

Federación Española de Jiu-Jitsu y Deportes Asociados

COMBAT JIU-JITSU



REGLAMENTO COMPETICIÓN 2019

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

1.-INTRODUCCIÓN

1.1.- Definimos Combat Jiu Jitsu (CJJ) como sistema de combate y defensa personal que engloba técnicas de golpeo, derribos, luxaciones, inmovilizaciones y estrangulaciones. Dirigido a cualquier persona independientemente del sexo, edad o complejión física, combinando técnicas tradicionales de Jiu Jitsu con técnicas avanzadas actuales de defensa personal y combate.

La mayor parte de estas técnicas se incluyen para su desarrollo en este reglamento, reservando las de mayor lesividad para la práctica en gimnasio o dojo, evitando con ello lesiones y velando por la protección del deportista.

1.2.- CJJ se estructura por niveles representados en cinturones de color. Nos hemos basado en el sistema FEJYDA salvo una excepción, como es la inclusión del cinturón morado entre el azul y el marrón. Por ello este reglamento se estructurará por categorías de nivel (cinturones), por peso y por edad.

1.3.- Los atletas ajenos a la disciplina de CJJ que participen en nuestro campeonato en formato “Open”, deberán informar 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.

1.4.- Cualquier diferencia entre el nivel informado y el nivel demostrado puede suponer la descalificación del atleta, como medida de protección a los deportistas. Rogamos sinceridad absoluta y juego limpio.

2.-ÁREA DE COMPETICIÓN.

2.1.- El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos.

2.2.- El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami, del tipo homologado por la organización.

2.3.- Cada área de competición se divide en dos partes: Área de combate y área de seguridad.

2.4.- El área de combate deberá medir como mínimo 6 m x 6 m. La distancia entre la mesa de anotación y el área de combate debe ser de al menos 2m. La distancia entre el público y el área de combate debe ser de al menos 3m.

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

2.6.- 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.

2.7.- Los entrenadores de los competidores estarán sentados en las sillas reservadas para los mismos, que serán situadas paralelamente a las líneas de colocación inicial de los competidores. Permittedose tan sólo un entrenador dentro del área de participación para ayudar a los competidores.

2.8.- Si el entrenador mostrase un mal comportamiento hacia los atletas, el árbitro, el público o cualquier otra persona, el Árbitro Central podrá decidir si éste debe abandonar el área reservada a los entrenadores por el resto del combate. Si el mal comportamiento persistiese, los árbitros del combate podrán decidir que éste debe abandonar el área oficial durante el resto del torneo.

2.9.- Los árbitros laterales se sentarán en las esquinas del área de competición, en el lado opuesto a la mesa del juez cronometrador.

3.- UNIFORMIDAD.

La uniformidad tanto de árbitros como de competidores se ajustarán a la siguiente normativa, cualquier defecto observado por los árbitros correspondientes deberán ser subsanados según lo determinado por la organización, en caso contrario se procederá a la descalificación inmediata de la competición.

3.1.- Árbitros:

3.1.1.- 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.

3.1.2.- Pantalón negro o azul oscuro.

3.1.3.- Zapatillas deportivas o descalzo.

3.1.4.- Guantes de látex o vinilo.

3.2.- Competidores:

3.2.1.- Los competidores deberán llevar un kimono de Jiu Jitsu de buena calidad, 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 kimono siempre y cuando se ajuste a la normativa de competición. El kimono debe ser de un único color y los colores homologados son el BLANCO y el AZUL. No se admitirán kimonos de otro color diferente, ni la combinación de ambos colores.

3.2.2.- Al acceder al tatami, llevarán el cinturón AZUL y ROJO respectivamente para diferenciarse entre sí. La chaqueta 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.

3.2.3.- Las mangas deberán ser lo suficientemente anchas como para poder hacer los agarres y lo suficientemente largas como para cubrir la mitad del antebrazo. No se las podrá enrollar.

3.2.4.- Los pantalones deberán ser lo suficientemente anchos y largos como para cubrir la mitad de la espinilla. No podrá enrollarlos.

