



FEDERACIÓN INTERNACIONAL de COMBAT JU JUTSU

reglamento de competición internacional

mayo 2025

ÍNDICE

Introducción.....	6
1. DISPOSICIONES GENERALES.....	6
2. PROGRAMA Y NATURALEZA DE LAS COMPETICIONES.....	7
2.1. Categorías y tipos de eventos.....	7
2.1.1. Secciones de competición: Las competiciones se llevan a cabo en las siguientes secciones:	7
2.1.2. Los competidores pueden participar en:	7
2.1.3. Tipos y métodos para realizar competiciones	7
2.2. Organización de la Competición.....	8
3. COMPETIDORES.....	9
3.1. Admisión de Competidores.....	9
3.1. Categorías por edad.....	9
3.3. Categorías por peso.....	10
3.4. Pesaje.....	11
3.6. Uniforme Oficial.....	12
3.7. Representantes, entrenadores y capitanes de equipo	14
3.8. Rituales de la competición.....	15
4. JUECES ÁRBITROS.....	16
4.1. El Panel de Jueces Árbitros.....	16
4.2. El Árbitro Principal.....	17
4.3. El Secretario General	17
4.4. Árbitro Principal del Tatami.....	18
4.6. Secretario Técnico (Cronometrador, Anotador, Informador)	21
4.7. El Médico de la Competición.....	22
4.8. El Organizador de la competición.....	22
4.9. Gestos y comandos de voz de los jueces	23
5. INFRAESTRUCTURA Y ELEMENTOS NECESARIOS PARA LA COMPETICIÓN	25
5.1. El Área de Competición.....	25
5.2. El Inventario de la Competición	26
5.3. Los Requisitos de la Competición.....	26
6. REGLAMENTO GENERAL PARA TODAS LAS MODALIDADES DE COMBATE	27
6.8. El Comienzo y el Final del combate.	27
6.9. Puntuación, estructura y duración del combate.....	28
6.9.1. Puntuación	28
6.9.2. Estructura del combate	28
6.9.3. Duración del combate:.....	29
6.10. Número de combates de cada modalidad por certamen.....	29

6.11. Evaluación del combate	30
6.12. Vencedor del combate	31
6.12.1. Vencedor	31
6.12.2. Victoria completa	31
6.13. Retiro / descalificación	32
6.13.1. Rehuir el combate o conducta pasiva.	33
6.14. ACCIONES PROHIBIDAS	33
6.15. Advertencias y penalizaciones	35
6.16. Anuncio del resultado del combate.....	35
6.17. Protestas y Challenge	36
6.17.1. Protestas – <i>Reglamento internacional actual</i>	36
6.17.2. Challenge (con uso de cámara/var) –Reglamento español actual, para ser estudiado para su inclusión en el reglamento internacional = Para Cpto. Eur. 2025 no aplica	38
6.18. Paradas del combate:	39
7. FULL COMBAT	40
7.1. Contenido del combate	40
7.2. Posición de los participantes.....	40
7.3. Proyección/derribo.....	40
7.3.1. Proyecciones/Derribos prohibidos.....	41
7.4. Técnicas de luxación y estrangulación	41
7.4.1. Luxaciones y estrangulaciones prohibidas	41
7.4.2. Duración de luxaciones/estrangulaciones	42
7.4.3. Luxaciones	42
7.4.4. Estrangulaciones.....	42
7.4.5. Uso del gi y del cinturón.....	42
7.5. Golpes permitidos	42
7.5.1. Golpes prohibidos.....	43
7.6. En el 3r tiempo (15 segundos) también puntúa.....	43
7.7. Golpeo simulado	43
7.7.1. Reglas de evaluación del golpeo simulado	43
7.7.2. Posiciones contempladas para el golpeo simulado	43
7.8. Inmovilización del oponente	44
7.9. Equipamiento obligatorio:.....	44
7.11. Reglamento Full Combat 16-17 años	44
7.11. Reglamento Full Combat 14-15 años	44
7.11. Reglamento Full Combat 12-13 años	45
7.12. Reglamento Full Combat 10-11 años	45
8. CLOSE COMBAT	47

8.1. Contenido del combate	47
8.2. Posición de los participantes.....	47
8.3. Proyección/derribo.....	47
8.3.1. Proyecciones/Derribos prohibidos.....	48
8.4. Técnicas de luxación y estrangulación	48
8.4.1. Luxaciones y estrangulaciones prohibidas	48
8.4.2. Duración de luxaciones/estrangulaciones	49
8.4.3. Luxaciones	49
8.4.4. Estrangulaciones.....	49
8.4.5. Uso del gi y del cinturón.....	49
8.5. Golpes permitidos.....	49
8.5.1. Golpes prohibidos.....	50
8.7. Golpe simulado	50
8.7.1. Reglas de evaluación del golpeo simulado	50
8.7.2. Posiciones contempladas para el golpeo simulado	50
8.8. Inmovilización del oponente	50
8.9. Equipamiento obligatorio:.....	51
8.10. Reglamento Close Combat de 12 a 13 años	51
8.11. Reglamento de Close Combat sub 8-11 años	51
9. GROUND COMBAT.....	53
9.1. Contenido del combate 14+ años (adultos incluidos).....	53
9.1.1. Acciones permitidas adultos:.....	53
9.1.2. Acciones prohibidas:	54
9.1.3. Inmovilización del oponente.....	55
9.1.3. Tiempo del combate	55
9.2. Reglamento Ground Combat para 8-13 años.....	55
9.2.1. Acciones prohibidas:	55
9.2.2. Tiempo del combate	56
10. SELF DEFENSE.....	57
10.1. Systems and methods of conducting competitions	57
10.2. Composition of the panel of judges.....	57
10.3. Competitors and assistants in the Self-defense	57
10.4. The content of performance.....	58
10.4.1. Position of the participants.....	58
10.4.2. Attacks:.....	58
10.5. The beginning and end of the speech.....	58
10.6. The course and duration of the performance	59
10.7. The result and performance evaluation.....	59

10.7.1. Prohibited Tricks and Actions	60
10.8. Announcement of the result of the performance	60
10.9. Conducting fights and refereeing for different age categories of participants	61

Introducción

Esta traducción del reglamento de la Combat Ju-Jitsu International Federation (CJJIF) tiene como objetivo oficializar las normas internacionales para su aplicación en las competiciones internacionales, con un índice que permita una fácil comprensión y localización de cada sección por parte de todos, competidores, maestros/entrenadores y árbitros. Este documento servirá como referencia para garantizar uniformidad y cumplimiento con los estándares internacionales, promoviendo el desarrollo y la profesionalización del Combat Ju-Jitsu.

Reglamento de Competición Combat Ju-Jitsu versión mayo.2025

1. DISPOSICIONES GENERALES

1.1. Las siguientes Reglas de los Campeonatos Deportivos de Combat Ju-Jitsu (en adelante, "Reglas") definen los principios fundamentales para la organización y realización de campeonatos deportivos de Combat Ju-Jitsu celebrados en todo el mundo. Estas Reglas han sido creadas de acuerdo con las normas y regulaciones de la Federación Internacional de Combat Ju-Jitsu (CJJIF).

