del tatami intencionadamente.
28. Hellhooks de cualquier tipología y técnicas que ataques directa o indirectamente la columna vertebral y cervicales.

29. Golpear con patadas cuando el contrincante esté arrodillado, sentado o tumbado. A estos efectos se considera que el oponente ya está de rodillas cuando este tenga al menos una en el suelo.
30. Usar los codos y las rodillas para presionar la garganta o cuello de su oponente
31. Agarrar la cabeza con las dos manos (sin coger la mano o traje del oponente) desde cualquier posición.
32. Golpear sin mantener como mínimo un agarre sobre el oponente.

5. ACTITUDES DE LOS COMPETIDORES Y ENTRENADORES

33. Discutir, replicar o pedir explicaciones a los árbitros presentes.
34. Cualquier muestra de comportamiento no deportivo, falta de respeto o acción indigna por parte del competidor o su entrenador hacia otros competidores, árbitros o público.
35. Golpeos y técnicas una vez se haya recibido la orden de parar el combate.
36. Desordenar deliberadamente su vestuario, quitarse o tirar cualquier parte del equipo o cinturón sin permiso del árbitro.
37. Que los combatientes hablen entre sí, discutiendo o insultándose.
38. Rehusar combatir saliendo reiteradamente del tatami o mostrando pasividad.

ANEXO 11 FALTAS Y SANCIONES PARA LA MODALIDAD DE CLOSE CONTACT.

Cuando **durante la lucha en pie**, el AC observe alguna actitud o acción prohibida en el **Anexo 10** de este reglamento ordenará detener el combate con la voz y la señal de STOP deteniendo el AM el cronómetro, ordenando a los luchadores colocarse en las líneas de inicio del combate. Indicará a los competidores o entrenadores la infracción observada y la sanción que conlleva. Cuando **durante la lucha en el suelo** el AC observe alguna actitud o acción prohibida en el **Anexo 10** de este reglamento ordenará detener el combate con la voz y la señal de STOP deteniendo el AM el cronómetro,

3. **Si no es necesaria una asistencia médica**, el AC sancionará la acción prohibida desde la misma posición de los competidores. ordenando posteriormente la continuación del combate.
4. **Si se necesita asistencia médica.**
 - a. El AC levantará a los competidores tras fijar la posición junto con los AL
 - b. Se procederá con la intervención del médico.
 - c. Tras la valoración médica si el competidor puede continuar, el AC y los AL volverán a colocar a los luchadores en el suelo **en la misma posición para que no se pierda la ventaja del que la tenía.**

Existen tres tipos de sanciones: Amonestaciones, descalificación y expulsión.

1. Amonestación

Es la acción verbal y gestual que realiza el árbitro sobre el competidor o entrenador que comete una acción prohibida considerada según el resultado como “leve”. Cada amonestación impuesta conlleva **otorgar 2 puntos al competidor rival.**

La suma de tres amonestaciones conlleva la descalificación.

2. Descalificación

Es la acción verbal y gestual que realiza el árbitro central sobre el competidor o entrenador que comete una acción prohibida considerada según el resultado como “grave”.

La descalificación únicamente supondrá **perder el combate** y no conlleva la descalificación del campeonato y por lo tanto optar a posiciones de podio. Si un competidor en una final es descalificado por ser sancionado en tres ocasiones por evadir el combate, se le despojará del derecho a medalla.

Si la descalificación es por falta de respeto o acción indigna sobre otro deportista, árbitro, staff, público o cualquier otra persona allí presente, será eliminado para todo el campeonato y no podrá seguir luchando en caso de disponer de más combates.

3. Expulsión

Es la acción que realiza la organización sobre un competidor, entrenador, equipo o escuela por una acción considerada de extrema gravedad. Esta medida conlleva la **prohibición por un determinado tiempo a participar en cualquier campeonato** o evento que realice la organización. Deberá informar verbalmente sobre el tatami al competidor, a su entrenador y al resto de árbitros.

ANEXO 12 TÉCNICAS PERMITIDAS Y PROHIBIDAS POR CATEGORÍAS PARA LA MODALIDAD DE CLOSE CONTACT.

1. ADULTOS (Avanzados, expertos e intermedios):

1.1 Golpeo:

1. Patada frontal al torso.
2. Patada lateral al torso.
3. Codazos al torso.
4. Rodillas al torso y muslos.
5. Low kicks.

1.2 Sumisiones:

1. Llaves de brazo y hombro.
2. Llave recta de pie.
3. Llave de tobillo.
4. Llave de muñeca.
5. Estrangulaciones con y sin solapas.