3.2.5.- El cinturón deberá atarse con un nudo cuadrado, lo suficientemente firme como para evitar que la chaqueta este demasiado suelta, y deberá ser lo suficientemente largo como para dar dos vueltas alrededor del cuerpo y colgar de 10cm a cada lado del nudo. El cinturón deberá llevarse correctamente atado.

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

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

3.2.8.- Está prohibido que los competidores porten un objeto que podría herir o poner en peligro al adversario, estando prohibido el uso de zapatillas.

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

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

3.2.11.- Cualquier incumplimiento en materia de uniformidad indicado por el árbitro central 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.

3.2.12.- En el caso de rotura de kimono 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.

4.- ENTRENADORES Y COMPETIDORES

4.1.- En caso de competidores menores de edad, el entrenador deberá facilitar a los padres o tutores del menor la hoja de AUTORIZACIÓN PATERNA para su debida cumplimentación y posterior entrega a la organización.

****Queda totalmente prohibida la participación de menores en la competición que no hayan rellenado y firmado correctamente la autorización paterna para menores.***

4.2.- Todos los competidores deberán disponer de seguro de accidentes (licencia deportiva) de nuestra organización, Federación Española de Jujitsu y D.A. En caso de competición en formato OPEN, el seguro deportivo de accidentes los tramitará la organización.

4.3.- Los competidores deberán saludar OBLIGATORIAMENTE al árbitro central y a su rival, antes y después del combate como muestra de respeto y cortesía. El saludo se efectuará inclinando el torso hacia delante 45 grados.

5.- PROTECCIONES OBLIGATORIAS

5.1.- Las protecciones deben estar homologadas por la organización. 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 llevarse correctamente. Son protecciones obligatorias las siguientes:

5.1.1.- Casco. (excepto avanzados y expertos)

5.1.2.- Protector bucal.

5.1.3.- Guantillas de 8 onzas.

5.1.4.- Coquilla.

5.1.5.- Espinilleras.

5.1.6.- Protector de pecho blando para mujeres.

5.2.-Las protecciones deberán ser llevadas bajo el kimono.

5.3.-En caso de utilizar vendaje de manos, este será con venda simple de gimnasio.

5.4.- Si las protecciones de un competidor no se ajustasen a lo reglamentado se le permitirá subsanar los errores correspondientes en un tiempo mínimo imprescindible, controlado por el juez cronometrador. En caso de no ser subsanados los errores quedará inmediatamente descalificado de la competición.

5.5.- La organización se encargará, siempre que pueda, de suministrar las guantillas y los cinturones de color a los competidores. Se permitirán protecciones aportadas por los competidores siempre que reúnan las características definidas por la organización.

5.6.- 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.

6.- EQUIPO ARBITRAL. FUNCIONES.

Existen tres tipos de árbitros con distintas funciones:

6.1.- ÁRBITRO CENTRAL (AC)

6.1.1.- El árbitro central es la máxima autoridad en el encuentro, entre otras funciones la principal es la de dirigir el combate.

6.1.2.-El árbitro central podrá moverse libremente por todo el tatami.

6.1.3.-Antes del inicio del encuentro deberá revisar que los competidores llevan el equipo homologado, en caso de observar alguna deficiencia subsanable se dirigirá al competidor informando de que dispone del tiempo mínimo imprescindible para subsanar los errores, indicando al árbitro de mesa que inicie la cuenta correspondiente. En el caso de no ser subsanados en el tiempo reglamentario, se dirigirá hacia este competidor y se le indicará DESCALIFICADO, perdiendo el combate, pero podrá seguir compitiendo si dispone de mas combates y soluciona el motivo que lo descalificó.

6.1.4.- Anunciar tanto la entrada de competidores como el inicio del combate mediante la orden LUCHEN !!.

6.1.5.- 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.

6.1.6.- Detener el combate definitiva o temporalmente mediante la orden STOP !!:

6.1.7.- Se detendrá el combate en estos casos:

- ✓ Cuando uno o ambos competidores salgan del tatami. Cuando ambos competidores debido a una proyección o derribo continúen el combate en el suelo y haya lucha efectiva se permitirá continuar el combate, en el caso de que la lucha en el suelo no avance el AC indicará STOP y ambos competidores se colocarán en esa misma situación en el medio del tatami.
- ✓ Cuando uno o ambos competidores ejecutan un acto prohibido.
- ✓ Cuando uno o ambos competidores se lesionen o enfermen.
- ✓ Cuando el combate no avance, se considerará a estos efectos la no ejecución ni intento

de ejecución de técnicas permaneciendo en la misma posición por un periodo de tiempo de **10 segundos**. En este caso, los competidores seguirán el combate de pie.