1.2. Estas Reglas se aplican a todas las disciplinas incluidas en los Campeonatos Deportivos de Combat Ju-Jitsu.

1.3. Abreviaturas utilizadas en las Reglas:

- **CJJIF** o "Federación": Federación Internacional de Combat Ju-Jitsu.

1.4. Los Campeonatos Deportivos de Combat Ju-Jitsu se realizan de acuerdo con las disposiciones aplicables a la organización de los respectivos campeonatos de Combat Ju-Jitsu, y cuentan con la aprobación de los organizadores.

1.5. Todos los competidores registrados deben cumplir con las disposiciones aquí mencionadas, así como con las normas generales de la CJJIF.

1.6. Los Campeonatos de Combat Ju-Jitsu tienen los siguientes propósitos:

- a) Desarrollar y popularizar el Combat Ju-Jitsu en todo el mundo.
- b) Seleccionar a los mejores atletas de Combat Ju-Jitsu a nivel mundial, continental y nacional.
- c) Mejorar las habilidades deportivas y cumplir con los estándares de las clasificaciones deportivas unificadas.
- d) Identificar candidatos para equipos de clubes, equipos regionales y equipos nacionales.
- e) Establecer nuevos récords en las disciplinas de Combat Ju-Jitsu.
- f) Mejorar los métodos y prácticas de arbitraje en los campeonatos de Combat Ju-Jitsu.
- g) Fomentar el intercambio de experiencias, conocimientos e información.

2. PROGRAMA Y NATURALEZA DE LAS COMPETICIONES

2.1. Categorías y tipos de eventos

2.1.1. Secciones de competición: Las competiciones se llevan a cabo en las siguientes secciones:

1. Combate Completo (Full-Combat).
2. Combate Cercano (Close-Combat).
3. Combate en el Suelo (Ground-Combat).
4. Defensa Personal (Self-defense).

2.1.2. Los competidores pueden participar en:

1. Competiciones individuales.
2. Competiciones por equipos.
3. Competiciones mixtas.

La naturaleza de la competición se determina según las regulaciones de cada caso individual. En las competiciones individuales, se consideran exclusivamente los resultados individuales y se determinan los puestos en cada categoría de peso. En las competiciones por equipos, los equipos compiten entre sí y los puestos se determinan en función de los resultados grupales. En las competiciones mixtas, se determinan los resultados individuales de los participantes y los puestos de los equipos en función de dichos resultados, según las regulaciones.

2.1.3. Tipos y métodos para realizar competiciones

Los participantes compiten en un único grupo (sin subdivisiones) o, mediante sorteo, se dividen en varios subgrupos. En este último caso, deben definirse reglas adicionales para determinar cómo el ganador avanza al siguiente nivel de la competición y el perdedor es eliminado. Así, las competiciones se dividen en preliminares y finales.

Las competiciones pueden llevarse a cabo utilizando:

- El sistema olímpico (hasta la primera derrota).
- El sistema olímpico (hasta la primera derrota con repesca para el tercer lugar).
- El sistema de rondas (todos los participantes compiten entre sí).
- El sistema de eliminación por dos derrotas.
- El sistema de rondas con división en subgrupos.

Cuando hay un gran número de competidores en una categoría de peso, se permite dividir a los participantes en dos subgrupos, asegurando que los competidores más fuertes se asignen a diferentes subgrupos mediante sorteo. Se celebran semifinales y finales para determinar los puestos individuales.

2.2. Organización de la Competición

2.2.1. Las competiciones de Combat Ju-Jitsu se realizan según las regulaciones establecidas.

2.2.2. Las regulaciones deben enviarse a todos los participantes invitados y publicarse en el sitio web de la Federación al menos un mes antes del evento.

2.2.3. Las regulaciones de la competición deben incluir las siguientes secciones:

- a) Objetivos y propósitos del evento.
- b) Fecha y lugar del evento.
- c) Organización y gestión del evento.
- d) Participantes.
- e) Naturaleza del evento (individual, por equipos o mixto).
- f) Programa del campeonato.
- g) Seguridad y preparación del lugar del evento.
- h) Reglas para determinar y premiar a los ganadores.
- i) Condiciones de financiación del campeonato y de los participantes.
- j) Procedimientos y plazos para la presentación de solicitudes de participación.
- k) Otros aspectos que aseguren la calidad del evento.

2.2.4. Las regulaciones de la competición no deben contradecir las presentes Reglas de Competición. Está prohibido modificar las regulaciones menos de tres días antes del inicio del campeonato.

3. COMPETIDORES

3.1. Admisión de Competidores

Las reglas de admisión, membresía deportiva, calificación y edad de los competidores, así como la lista de documentos requeridos para su presentación al Comité de Credenciales, están determinadas por el Reglamento.

Las organizaciones deben solicitar la participación siguiendo el proceso especificado. Las solicitudes deben estar firmadas y certificadas por el jefe de la organización, el entrenador y un médico, confirmando la preparación adecuada de los participantes.

La fecha límite para las solicitudes preliminares está especificada en el Reglamento. La solicitud final para participar en las competiciones debe presentarse al Comité de Credenciales por el representante del equipo antes del pesaje.

El Comité de Credenciales está compuesto por el representante de la organización anfitriona, el árbitro principal o su delegado, el secretario principal y miembros del comité, quienes verifican que las solicitudes de los participantes cumplan con los requisitos del Reglamento y aprueben la admisión a las competiciones. En caso de disputa sobre la admisión de un participante, el representante de la organización anfitriona será responsable de la decisión final.

Los organizadores de la competición, así como la organización anfitriona y sus empleados y representantes, no asumen ninguna responsabilidad médica o legal por lesiones o accidentes que puedan ocurrir durante las competiciones, pero deben garantizar la presencia de equipos médicos en todo momento durante las competiciones. Todos los competidores deben estar asegurados contra accidentes y lesiones.