1.3 Posiciones de control puntuables Anexo 9:

1. Montada.
2. Control de espalda.

1.4 Proyecciones

2. ADULTOS (Principiantes) y JUVENILES (16-17 AÑOS):

2.1 Golpeo:

1. Patada frontal al torso.
2. Patada lateral al torso.
3. Codazos al torso.
4. Low kicks.

2.2 Sumisiones:

1. Llaves de brazo y hombro.
2. Llave recta de pie.
3. Estrangulaciones con y sin solapas.

2.3 Posiciones de control puntuables Anexo 9:

1. Montada.
2. Control de espalda.

2.4 Proyecciones

3. CADETES (14-15 AÑOS).

3.1 Golpeo:

1. Patada frontal al torso.
2. Patada lateral al torso.
3. Low kicks.

3.2 Sumisiones:

1. Llaves de brazo y hombro.
2. Estrangulaciones con y sin solapas. **PROHIBIDAS TIPO GUILLOTINAS.**

3.3 Posiciones de control puntuables Anexo 9:

1. Montada.
2. Control de espalda.

3,4 Proyecciones

4. INFANTIL (12-13 AÑOS).

4.1 Golpeo:

1. Patada frontal al torso.
2. Patada lateral al torso.
3. Low kicks.

4.2 Sumisiones:

1. Llaves de brazo y hombro.
 - a. Kimuras.
 - b. Americanas.
 - c. Omplatas.
 - d. Llave recta de brazo (Juji Gatame)
 - e. Ude Gatame.
2. Estrangulaciones con y sin solapas.
 - a. **Prohibidas las estrangulaciones que afecten a cervicales:**
 - i. Ezequiel , Sode Guruma Jime desde una posición alta
 - ii. Guillotinas
 - iii. Triángulo de piernas, Sankaku Jime (Bajando la cabeza de Uke forzando su cuello)

4.3 Posiciones de control puntuables Anexo 9:

1. Montada.
2. Control de espalda.

4,4 Proyecciones

5. NIÑOS HASTA 11 AÑOS.

5.1 Golpeo:

1. Low kicks.

5.2 Sumisiones:

3. Llaves de brazo y hombro. **(Prohibidas las Omoplatas).**
 - a. Kimuras.
 - b. Americanas.
 - c. Llave recta de brazo (Juji Gatame)
4. Estrangulaciones con y sin solapas.
 - a. **Prohibidas las estrangulaciones que afecten a cervicales:**
 - i. Ezequiel , Sode Guruma Jime desde una posición alta
 - ii. Guillotinas
 - iii. Triángulo de piernas, Sankaku Jime (Bajando la cabeza de Uke forzando su cuello)

5.3 Posiciones de control puntuables Anexo 9:

5.4 Inmovilizaciones durante 10 segundos fijando los hombros del rival en el tatami.

5,5 Proyecciones

ANEXO 13.- VOCES Y GESTOS ARBITRALES



<u>VOZ</u>		<u>GESTO</u>	<u>ACCIÓN</u>
ENTREN	ENTRY	Brazos extendidos hacia los competidores con las palmas hacia arriba, se doblan por los codos a 90°	ACCESO DE LOS COMPETIDORES A LA ZONA DE COMBATE
A SUS LUGARES	Take your Places	Brazos extendidos con la palma abierta hacia abajo apuntando a líneas de partida en el centro de la zona del combate	LOS COMPETIDORES SE COLOCAN EN LAS LÍNEAS DE INICIO DEL COMBATE EN POSICIÓN DE CHOKU RITSU.
SALUDEN	BOW	Brazos extendidos hacia los competidores con las palmas hacia arriba. Doblar los brazos por los codos, enfrentando las puntas de los dedos con palmas hacia el tatami con los antebrazos paralelos al piso	SALUDO ENTRE LOS COMPETIDORES AL INICIO Y AL FINAL DEL COMBATE.
	REI		
LUCHEN	FIGHT	Extenderá el brazo entre ambos competidores elevado 45° y con la mano extendida perpendicular al tatami. Bajará enérgicamente el brazo y ordenará el inicio del combate	MARCA EL INICIO DEL COMBATE
	HAJIME		
STOP	STOP	Brazo estirado hacia el techo con la palma de la mano hacia delante y los dedos extendidos. Mirará también al AM para comprobar que ha visto el gesto.	SE DETIENE EL COMBATE DE INMEDIATO
	MATE		
LEVANTEN	STAND UP	Brazos con los codos doblados con las palmas hacia arriba haciendo movimientos activos con las muñecas.	LOS COMPETIDORES DEBEN PONERSE DE PIE.
MÉDICO	DOCTOR	Brazos doblados por encima de la cabeza en forma triangular con las manos estiradas juntando la punta de los dedos	SE SOLICITA INTERVENCIÓN DEL MÉDICO DE LA COMPETICIÓN.
ACCIÓN PROHIBIDA AMONESTACIÓN	INFRINGIMENT	1º marcará la acción doblando el brazo en un ángulo recto, con el puño cerrado	EL COMPETIDOR SEÑALADO HA COMETIDO UNA ACCIÓN PROHIBIDA EN EL REGLAMENTO
	SHIDO		
DESCALIFICACIÓN	DISQUALIFICATION	Cruzará los brazos a la altura de la cara con los puños cerrados para indicar que está expulsado. Deberá informar verbalmente sobre el tatami al competidor, a su entrenador y al resto de árbitros.	DESCALIFICACIÓN
EXPULSIÓN	EXPULSION	Se efectuará la señal de descalificación y desde esta se extenderán los brazos rectos hacia los lados paralelos al suelo y las palmas hacia abajo. 2 veces.	EXPULSIÓN