- ✓ En cualquier caso, cuando los árbitros lo crean necesario.
- ✓ Para detener el combate ante cualquier finalización.
- ✓ Cuando finalice el tiempo establecido del combate.

6.1.8.- Una vez finalizado el correspondiente recuento de puntos por el árbitro de mesa, declarará el ganador del encuentro, para ello levantará la mano del competidor ganador.

6.2.- ÁRBITROS LATERALES (AL)

6.2.1.- Los dos Árbitros Laterales (AL) asistirán al AC y deberán situarse dentro del área de seguridad, sentándose para ello en dos esquinas opuestas.

6.2.2.- Anotar los puntos observados durante la celebración del combate en las tarjetas oficiales que se adjuntan en el anexo a este reglamento, así como las amonestaciones decretadas por el AC.

6.2.3.- Una vez finalizado el encuentro y tras la orden del AC, se dirigirán al árbitro de mesa depositando las tarjetas del encuentro.

6.3.- ÁRBITROS DE MESA (AM)

6.3.1.- El Árbitro de Mesa (AM), NO puntúa, es el responsable de la administración del tiempo. Contabiliza los puntos de los árbitros laterales y las penalizaciones, e informa al AC del ganador, así como de la finalización del tiempo de lucha. Será el encargado de avisar al médico en caso necesario a petición del árbitro central.

6.3.2.- Es el responsable de las llaves y cruces de su tatami y el encargado de resolver cualquier incidencia relacionada con los emparejamientos.

6.3.3.- Cada vez que el árbitro central anuncie STOP, detendrá el tiempo del combate, reanudándolo una vez el AC ordene LUCHEN.

6.3.4.- El árbitro de mesa podrá estar asistido por un cronometrador.

7.- CATEGORÍAS DE COMPETICIÓN (ADULTOS)

Al objeto de establecer competiciones equilibradas, los distintos competidores se agruparán bajo los tres siguientes parámetros. No obstante, a criterio de la organización, con el visto bueno tanto de competidores y entrenadores se podrán agrupar distintas categorías.

7.1.- Categoría de peso:

7.1.1.- Mujeres: -55kg, -62kg, -70kg, +70kg

7.1.2.- Hombres: -55kg, -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

* *El pesaje se realiza con el kimono de competición puesto.*

* *El no cumplimiento del peso pactado dará lugar a la descalificación del competidor.*

7.2.- Categoría por nivel de experiencia:

7.2.1.- Iniciados: Cinturones de CJJ: Blanco, amarillo y naranja. Incluye esta categoría a deportistas externos con una experiencia de entrenamiento inferior a 1 año.

7.2.2.- Principiantes: Cinturones de CJJ: Verde y azul. Incluye esta categoría a deportistas externos con una experiencia de entrenamiento comprendida entre 1 año y 3 años.

7.2.3.- Intermedios: Cinturones de CJJ: Morado y marrón. Incluye esta categoría a deportistas externos con una experiencia de entrenamiento comprendida entre 3 años y 5 años. Luchadores de MMA amateur con menos de 5 combates también se incluirán en esta categoría.

7.2.4.- Avanzados: Cinturones de CJJ: Negro y superiores. Incluye esta categoría a deportistas externos con una experiencia de entrenamiento superior a 5 años. Luchadores de MMA amateur con más de 5 combates también se incluirán en esta categoría.

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

7.3.- Categorías por edades:

7.3.1.- Adolescentes

7.3.1.1.- INFANTIL: Deportistas de 12 y 13 años.

7.3.1.2.- CADETE: Deportistas de 14 años y 15 años.

7.3.1.3.- JUVENIL: Deportistas de 16 años y 17 años.

7.3.2.- Adultos

7.3.2.1.- ADULTO: Entre 18 años y 29 años (ambos incluidos)

7.3.2.2.- MÁSTER: Entre 30 años y 39 años (ambos incluidos)

7.3.2.3.- SENIOR: Mas de 40 años.