3.1. Categorías por edad

Los competidores se dividen en los siguientes grupos de edad:

1. Full Combat: <ul style="list-style-type: none">• Niños 10-11 años.• Cadetes 12-15 años.• Juveniles 16-17 años.• Adultos (jóvenes) 18-20 años.• Adultos 21-36 años.• Adultos 37-45 años.• Veteranos mayores de 46 años.	2. Close Combat: <ul style="list-style-type: none">• Niños 8-11 años.• Cadetes 12-15 años.• Juveniles 16-17 años.• Adultos (jóvenes) 18-20 años.• Adultos 21-36 años.• Adultos 37-45 años.• Veteranos mayores de 46 años.
--	--

3. Ground Combat: <ul style="list-style-type: none"> ● Niños 8-11 años. ● Cadetes 12-15 años. ● Juveniles 16-17 años. ● Adultos (jóvenes) 18-20 años. ● Adultos 21-36 años. ● Adultos 37-45 años. ● Veteranos mayores de 46 años. 	4. Defensa Personal: <ul style="list-style-type: none"> ● Cadetes 14-15 años. ● Juveniles 16-17 años. ● Adultos 18-36 años. ● Adultos 37-45 años. ● Veteranos mayores de 46 años.
---	---

La edad de los participantes se determina por el año de nacimiento del competidor. Si es aprobado por los entrenadores, el árbitro principal de las competiciones (o su delegado) y con el consentimiento de los padres (o tutor), los participantes de divisiones más jóvenes pueden competir en la siguiente división de mayor edad (esto también aplica para las categorías de peso juvenil). En algunos grupos (si así lo deciden los jueces) pueden competir hombres y mujeres juntos. Las categorías de edad de adultos pueden combinarse en una categoría unificada de 18-36 o 18-45 años según lo decida el panel de jueces.

3.3. Categorías por peso

Los competidores se dividen en las siguientes categorías de peso. Queda a decisión de la Dirección FECJJ el establecer categorías de peso intermedias para los niños que eviten grandes desigualdades de peso (>30% de masa corporal).

Niños (8-9 años)	Niños (10-11 años)	Cadetes (12-13 años)	Cadetes (14-15 años)
-25 kg	-30 kg	-35 kg	-45 kg / -
-30 kg	-35 kg	-40 kg	-50 kg / -42 kg
-35 kg	-40 kg	-45 kg	-55 kg / -47 kg
-40 kg	-45 kg	-50 kg	-60 kg / -53 kg
-45 kg	-50 kg	-55 kg	-65 kg / -58 kg
45+ kg	50+ kg	-60 kg	-70 kg / -64 kg
		-65 kg	-75 kg / +70 kg
		65+ kg	75+ kg / 70+ kg

Juveniles (16-17 años)	Adultos Mujeres y Veteranas	Adultos Hombres (18-36 años)	Adultos Hombres y Veteranos (37+ años)
-55 kg / -47 kg	-50 kg	-57 kg	-63 kg
-60 kg / -53 kg	-56 kg	-63 kg	-70 kg
-65 kg / -59 kg	-62 kg	-70 kg	-77 kg
-70 kg / -65 kg	-68 kg	-77 kg	-85 kg
-75 kg / -71 kg	-74 kg	-85 kg	-93 kg
-80 kg / -77 kg	-80 kg	-93 kg	-100 kg
80+ kg / 77+ kg	80+ kg	93+ kg	100+ kg

3.4. Pesaje

El pesaje de los competidores tiene como objetivo asignar al participante una de las divisiones de peso. El competidor debe competir en la división de peso que le fue asignada como resultado del pesaje.

- El pesaje se realiza según el cronograma indicado en el Reglamento.
- Los participantes que lleguen tarde o no asistan al pesaje no podrán competir.
- Tienen derecho a verificar su peso en el equipo utilizado para el pesaje oficial una hora antes del inicio del pesaje oficial.

El pesaje se lleva a cabo una vez, el primer día de la competición o antes. Si se realiza el mismo día de la competición, debe empezar al menos tres horas antes del inicio, con un control de peso al menos una hora antes.

Todos los participantes en una misma división de peso deben ser pesados en la misma balanza. El equipo de jueces, designado por el árbitro principal, supervisa el pesaje.

Antes del pesaje, todos los participantes deben pasar un examen médico realizado por un médico asignado a la competición.

Los participantes deben usar un traje de baño para el pesaje.

Es necesario presentar un documento acreditativo de identidad en el pesaje DNI, NIE o Pasaporte.

Todos los resultados del pesaje deben ser anotados por el equipo de jueces.

3.6. Uniforme Oficial

El traje del competidor - Gi (traje tradicional para Combat Ju-Jutsu) debe ser blanco o azul y consistir en pantalones y una chaqueta. El Gi debe ser producido por un fabricante que posea una licencia o certificado de la CJJIF para la producción y venta de estos productos y debe cumplir con las especificaciones (pasaportes de producto) aprobadas por la CJJIF.

- La densidad de la chaqueta debe ser de al menos 500 g/m² y no más de 600 g/m².
- La densidad de los pantalones debe ser de al menos 240 g/m² y no más de 360 g/m².
- Las mangas de la chaqueta deben cubrir los antebrazos de manera que la distancia desde el borde de la manga hasta la mano del brazo extendido supere los 5 cm, y ser lo suficientemente anchas para que el espacio entre la manga y el brazo sea de al menos 5 cm.
- Las faldas de la chaqueta deben llegar hasta la mitad del muslo.
- El cinturón, envuelto dos veces alrededor de las caderas o cintura y atado con un nudo plano, debe sujetar la chaqueta de manera que las faldas no se abran. Los extremos del cinturón atado no deben colgar por debajo de las rodillas.
- Los pantalones deben cubrir las espinillas de manera que la distancia al pie no supere los 5 cm, y ser lo suficientemente anchos para que el espacio entre el pantalón y la pierna sea de al menos 5 cm.

El traje del competidor debe estar marcado de la siguiente manera:

- En la parte inferior izquierda de la chaqueta: un cheurón rectangular de 28 cm de largo y 8 cm de ancho con la inscripción "Combat Ju-Jutsu" en dos líneas en dorado sobre negro.
- En el lado derecho de la chaqueta: un cheurón redondo de 9 cm de diámetro con el logotipo de la CJJIF o la federación nacional de Combat Ju-Jutsu.
- En el hombro izquierdo (desde el cuello): una franja blanca de 22 cm de largo y 5 cm de ancho con la abreviatura olímpica vertical del país en color negro que representa el atleta.
- En el hombro derecho (desde el cuello): una franja blanca de 22 cm de largo y 5 cm de ancho con la inscripción vertical "CJJ" en negro.
- En la manga izquierda, debajo de la franja blanca: un escudo o bandera del país representado por el atleta, de 6 x 4 cm.
- En la manga derecha: se permite colocar el logotipo de la federación nacional de Combat Ju-Jutsu o del club que representa el atleta.

En la parte trasera del competidor debe haber un parche rectangular de 35 cm de largo y 25 cm de alto con los logotipos, el nombre de la CJJIF, la abreviatura olímpica del país del competidor, la inscripción "National Team" y los patrocinadores aprobados por la CJJIF.

Está prohibido usar un Gi con símbolos de otras disciplinas o deportes.



Dorsal: 35 x 25 cm con el logo CJJIF, en el centro en grande el país (abreviación olímpica, texto grande) con la bandera a ambos lados y los textos “COMBAT JU-JUTSU INTERNATIONAL FEDERATION” encima y “NATIONAL TEAM” debajo, como la muestra:



3.6.1. El competidor que fue llamado primero antes de ingresar al área de competición debe usar un cinturón rojo, y su oponente debe usar un cinturón blanco o azul.