ARREGLAR EL GI		Cruzar� los brazos delante suyo a la altura de la cintura y con las palmas de la mano mirando hacia dentro. De igual forma dicha orden se dar� en caso de desanudado de cintur�n.	ARREGLE EL GI O CINTUR�N
INACCI�N LUCHEN	INACTION	Levantar� el brazo hacia el techo y con los dedos la mano ir� contando consecutivamente hasta llegar a 10 al tiempo que cuenta con la voz.	CUENTA POR INACCI�N EN EL COMBATE, POR FALTA DE ACCIONES DE LUCHA.
GANADOR	WINNER	Coloca a los competidores a ambos lados, coge de las mu�ecas. Levanta el brazo del ganador y con la otra mano le se�ala con los dedos estirados,y la palma de la mano hacia arriba.	ANUNCIA AL GANADOR
NULO		Coloca a los competidores a ambos lados, les coge de las mu�ecas y les levanta los brazos a ambos.	ANUNCIA COMBATE NULO

Las voces y los gestos de los  rbitros son el medio de comunicaci n que debe servir para que todas las personas que participan en la competici n y las que acuden de espectadores, puedan entender y seguir lo que est  sucediendo durante el combate.

Todos los gestos deben hacerse correctamente durante al menos 3 segundos asegur ndose el AC que tanto los AL o el AM se hayan percatado de los mismos.

ANEXO 13.- VOCES Y GESTOS ARBITRALES

ENTREN	A SUS LUGARES
 El árbitro, vestido con un gi blanco y cinturón negro, realiza el gesto de "entrenar" con ambas manos levantadas y dedos extendidos hacia adelante.	 El árbitro realiza el gesto de "ir a sus lugares" con los brazos extendidos horizontalmente a los lados.

SALUDEN	LUCHEN
 El árbitro realiza el gesto de "saludar" con los brazos extendidos horizontalmente a los lados a la altura de los hombros.	 El árbitro realiza el gesto de "luchar" con el cuerpo inclinado hacia adelante y los brazos extendidos horizontalmente.

STOP	LEVANTEN
 El árbitro realiza el gesto de "stop" con la mano derecha levantada y el dedo índice extendido hacia adelante.	 El árbitro realiza el gesto de "levantar" con los brazos extendidos horizontalmente a los lados.