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

8.- DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS

8.1.- La distancia de los combates serán las siguientes:

8.1.1.- Infantil: 2 asaltos x 2 minutos

8.1.2.- Cadete: 2 asaltos x 2 minutos

8.1.3.- Juvenil: 2 asaltos x 2 minutos

8.1.4.- Adulto: 2 asaltos x 2 minutos

8.1.5.- Máster: 2 asaltos x 2 minutos

8.1.6.- Sénior: 2 asaltos x 2 minutos

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

8.2.- El cómputo será a tiempo corrido salvo las interrupciones determinadas por el AC mediante la orden STOP en las cuales el Árbitro de mesa parará el tiempo, siendo nuevamente iniciado cuando el AC reinicie nuevamente el encuentro.

8.3.- En caso de finalización del combate con empate, el árbitro central dará su veredicto para designar un ganador. En caso de resultado “nulo” se prolongará el encuentro 1 asalto más por el mismo tiempo, y deberá concretarse un ganador final.

9.- INICIO DEL COMBATE

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

9.2.- Los competidores deben acceder al tatami con el material de protección al completo y ajustado correctamente. Deben estar muy atentos a las indicaciones del AC para evitar malas interpretaciones antes de iniciar el combate.

9.3.- 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.

9.4.- La orden de inicio del combate será: “Luchen”.

9.5.- La orden para finalizar cualquier tipo de acción que se esté realizando será: “Stop”.

10.- ESTRUCTURA DEL COMBATE

10.1.- Fase inicial, los competidores parten de posición en pie, enfrentados entre sí a una distancia de 1 metro. Mientras estén en pie y a distancia, podrán realizar cualquier tipo de técnica de golpeo con puños, pies y tibias. Los golpes pueden ser a pleno contacto y máxima potencia. Las zonas de impacto deben ser en zonas musculares grandes de la pierna, en zona del tronco, en brazos y en cabeza. Las excepciones y prohibiciones se detallan en un punto posterior.

10.2.- En fase de “clinch” o cuerpo a cuerpo en pie, los competidores podrán realizar todo tipo de proyecciones, derribos y barridos a su oponente, pudiéndose hacer uso o no del kimono. Se podrá seguir golpeando durante los agarres. Las excepciones y prohibiciones se detallan en un punto posterior.

10.3.- En fase de suelo, se podrá golpear con los puños en el cuerpo, realizar inmovilizaciones, luxaciones de las extremidades superiores e inferiores, y estrangulaciones con o sin kimono. Se considerará que un luchador está en el suelo cuando tenga tres puntos de apoyo tocando el tatami.

11.- SISTEMA DE PUNTUACIÓN

11.1.- 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, la actitud en cuanto a las formas de etiqueta y el estado físico mostrado durante los asaltos.

11.2.- Puntuación mediante técnicas de golpeo. - Únicamente puntuarán aquellas técnicas que impacten claramente en la cara o laterales de la cabeza, 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.

11.3.- Puntuación mediante derribos o proyecciones. – Distinguiremos la puntuación de los derribos dependiendo del resultado o ejecución final. Si el rival cae limpiamente por una técnica realizada perfectamente valdrá mas que, si por el contrario, la caída es incompleta o falta técnica en su ejecución.

11.4.- Puntuación mediante técnicas de suelo. – Se puntuará las posiciones de dominio, las inversiones mediante técnica, los intentos claros de sumisión y los golpes claros en el tronco.

11.5.- Valor de los puntos:

11.5.1.- Mediante golpes, su valor será de 1 punto por golpe claro y evidente.

11.5.2.- Mediante derribos, su valor será de 2 puntos por técnica completa y de 1 punto por técnica incompleta.

11.5.3.- Mediante técnica de suelo, su valor será de 1 punto por posición clara, por inversión clara, por intento claro de sumisión y por golpes certeros en el tronco.

12.- ACTOS PROHIBIDOS

12.1.- Golpear con codos, rodillas y cabeza.

12.2.- Golpear con mano abierta en la cara o golpear con dedos.

12.3.- Golpear al cuello, nuca, parte posterior de la cabeza, columna vertebral y zona genital.

12.4.- Golpear directamente en tibias, gemelos y pies.