3.6.2. Los competidores deben estar descalzos.

3.6.3. Los participantes no pueden usar nada que pueda causar lesiones, como anillos, collares, relojes, cadenas, etc.

3.6.4. Antes de la competición, el Gi y el equipamiento de protección deben ser revisados y aprobados por el árbitro central o los árbitros laterales.

Full contact:

- Guantes homologados de al menos 8 onzas:



- Espinilleras blandas sin elementos rígidos como bambú, plástico, etc.
- Coquilla.
- Bucal.

3.7. Representantes, entrenadores y capitanes de equipo

El mediador entre el panel de jueces y los competidores es el representante (jefe) del equipo. Si el equipo no tiene un representante especial, el entrenador o el capitán del equipo asumirá esta función.

- El representante del equipo es responsable de la disciplina de los miembros del equipo y de garantizar su aparición puntual en las competiciones.
- El representante del equipo participa en el sorteo y asiste a las reuniones del panel de jueces, si estas se llevan a cabo con representantes.
- El representante del equipo tiene derecho a presentar una protesta por escrito al árbitro principal (ver el artículo sobre Protestas).
- El representante del equipo, entrenador y capitán tienen prohibido interferir con las demandas de los jueces y representantes que dirigen las competiciones.
- El representante del equipo debe ubicarse durante las competiciones en un lugar designado para los representantes.
- El representante del equipo (entrenador) no puede actuar como árbitro en las competiciones en las que participe su equipo, ni desempeñar simultáneamente el rol

de entrenador (representante) y árbitro. Por conducta indebida, el representante puede ser retirado de la dirección del equipo.

3.8. Rituales de la competición

- El árbitro, al entrar o salir de su posición, debe colocarse en el borde del área de competición y hacer una reverencia.
- El árbitro se coloca en el centro del área (tatami). Antes del combate (competición), después de la señal del árbitro central, los competidores realizan primero una reverencia entre ellos, luego se giran hacia la mesa del árbitro principal y hacen una reverencia hacia el panel de jueces.
- Después del anuncio del resultado, penalización o advertencia, el competidor al que se dirija el árbitro debe hacer una reverencia hacia el árbitro central.
- En caso de que uno de los competidores deba esperar para continuar el combate (por ejemplo, si su compañero está recibiendo asistencia médica), el competidor debe proceder al borde de su lado y sentarse de rodillas con la espalda hacia el centro del área de competición.
- Una vez que el combate ha finalizado y se ha anunciado al ganador, los participantes deben hacer una reverencia y abandonar el área de competición.
- Al ingresar o salir del área de competición, los competidores deben realizar una reverencia.

equipo arbitral



4. JUECES ÁRBITROS

4.1. El Panel de Jueces Árbitros

4.1.1. Para el arbitraje de la competición, el organizador forma un panel de jueces, cuyo número depende del estatus de la competición.

4.1.2. El panel principal de jueces árbitros de la competición incluye:

- El árbitro principal.
- Los adjuntos del árbitro principal (árbitro principal del tatami).
- El secretario principal.
- Los árbitros de los combates.
- Los secretarios técnicos (cronometradores, informantes).

4.1.3. Personal de servicio: comentaristas, médicos, guardias de seguridad y otros.

4.1.4. Árbitros del combate:

- Árbitro principal del tatami.
- Árbitros del combate.
- El secretario técnico (cronometrador, anotador, informante).

A cada tatami deben asignarse dos árbitros de combate, quienes se relevan mutuamente en el arbitraje de los combates bajo la orden del árbitro principal del tatami.

4.1.5. Las acciones de los participantes en el combate son evaluadas por el árbitro del combate. Las acciones del árbitro central son constantemente supervisadas por el árbitro principal del tatami. La figura del árbitro principal del tatami puede no estar en competiciones estatales, autonómicas o inferiores.

4.1.6. El árbitro debe poseer un certificado de árbitro deportivo en Combat Ju-Jitsu, conocer los requisitos de estas Reglas y aprobar certificaciones y exámenes sobre las Reglas de la competición.

4.1.7. El uniforme del árbitro consiste en:

- Para competiciones internacionales: traje oscuro, corbata, camisa blanca y calzado deportivo. Con la autorización del árbitro principal, el árbitro y los jueces laterales pueden estar sin chaqueta, llevando un lazo en lugar de una corbata.
- En verano se permite el uso de pantalones oscuros y camisetas polo con los logotipos de la Federación y la insignia de árbitro.

4.2. El Árbitro Principal

El Árbitro Principal dirige la competición y es responsable ante la autoridad organizadora por el cumplimiento de las reglas y regulaciones.

Funciones del Árbitro Principal:

- Asegurarse de que todo esté listo para la competición, incluidas las instalaciones, equipos, herramientas y la documentación necesaria.
- Designar a los jueces para pesar a los competidores.
- Realizar el sorteo de los participantes.
- Aprobar el programa de la competición.
- Asignar paneles de jueces a las áreas de competición.

4.3. El Secretario General

El Secretario General gestiona la secretaría y la competición. El Secretario General:

- Es parte del panel de jueces durante el pesaje.
- Participa en el sorteo de la competición.
- Desarrolla el programa y la planificación de la competición.
- Supervisa la elaboración de los informes de competición.
- Prepara las órdenes y decisiones del Árbitro Principal.
- Presenta los resultados de la competición al Árbitro Principal para su aprobación y la elaboración del informe final.
- Con el permiso del Árbitro Principal, proporciona información a los representantes, comentaristas y reporteros.
- Antes del inicio de la competición, se asegura de que todos los participantes del día estén presentes y cumplan con los requisitos del Reglamento.
- Introduce a los participantes en el programa y el cronograma de la competición.
- Informa a los participantes sobre su orden de ingreso al área de competición.
- Notifica al Árbitro Principal sobre ausencias y descalificaciones.
- Se puede designar un Secretario General Adjunto si es necesario.

4.4. Árbitro Principal del Tatami

1. El Árbitro Principal del tatami, cuando arbitra un combate, se encuentra en la mesa del árbitro y gestiona el trabajo del equipo de arbitraje y:
 1. Designa a un árbitro para un combate en el tatami de su área de responsabilidad y lo reemplaza según el cronograma o si es necesario durante el descanso.
 2. Controla las acciones y decisiones del árbitro del combate. Si el árbitro comete un error al evaluar las acciones de los participantes o toma decisiones que no están justificadas por el Reglamento, el Árbitro Principal del tatami tiene derecho a intervenir y cambiar la decisión del árbitro del combate o devolver el desarrollo del combate a su posición anterior.
 3. Puede dar la orden al secretario técnico de iniciar el conteo regresivo durante la ejecución de una técnica de control, estrangulamiento o inmovilización.
 4. Al final del combate, evalúa las acciones del árbitro del combate en el diario de evaluación de arbitraje en una escala de 5 puntos.
 5. Tiene derecho a retrasar el anuncio de la evaluación de una acción técnica o el resultado del combate si no está de acuerdo con la decisión del árbitro del combate, para una discusión adicional y la toma de una decisión final.
 6. Puede llamar a los participantes del combate al tatami y presentarlos, así como anunciar el resultado.
 7. Registra las advertencias y evaluaciones mostradas al árbitro del combate.
- Organizar reuniones del panel de jueces con los representantes de los equipos antes de la competición.
- Anunciar el programa de la competición y la rotación de jueces.
- Organizar una reunión diaria de resultados para discutir el progreso de la competición o programarla según las circunstancias.
- Tomar medidas para prevenir o corregir errores de arbitraje.
- De acuerdo con las reglas de la competición, anunciar decisiones respecto a disputas y reclamaciones de los representantes de los equipos.
- Aprobar la composición de las parejas finalistas y designar el panel de jueces para realizar y evaluar los combates.
- Evaluar a cada árbitro del panel según un sistema de escala de cinco puntos.
- Presentar un informe dentro del plazo especificado a la autoridad organizadora.