ANEXO 13.- VOCES Y GESTOS ARBITRALES

MÉDICO	ACCIÓN PROHIBIDA/ AMONESTACIÓN
	

Nº DE AMONESTACIONES	DESCALIFICACIÓN
	

ANEXO 13.- VOCES Y GESTOS ARBITRALES

EXPULSIÓN



ARREGLAR EL GI



INACCIÓN/ LUCHEN



GANADOR

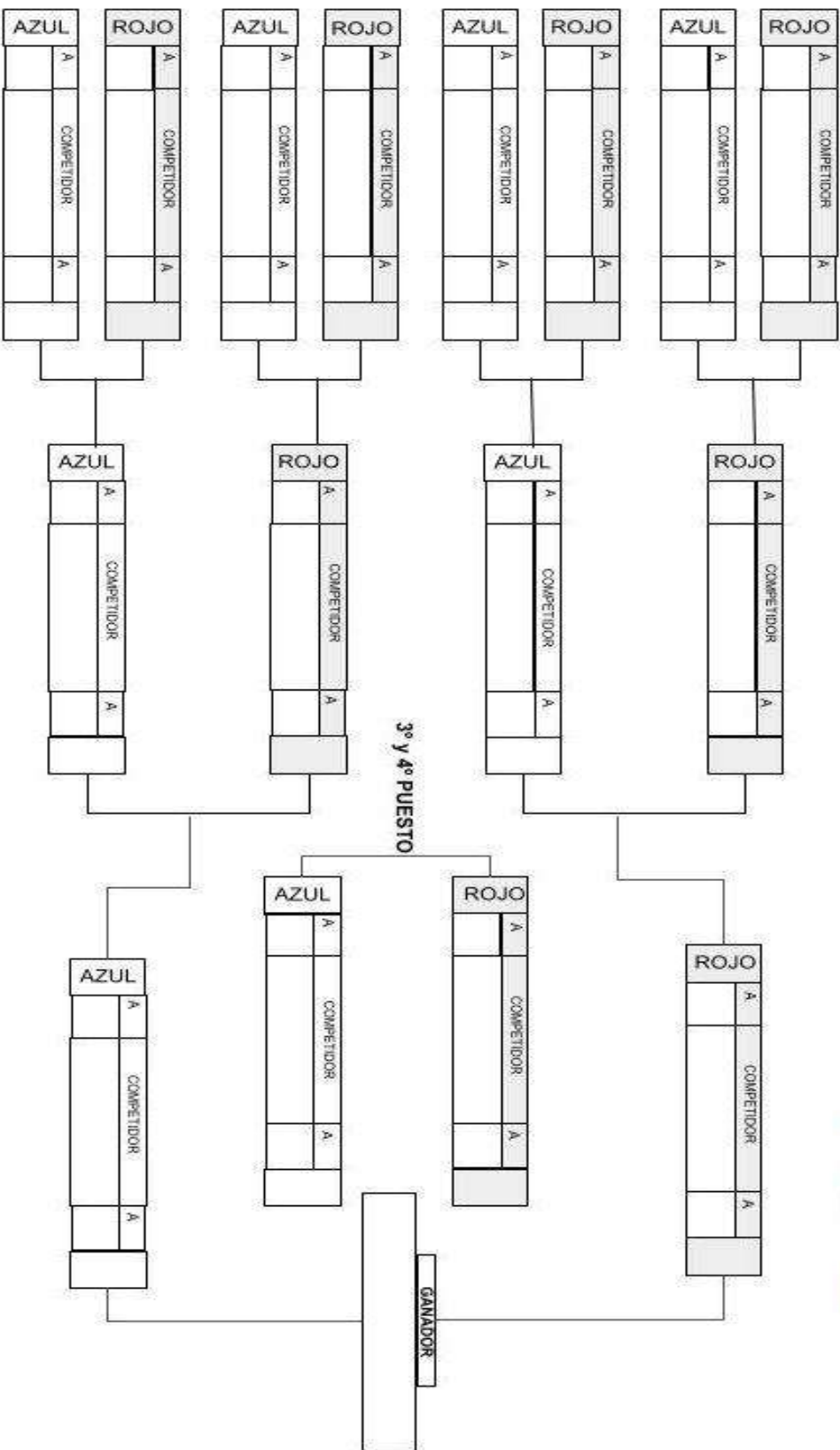


ANEXO 14.- FICHA OFICIAL DE RESULTADOS EN LOS COMBATES

HOJA N° _____

PESO _____ Kg

TATAMI N° _____



3er. Clasificado _____

2º. Clasificado _____

1er. Clasificado _____

FORMULARIO OFICIAL DE PROTESTA. N° _____.

D/Dña. _____ con documento de identidad nº _____, en nombre propio o en representación del competidor/a D./Dña. _____, perteneciente al Club _____, por medio del presente documento expresan su voluntad de presentar una protesta oficial por los hechos que a continuación se relacionan ocurridos en la competición _____.

Medios de prueba aportados:

Equipo equipo encargado de resolver la protesta.

1. En representación de FECJJ D./Dña. _____
2. En representación de la organización D/Dña. _____
3. Árbitro N° ____ elegido D./Dña. _____

Tras escuchar a las partes implicadas y visualizar las pruebas aportadas por el reclamante el equipo resuelve que:

SE ADMITE

NO SE ADMITE

Nº de protesta: _____

El responsable de FECJJ emite el presente documento como comprobante de que el reclamante de la protesta ha efectuado el depósito del doble del valor de la inscripción del competidor, por un total de ____ euros, tal y como se indica en el presente reglamento.

Si la protesta fuese admitida dicha cantidad le será reintegrada y en caso de que no fuese admitida, el dinero se ingresará en un plazo no superior a 10 días hábiles en la cuenta bancaria perteneciente a la sección de Combat Jiu Jitsu de FECJJ. en el número de cuenta

ES16 0237 0622 4091 6950 4763.

Nº de protesta: _____

El responsable de FECJJ emite el presente documento como comprobante de que el reclamante de la protesta ha efectuado el depósito del doble del valor de la inscripción del competidor, por un total de ____ euros, tal y como se indica en el presente reglamento.

Si la protesta fuese admitida dicha cantidad le será reintegrada y en caso de que no fuese admitida, el dinero se ingresará en un plazo no superior a 10 días hábiles en la cuenta bancaria perteneciente a la sección de Combat Jiu Jitsu de FECJJ. en el número de cuenta

ES16 0237 0622 4091 6950 4763.