12.5.- Morder, pellizcar, escupir, retorcer dedos de manos y pies, hundir los ojos y presionar nariz.

12.6.- Levantar al adversario del suelo para estrellarlo de espaldas al suelo.

12.7.- Cualquier derribo que suponga peligro para las cervicales del rival.

12.8.- Empujar o lanzar al rival fuera del tatami intencionadamente.

12.9.- Realizar cualquier tipo de golpe cuando uno de los oponentes esté en pie y el otro en el suelo, a estos efectos se considera que el oponente está en el suelo cuando este tenga tres puntos de apoyo.

12.10.- Golpear en la cara una vez el rival esté en el suelo.

12.11.- Rehusar combatir saliendo reiteradamente del tatami o mostrando pasividad.

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

12.13.- Discutir, replicar o pedir explicaciones a los árbitros presentes.

12.14.- 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.

13.- FALTAS Y SANCIONES

13.1.- Existen cuatro tipos de sanciones: Amonestaciones, descalificación, eliminación y expulsión.

13.1.1.- 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”.

13.1.2.- Descalificación 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 “grave”.

13.1.3.- Eliminación 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 “muy grave”.

13.1.4.- 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.

13.2.- Cuando uno de los competidores realice un acto prohibido, dependiendo de la gravedad de la acción o del resultado de esta, podrá ser amonestado, descalificado o eliminado.

13.3.- La suma de tres amonestaciones por un mismo motivo conllevará la descalificación.

13.4.- La descalificación por acción prohibida únicamente supone perder el combate, no conlleva la descalificación del campeonato.

13.5.- 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.

13.6.- Cuando el infractor se vea beneficiado de la interrupción del combate al objeto de sancionar un acto prohibido por tener en ese momento una situación de inferioridad manifiesta, los dos competidores se mantendrán en la misma posición, siempre y cuando no sea necesaria asistencia médica. El AC indicará STOP y sancionará la acción prohibida desde la misma posición de los competidores.

14.- TÉCNICAS DE LUXACIÓN PERMITIDAS POR NIVEL

14.1.- Iniciados:

14.1.1.- Llaves de brazo y hombro.

14.1.2.- Llave recta de pie.

14.2.- Principiantes:

14.2.1.- Llaves de brazo y hombro.

14.2.2.- Llave de muñeca.

14.2.3.- Llave recta de pie.

14.3.- Intermedios:

14.3.1.- Llaves de brazo y hombro.

14.3.2.- Llave de muñeca.

14.3.3.- Llave recta de pie.

14.3.4.- Llave de tobillo.

14.4.- Avanzados y expertos:

14.4.1.- Llaves de brazo y hombro.

14.4.2.- Llave de muñeca.

14.4.3.- Llave recta de pie.

14.4.4.- Llave de tobillo.

14.4.5.- Llave recta de rodilla.

14.4.6.- Llave de gemelo.

15.- ESPECIFICACIONES ESPECIALES PARA INFANTIL, CADETE Y JUVENIL

15.1.- La categoría de infantil (12 y 13 años), únicamente podrá realizar llaves de brazo y hombro. Deberán utilizar un casco con pantalla frontal.

15.2.- La categoría de cadetes (14 y 15 años) se registrará por las técnicas permitidas en nivel de "Iniciados". Deberán utilizar un casco con pantalla frontal.

15.3.- La categoría de juveniles (16 y 17 años) se registrará por las técnicas permitidas en nivel de "Iniciados". Deberán utilizar casco sin pantalla frontal.

16.- GANADOR DEL COMBATE

16.1.-Puntuación. Al finalizar el encuentro y tras el cómputo de puntos realizado a ambos competidores se proclamará el vencedor.

16.2.- Sumisión. Finaliza el combate directamente mediante luxación en extremidades superiores, inferiores, estrangulación o superioridad manifiesta (peligro para uno de los luchadores).

16.3.- K.O. Uno de los luchadores pierde el conocimiento o pierde, notablemente, facultades físicas para poder continuar sin peligro el combate.

16.4.- Abandono o lesión.

16.5.- Descalificación del oponente.