Derechos del Árbitro Principal:

- Cancelar la competición si el lugar, los equipos o el inventario no cumplen con los requisitos establecidos en las Reglas.
- Interrumpir o detener el combate o la competición si las condiciones se vuelven desfavorables o impiden el curso normal de la competición.
- Realizar cambios en el horario o programa de la competición.
- Cambiar las funciones de ciertos jueces durante la competición.
- Retirar a jueces que no puedan desempeñar adecuadamente sus funciones o hayan cometido errores graves o mala conducta, lo que debe anotarse en el informe.
- Advertir (o retirar) a representantes de equipos, entrenadores o capitanes de equipo que sean groseros o entren en discusiones infundadas con los jueces.

- Retrasar el anuncio del resultado técnico o del combate cuando haya una disputa entre los jueces o cuando el Árbitro Principal no esté de acuerdo con la decisión del panel, hasta que se tome una decisión final.
- Restringir el acceso de los participantes que no cumplan con los requisitos de edad, calificación o equipamiento establecidos en las Reglas y Regulaciones de la competición.

El Árbitro Principal no tiene derecho a cambiar o alterar las Regulaciones de la competición ni a retirar o cambiar a los jueces durante un combate. Los competidores, jueces, representantes de equipos y entrenadores deben acatar las decisiones del Árbitro Principal. Las funciones del Árbitro Principal pueden transferirse a uno de los Jueces Adjuntos o Jefes del área de competición si el Árbitro Principal necesita delegar sus funciones.

4.5. Árbitro del Combate

4.5.1. Mientras se encuentra en el Área de Competición, dirige el desarrollo del combate, evalúa las acciones de los competidores y asegura el cumplimiento del Reglamento.

4.5.2. El Árbitro central dirige el combate en inglés, japonés o el idioma mayoritario nacional.

4.5.3. El Árbitro:

- **4.5.3.1.** Participa en la presentación de los competidores.
- **4.5.3.2.** Antes del inicio del combate, se asegura de que los competidores cumplan con todos los estándares necesarios del equipo.
- **4.5.3.3.** Antes del inicio del combate, da la orden “Tomen sus lugares” para que los competidores ingresen al Área de Competición.
- **4.5.3.4.** Justo antes del inicio del combate y al finalizarlo, ordena “Saluden” (“Ray”) para que los competidores realicen la reverencia.
- **4.5.3.5.** Ordena “Combatan” (“Hajime”) para iniciar el combate o reanudarlo tras una pausa o sujeción.
- **4.5.3.6.** Detiene o pausa el combate ordenando “Deténganse” (“Yame”).

4.5.4. Un combate se pausa en las siguientes situaciones:

- **4.5.4.1.** Si los competidores se encuentran fuera del Área de Competición.
- **4.5.4.2.** Si los competidores no son lo suficientemente activos y no intentan realizar acciones técnicas reales.
- **4.5.4.3.** Si uno de los competidores necesita asistencia médica. En este caso, es necesario realizar el gesto de “Detener el tiempo”.
- **4.5.4.4.** Si se detectan irregularidades en el uniforme o equipo de un competidor.
- **4.5.4.5.** Si un participante incumple el Reglamento o intenta realizar una técnica prohibida que requiere advertencia.
- **4.5.4.6.** Siempre que el cronómetro se quede sin tiempo dedicado a un combate específico.
- **4.5.4.7.** Cuando el Jefe del Área de Competición lo requiera.
- **4.5.4.8.** Cuando el Cronometrador lo requiera y el Árbitro lo acepte.
- **4.5.4.9.** Si un competidor solicita pausar el combate, y el Árbitro lo aprueba.
- **4.5.4.10.** Siempre que el Árbitro necesite una consulta en situaciones no previstas por el Reglamento.
- **4.5.4.11.** Cuando un competidor se rinde durante una sujeción o estrangulamiento.

- **4.5.4.12.** Cuando un competidor queda noqueado.
- **4.5.4.13.** Siempre que haya una clara superioridad de uno de los competidores.
- **4.5.4.14.** Si se toma la decisión de retirar o descalificar a un competidor.
- **4.5.4.15.** Al anunciar los resultados del combate, el Árbitro se coloca en el centro del Área de Competición y señala al ganador con un gesto de brazo levantado.

4.5.5. Si durante el combate uno de los competidores se encuentra fuera del Área de Competición, el Árbitro pausa el combate y ordena a los competidores regresar al centro del Área de Competición, da la orden "Salida" ("Dzohai") seguida de una advertencia al participante en cuestión.

4.5.6. Si un competidor realiza una técnica prohibida mientras está en defensa, el Árbitro no detiene el combate, sino que exige al competidor en cuestión que detenga la ejecución de la técnica y realiza una advertencia verbal.

4.5.7. Si como resultado de un golpe, lanzamiento u otra acción técnica uno de los participantes no puede continuar el combate durante un tiempo, el Árbitro debe detener el combate y comenzar un conteo claro y en voz alta por segundos, enderezando alternadamente los dedos de su mano derecha levantada.

- Antes de contar, el Árbitro debe enviar al participante atacante a su posición original en el centro del Área de Competición y luego iniciar el conteo.
- Si el participante logra recuperarse al "cuatro", el Árbitro da la orden de continuar el combate. Al recibir un segundo derribo, el Árbitro otorga la victoria al oponente.
- Si el participante no logra recuperarse al "cinco", el Árbitro anuncia la victoria de su oponente.

4.5.8. Siempre que uno de los participantes salga del Área de Competición para recibir atención médica, el Árbitro debe enviar al segundo competidor a la posición inicial en el centro del tatami, sentado sobre las rodillas y de espaldas al centro.

4.5.9. Registra las acciones activas de los atletas durante el tiempo regular para determinar la victoria de uno de los competidores por decisión de los jueces. Las siguientes acciones activas se consideran válidas:

- Un lanzamiento de amplitud que despegue ambas piernas del suelo (puntaje Yukka).
- Un lanzamiento con voltereta seguido de una fijación en la espalda durante 3 segundos (puntaje Jukka).
- Un golpe que provoque el derribo del oponente (puntaje Waza-ari).
- Intentos claros de ejecutar una técnica de control o estrangulamiento dentro de 20 segundos (cuando el tiempo está siendo cronometrado) (puntaje Jukka).
- Una advertencia doble (puntaje Jukka para el oponente).
- Una advertencia por combate pasivo (puntaje Jukka para el oponente).

4.5.10. Cuando uno de los atletas intenta ejecutar una técnica clara de control o estrangulamiento, el Árbitro da la orden de registrar el tiempo de su ejecución (no más de 30 segundos).

4.5.11. En casos de comportamiento antideportivo grave por parte de los atletas o representantes del equipo, así como por violaciones de las reglas al presentar protestas en forma de apelaciones orales emocionales contra las decisiones del Árbitro, se puede emitir

una advertencia simultánea tanto al atleta como al representante del equipo infractor. En caso de una violación reiterada, ambos podrán ser descalificados.

4.5.12. En casos donde el Árbitro detenga el combate por error durante la ejecución de una técnica de control o estrangulamiento, impidiendo que uno de los atletas complete el combate con victoria por esa acción técnica, el panel completo de jueces o el Árbitro Principal de la competición puede decidir anular su decisión. En ese caso, el Árbitro debe devolver a los atletas a la misma posición (*Sonna Mana*), permitiéndoles continuar la ejecución de la técnica durante el tiempo restante.

4.6. Secretario Técnico (Cronometrador, Anotador, Informador)

4.6.1. El Secretario Técnico se encuentra en la mesa del Árbitro Principal del lugar y:

- maneja el programa informático y registra las puntuaciones del árbitro del combate y las advertencias a los atletas;
- registra el inicio y el final del combate, inicia el cronómetro y controla el tiempo del combate según las instrucciones del árbitro del combate, informando al mismo sobre el transcurso del tiempo;
- da la señal al final del tiempo requerido para el registro;
- detiene el tiempo en el marcador durante las interrupciones del combate, detiene el cronómetro con el gesto de "Detener tiempo" del árbitro y lo reinicia con la orden "Lucha";
- controla el tiempo para proporcionar asistencia médica y la llegada tardía del atleta al lugar después de la primera llamada;
- controla el tiempo para realizar una técnica de sumisión o estrangulamiento según la orden del árbitro del combate o del Árbitro Principal del lugar;
- al finalizar el combate, registra al ganador;
- cuando se utilizan protocolos en papel, anota la información del combate en las columnas correspondientes del protocolo del árbitro;
- si es necesario, realiza un anuncio y llama a los atletas al área de combate.

4.6.2. La descalificación de un participante por otra infracción de estas Reglas se anota en el protocolo con una señal (X); en caso de que un participante se retire de la competición durante el combate, se utiliza la señal (X) con la explicación "lesión" o "infracción de las Reglas".

4.6.3. En caso de que un participante no se presente al combate, se le elimina de la competición. Se escribe "n/a" (ausente) o "med" (retirado por un médico) junto a su apellido.

4.6.4. Los secretarios técnicos o árbitros principales de las áreas pueden representar al equipo de jueces del área, convocar el combate e introducir a la siguiente pareja de participantes, anunciar las evaluaciones de las técnicas durante el combate y, al final, el resultado. Pueden anunciar el programa y el procedimiento para llevar a cabo las competiciones, introducir a los participantes del siguiente combate, explicar disposiciones individuales y anunciar el resultado del combate.

4.7. El Médico de la Competición

4.7.1. El Médico de la Competición (en adelante, Médico) forma parte del panel de jueces como Subjefe del Jurado para cuestiones médicas.

4.7.2. El Médico forma parte del Comité de Supervisión del Recinto.

4.7.3. El Médico garantiza la corrección de los formularios y autoriza la participación de los competidores en la competición.

4.7.4. El Médico está presente durante el pesaje de los participantes y realiza las autorizaciones médicas (examen médico, etc.).

4.7.5. El Médico asegura que se cumplan los requisitos sanitarios en las áreas donde se lleva a cabo la competición.

4.7.6. Realiza evaluaciones médicas y supervisa a los competidores durante la competición.

4.7.7. Proporciona asistencia médica en el área de competición, tiene el poder de decisión sobre si el combate puede continuar e informa al Árbitro Principal de su decisión (proporcionando una nota médica).

4.7.8. Tras la finalización de la competición, presenta un informe sobre las condiciones médicas y sanitarias de la competición y registra cualquier caso de enfermedad y lesiones.

Si se da la necesidad de una actuación de personal sanitario durante un combate, el responsable sanitario dirá si el competidor puede o no seguir en el combate o en la competición. Si el sanitario dice que no puede seguir, no hay nada más que decir. Puede darse el caso de que el sanitario diga que puede seguir pero el árbitro central diga que no, caso en el que igualmente el competidor no seguiría; en tal caso el árbitro central debe argumentarlo correctamente.

4.8. El Organizador de la competición

El Organizador de la competición es responsable de la preparación y decoración oportuna de los lugares de competición, la seguridad y el mantenimiento de los participantes y espectadores, la instalación de equipos de radio, el mantenimiento del orden durante la competición y de llevar a cabo todas las medidas necesarias según lo indique el Árbitro Principal.

El Organizador de la competición es responsable de la preparación y la idoneidad para el uso de equipos especiales y materiales para la competición.

4.9. Gestos y comandos de voz de los jueces

Nº	Acción	Descripción gesto arbitral
1	Introducción de los participantes	De pie, frente a la mesa de los jueces y simétricamente respecto a los participantes. Mientras presenta al participante, extiende su mano recta en su dirección.
2	Participantes en sus lugares	Con los brazos rectos y las palmas abiertas hacia arriba, señala los lugares en el centro del área designada para el inicio del combate.
3	Saludo con una reverencia "Rei"	Señala a los participantes y luego, doblando los brazos por los codos, apunta los dedos uno hacia el otro (palmas hacia abajo, antebrazos paralelos al suelo) y anuncia: "Reverencia" ("Rei").
4	Listo para pelear o tomar control	Se pone en una postura con la mano izquierda delante y levanta los brazos con los puños (cerrados) a la altura del pecho (mano izquierda delante).
5	Inicio del combate	Levanta la palma abierta de su mano derecha hacia la sien y hace un gesto cortante vertical con la palma hacia adelante entre los atletas, anunciando "Lucha" o "Hajime".
6	Detener o interrumpir el combate ("Yame")	Levanta la mano hacia la persona, con la palma hacia adelante y los dedos rectos hacia arriba, declarando: "Alto" ("Yame").
7	Salida del área	Dibuja en el aire con el dedo índice dos líneas perpendiculares para indicar la salida del área, anunciando "Dzogay" o "Salida".