**En caso de empate (nulo) se realizará un nuevo asalto de la misma duración. En el caso de un nuevo empate (nulo) entre ambos competidores se someterá a decisión arbitral en la cual se valorará tanto el trabajo técnico realizado por ambos como la iniciativa y espíritu marcial.*

17.- LESIONES Y ACCIDENTES DURANTE EL ENCUENTRO

17.1.- Si dos contendientes se lesionan el uno al otro y el médico les declara incapaces para continuar, el combate será otorgado a quien tenga más puntos en ese momento, en caso de empate AC y AL, determinarán mediante decisión el ganador de este.

17.2.- Cuando un competidor se lesiona el AC parará el combate determinando las causas de la lesión, bien fortuita o a causa de comportamiento prohibido de su oponente, valorando con el médico la probabilidad o no de poder continuar el combate. En caso de determinar el médico que dicha lesión impide continuar el combate y las causas sean imputables a un acto prohibido del competidor contrario éste último será descalificado, proclamando al primero vencedor.

17.3.- Un competidor que sea declarado incapaz de continuar un combate por el médico, a pesar de resultar vencedor del mismo, no podrá volver a competir en dicho torneo.

18.- VOCES Y GESTOS ARBITRALES

18.1.- SALUDEN: El árbitro central ordenará, mediante la palabra “saluden”, realizar un saludo entre los competidores al inicio y final del combate.

18.2.- LUCHEN: El árbitro central, extenderá el brazo interponiéndolo entre ambos atletas y ordenará el inicio del combate verbalizando la palabra “luchen”.

18.3.- STOP: El árbitro central, utilizará esta orden para detener el combate de inmediato en cualquier situación que considere oportuna.

18.4.- AMONESTACIÓN: El árbitro central, una vez detenido el combate, marcará la penalización señalando al competidor sancionado con su dedo índice y posteriormente recogerá el brazo formando un ángulo recto, con el puño cerrado.

18.5.- DESCALIFICACIÓN: El árbitro central, una vez detenido el combate, señalará al competidor sancionado con su dedo índice y el brazo totalmente estirado y posteriormente cruzará los brazos a la altura de la cabeza para indicar que está descalificado.

18.6.- ELIMINADO: El árbitro central, una vez detenido el combate, señalará al competidor sancionado con su dedo índice y el brazo totalmente estirado y posteriormente cruzará los brazos a la altura de la cabeza para indicar que está eliminado. Deberá informar verbalmente al interesado sobre el tatami y al resto de árbitros.

18.7.- ARREGLE EL GI O CINTURÓN: El árbitro central, una vez detenido el combate, cruzará 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 dará en caso de desanudado de cinturón.

19.- REGLAMENTO COMBAT JU JITSU NIÑOS (HASTA 11 AÑOS).

19.1.- CATEGORÍAS POR EDADES.

- 19.1.1.- Escuela, 4 y 5 años
- 19.1.2.- Prebenjamín, 6 y 7 años
- 19.1.3.- Benjamín, 8 y 9 años
- 19.1.4.- Alevín, 10 y 11 años

19.2.- DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS

- 19.2.1.- Escuela, 2 asaltos x 1.5 minutos
- 19.2.2.- Prebenjamín, 2 asaltos x 1.5 minutos
- 19.2.3.- Benjamín, 2 asaltos x 1.5 minutos
- 19.2.4.- 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 hasta categoría de benjamín, incluido.***

19.3.- PROTECCIONES DEL COMPETIDOR

- 19.3.1.- Casco protector con pantalla.
- 19.3.2.- Espinilleras tubulares (tipo calcetín)
- 19.3.3.- Guantillas de 8 onzas
- 19.3.4.- Protector genital (coquilla) los niños.
- 19.3.5.- Peto protector.
- 19.3.6.- 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.***

19.4.- TÉCNICAS PERMITIDAS.

19.4.1.- Asalto 1:

- 19.4.1.1.- Todo tipo de golpes con el puño en el tronco del oponente.
- 19.4.1.2.- Todo tipo de patada en el tronco del oponente.
- 19.4.1.3.- Patadas circulares a las piernas del oponente.
- 19.4.1.4.- Patadas circulares en la cabeza del oponente.
- 19.4.1.5.- Barridos, derribos y proyecciones con o sin kimono.