- | | | |
|----|--|---|
| 8 | Advertencia y descalificación | Coloca a los participantes en sus lugares, girándose hacia el infractor. Muestra una secuencia con el dedo índice: 1. Señalando sus pies y anunciando "Shido" o "primera advertencia". 2. Señalando el tronco y declarando "Chui" o "segunda advertencia". 3. Señalando la cabeza y anunciando "Hansoku Make" o "Descalificación", luego indica la dirección fuera del área, exigiendo que la abandone. |
| 9 | Detener el tiempo | Coloca los dedos de una mano en la muñeca de la otra mano, situada frente al pecho, con la palma hacia abajo. |
| 10 | Inicio del conteo al realizar una acción técnica activa en el suelo | Levanta un brazo recto cerrado en un puño, paralelo al suelo y con los dedos hacia abajo. Con los dedos de la otra mano, muestra sucesivamente el número de segundos transcurridos desde el inicio de la acción técnica. |
| 11 | Conteo de 5 segundos al detenerse en el suelo | Abriendo los dedos de una mano cerrada en un puño, muestra sucesivamente el número de segundos transcurridos desde que los atletas dejaron de actuar en el suelo, tras lo cual los devuelve a la posición inicial del combate. |
| 12 | Devolver a los atletas a la posición inicial del combate | Si la pelea se detuvo en posición de pie, muestra con ambas palmas hacia el centro del tatami el gesto "participantes en sus lugares". Si están en el suelo, muestra con dos palmas abiertas hacia arriba un movimiento de abajo hacia arriba y luego hacia el centro, seguido de los gestos "listos para luchar" y "inicio del combate". |
| 13 | Si no hay ganador en tiempo regular o extra o no se cuenta una acción técnica activa | Cruza los brazos rectos por debajo con las palmas hacia sí mismo y luego los extiende hacia los lados. |

- | | |
|--|--|
| 14 Señales del árbitro sobre la anotación de una acción técnica activa | Si el árbitro o el árbitro principal ven una acción técnica activa (el último puede señalar al árbitro sobre esto), muestran los siguientes gestos hacia el atleta que realizó la acción activa: 1. "Ippon" - levanta la mano hacia arriba. 2. "Waza-ari" - la mano hacia un lado a 90 grados. 3. "Yukko" - la mano hacia abajo en un ángulo de 45 grados. |
| 15 Anuncio del ganador | Coloca a ambas partes en sus lugares y anuncia al ganador, levantando la mano más cercana al ganador desde el pecho hacia la cabeza del ganador. |

Nota: Todos los gestos deben mostrarse durante aproximadamente 3 segundos, primero mostrando una acción, y luego la evaluación, observación o advertencia adecuada.

5. INFRAESTRUCTURA Y ELEMENTOS NECESARIOS PARA LA COMPETICIÓN

5.1. El Área de Competición

5.1.1. El área de competición se divide en dos zonas: la zona de competición y la zona técnica. La zona de competición consiste en una cubierta blanda de un estándar específico - Tatami. El Tatami es una cubierta blanda que consiste en láminas individuales envueltas firmemente con una superficie de vinilo, o puede estar hecho de material de vinilo suave unido entre sí. Las dimensiones de una lámina de tatami deben ser de 2x1 metros o 1x1 metros con un grosor de 4 ó 5 cm.

5.1.2. Las competiciones de Combat Ju-Jutsu pueden realizarse en un tatami que conste de una zona de trabajo y una zona de seguridad. La zona de trabajo no debe ser menor a 6x6 metros ni mayor a 8x8 metros. La zona de seguridad debe estar dispuesta alrededor del perímetro de la zona de trabajo y debe ser de un color diferente. El tamaño de la zona de seguridad debe ser de al menos 1 metro y, en competiciones internacionales, de al menos 2 metros alrededor de la zona de trabajo del tatami.

5.1.3. El área de competición debe estar rodeada por una zona técnica del sitio con un ancho de al menos 1 metro y, en competiciones internacionales, de al menos 2 metros.



5.2. El Inventario de la Competición

5.2.1. Una señal sonora (usualmente un gong) puede ser reproducida en cualquier sistema de sonido, pero debe ser lo suficientemente fuerte.

5.2.2. Las básculas para pesar deben ser precisas.

5.2.3. El cronómetro debe contar con un dispositivo que permita detener y reiniciar sin restablecer el registro hasta el final del combate.

5.2.4. Para la información de los participantes y sus representantes, debe haber una mesa de información presente. El tamaño y los materiales utilizados para esta mesa deben comunicarse al Secretario.

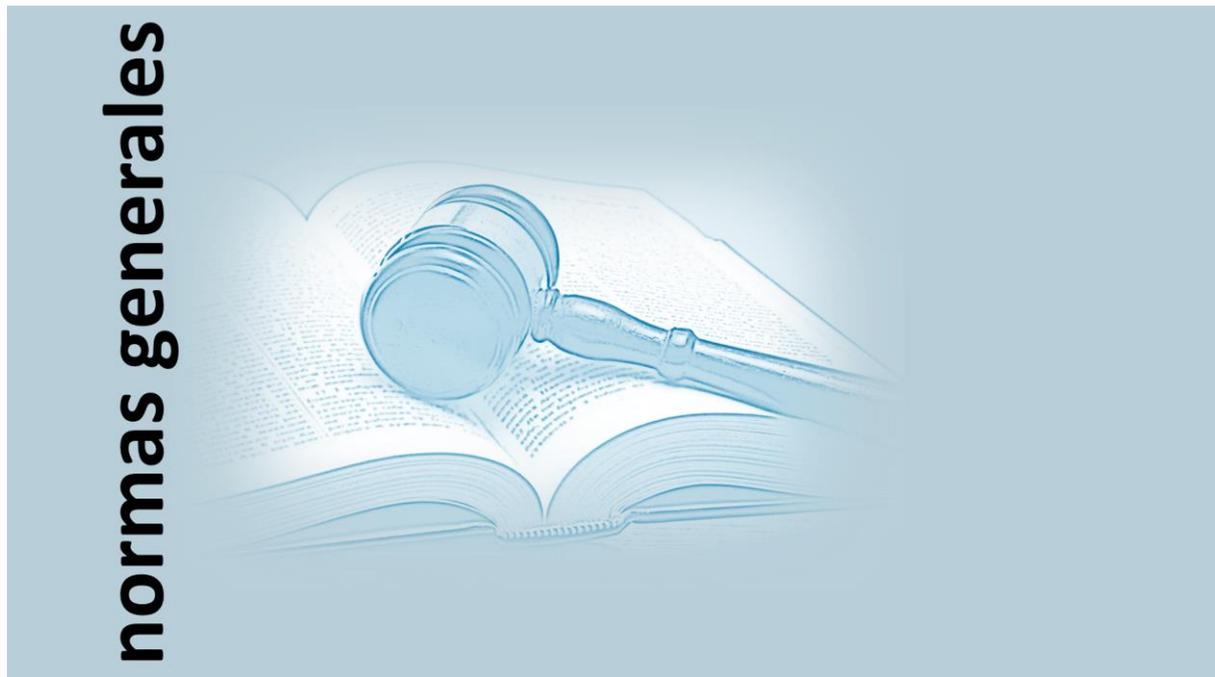
5.2.5. Cada área de competición debe contar con suficientes cinturones (rojo, blanco y azul) y guantes con los dedos descubiertos.