19.4.2.- Asalto 2:

- 19.4.2.1.- Barridos, derribos o proyecciones utilizando o no el kimono.
- 19.4.2.2.- Todo tipo de inmovilizaciones en el suelo.

19.5.- TÉCNICAS PROHIBIDAS

- 19.5.1.- Cualquier tipo de golpe directo a la cara, ya sea con el puño, la mano o con el pie.
- 19.5.2.- Patadas frontales a las piernas.
- 19.5.3.- Golpear al oponente mientras se sujeta o agarra.
- 19.5.4.- Golpear al oponente en el suelo.
- 19.5.5.- Estrangulaciones y luxaciones de ningún tipo.
- 19.5.6.- 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.*

20.- DISPOSICIÓN FINAL

20.1.- Cualquier situación que pudiera presentarse en la competición no determinada en este presente reglamento será resuelta por el Director Nacional Técnico, siendo incluida desde ese momento a efectos reglamentarios.

20.2.- 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:

20.2.1.- De acción inmediata:

20.2.1.1.- Descalificación y expulsión de la competición.

20.2.1.2.- Descalificación, expulsión de la competición y expulsión del área de competición.

**La aplicación de estas sanciones NO dan derecho al reembolso de la inscripción.*

20.2.2.- De acción posterior:

20.2.2.1.- Prohibición de participar “temporalmente” en eventos de la organización.

20.2.2.2.- Prohibición de participar “definitivamente” en eventos de la organización.

20.3.- 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 estas sanciones NO dan derecho al reembolso de ningún importe abonado hasta la fecha por parte del perjudicado.*

20.4.- La aplicación de la sanción 20.2.2.2 conlleva la nulidad de cualquier titulación o habilitación que tenga expedida el perjudicado con la organización, quedando desvinculado por completo y definitivamente.



HOJA DE INSCRIPCIÓN

La presente hoja regula la normativa de comportamiento y compromiso que deben prestar tanto los competidores como los entrenadores y ayudantes que participen en cualquier evento o competición organizada por Combat Jiu Jitsu España / Federación Española de Jiu Jitsu y D.A.

- El competidor se compromete a dar el peso pactado el mismo día de la competición. En caso contrario quedará inmediatamente DESCALIFICADO y SIN derecho a reembolso de la tasa de inscripción.
- El competidor aporta sus propias protecciones de tibia (espinilleras), protector bucal, protector genital (coquilla/protector pecho) y casco.
- El competidor utilizará kimono de jiu-jitsu / judo o similar, de chaqueta cruzada de un único color que podrá ser blanco o azul.
- El competidor / entrenador, aportará un documento que acredite que dispone de seguro deportivo de accidentes para competir. En caso de no disponer, se compromete a notificarlo a la organización para estudiar su posible trámite. Excepto en los formatos "Open" que será la organización quien de la cobertura. Ningún competidor podrá participar sin cobertura médica.
- En caso de competidores menores de edad, deberán presentar un documento donde conste la autorización paterna o de su tutor legal para poder participar.
- El competidor / entrenador da consentimiento a la organización para el uso público de su imagen en las fotografías o vídeos que se realicen en el evento o competición. Siempre con fines deportivos y desarrollos del deporte.
- El competidor / entrenador se compromete a dar ejemplo de deportividad y buen hacer, manteniendo las formas y el respeto hacia todas las personas presentes, en todo momento. En caso de incumplimiento acepta ser sancionado en consecuencia, según normativa de la organización.
- En caso de reclamación por posible "error" arbitral o discrepancia con alguna decisión arbitral, únicamente tendrá legitimidad el entrenador para dirigirse, **una vez concluido el combate**, hacia el Coordinador de Arbitraje competente y presentar su queja. Para cualquier otra reclamación deberá ser por escrito y dirigido a la dirección de la organización, una vez haya finalizado el evento / competición.
- Es de obligado cumplimiento recoger la medalla sobre el podio vestido con kimono y cinturón de grado.

Que el Sr.

que participa en:

organizado por Combat Jiu Jitsu España / Federación Española de Jiu Jitsu y D.A, se compromete a dar cumplimiento a todo lo escrito en este documento y como prueba de su conformidad firma el presente:

Firma interesado

DNI

Fecha