5.3. Los Requisitos de la Competición

5.3.1. El área de competición debe estar iluminada desde arriba utilizando luminarias de luz reflejada o dispersa. El coeficiente de luz natural debe ser de al menos 1:6.

5.3.2. Siempre que la competición se realice en interiores, se debe mantener una temperatura entre 15 y 25 grados Celsius. El sistema de ventilación debe renovar el volumen de aire tres veces por hora.

5.3.3. Siempre que la competición se realice al aire libre, la temperatura exterior debe estar entre 15 y 25 grados Celsius, y el área de competición debe estar protegida de la luz solar directa.



6. REGLAMENTO GENERAL PARA TODAS LAS MODALIDADES DE COMBATE

6.8. El Comienzo y el Final del combate.

6.8.1. Antes del comienzo del combate, los competidores se colocan en los bordes del área de competición.

6.8.2. El competidor que es llamado primero (el que lleva el cinturón rojo) se coloca a la derecha del árbitro, mientras que su oponente (cinturón blanco o azul) se posiciona a la izquierda del árbitro. Al entrar o salir del área de competición, los competidores deben hacer una reverencia.

6.8.3. Antes del inicio del combate, y siguiendo la orden del árbitro, los participantes toman sus posiciones en el centro del área de competición y hacen una reverencia al árbitro y entre sí siguiendo la orden "Reverencia" ("Rei").

6.8.4. El combate termina tras la orden del árbitro.

6.8.5. Tras finalizar el combate, los participantes toman las mismas posiciones en el área de competición que tenían al inicio y esperan el anuncio de los resultados. Después de que se anuncie al ganador, hacen una reverencia al árbitro y entre sí, y abandonan el área de competición.

6.8.6. Una proyección/derribo o golpe realizado simultáneamente con la señal de finalización del combate se considera para su evaluación.

6.9. Puntuación, estructura y duración del combate

6.9.1. Puntuación

Los combates no tienen puntos como tal, pero si un competidor realiza una acción remarcable, a decisión arbitral se podrá considerar como “técnica activa”. A lo largo del apartado 6 se irá explicando qué se considera una **Técnica Activa**.

Hay 2 niveles de Técnica Activa: waza-ari y yuko. Un waza-ari es superior a un yuko, de modo que si un oponente tiene ha logrado 2 ó más yuko, y el otro oponente ha logrado tan sólo 1 waza-ari, ganará este último.

Waza-ari:

- Golpe que provoca el derribo del oponente.

Yuko:

- Golpe que provoca pérdida de equilibrio del oponente.
- Proyección/derribo con amplitud sobre la espalda o el costado del oponente, con separación clara de ambas piernas del oponente del tatami.
- Proyección/derribo controlado con posterior consolidación del oponente sobre su espalda (50% superior de la columna) por más de 3 segundos.
- Ataque continuo de más de 3 segundos y más de 5 golpes precisos sin respuesta que provoquen la pérdida de capacidad de defensa del oponente.
- En Ground Combat, también se considera yuko el control del oponente sobre su espalda (50% superior de la columna) desde diversas posiciones durante 10 segundos con la espalda presionada contra el tatami.

6.9.2. Estructura del combate

1r asalto:

- Acaba con la finalización/abandono del contrincante.
- Si no hay vencedor al final del 1r asalto, habrá un 2º asalto de punto de oro. en el que el primer competidor que puntúe una técnica activa, ganará; o el primer competidor que cometa una infracción, perderá. (Salir voluntariamente de la zona de combate se considera infracción)

2º asalto (punto de oro):

- El primer competidor que puntúe una técnica activa, ganará.
- El primer competidor que cometa una infracción, perderá. (Salir voluntariamente de la zona de combate se considera infracción)
- Si en el 2º asalto no ha habido ninguna técnica activa ni penalización, se mirarán las técnicas activas del 1r asalto.
- Si los competidores están empatados también en técnicas activas en el 1r asalto, se mirarán las infracciones del 1r asalto.

- Si los competidores están empatados también en infracciones en el 1r asalto, se concederá un 3r tiempo de punto de oro.

3r asalto (prórroga punto de oro):

- Mismas reglas que en el 2º asalto, pero con la duración establecida para el 3r asalto.
- Si al final del 3r asalto no ha habido ninguna técnica activa ni penalización, ambos competidores han perdido y son descalificados.

6.9.3. Duración del combate:

- Para 16+ años:
 - **1r asalto:** hasta sumisión/KO/descalificación de algún tipo, con un máximo de 3 minutos.
 - **2º asalto:** hasta la primera técnica activa o penalización, con un máximo de 2 minutos.
 - **3r asalto:** hasta la primera técnica activa o penalización, con un máximo de 15 segundos.
- Para 10-15 años:
 - **1r asalto:** hasta sumisión/KO/descalificación de algún tipo, con un máximo de 2 minutos.
 - **2º asalto:** hasta la primera técnica activa o penalización, con un máximo de 2 minutos.
 - **3r asalto:** hasta la primera técnica activa o penalización, con un máximo de 15 segundos.
- Para 10-11 años:
 - **1r asalto:** hasta puntuación por técnica de sumisión/KO/descalificación de algún tipo, con un máximo de 2 minutos.
 - **2º asalto:** hasta la primera técnica activa o penalización, con un máximo de 1 minuto.
 - **3r asalto:** hasta la primera técnica activa o penalización, con un máximo de 15 segundos.

Durante el combate los participantes no pueden salir del área sin permiso del árbitro.

6.10. Número de combates de cada modalidad por certamen

- Si una competición dura un día, el número de combates para adultos no puede exceder ocho (8).
- Si la competición dura más de un día, el número de combates para adultos no puede exceder cinco (5).
- Para júnior, la competición no debe durar más de un día, y el número de combates no debe exceder seis (6).
- Debe haber al menos 15 minutos de descanso entre combates, y al menos 20 minutos antes de las semifinales o finales.

6.11. Evaluación del combate

Una estrangulación cuenta si el participante, al ser estrangulado, da una señal de rendición, muestra signos de pérdida de conciencia o si emite un grito o quejido como expresión clara de dolor.

Una luxación cuenta si uno de los participantes, durante la captura de brazos, pies, muñeca, hombro o piernas, señala rendición, o si emite un grito o quejido como expresión clara de dolor, o si el árbitro determina que la acción es precisa y su continuación podría poner en riesgo la integridad física del atleta, deteniendo el combate antes de la señal de rendición. (Esto último será práctica habitual del cuerpo arbitral en las categorías sub 18 años)

La señal de rendición incluye:

- Golpear dos o más veces con la mano al oponente, al suelo o a sí mismo de manera clara;
- Golpear dos o más veces con el pie al suelo cuando los brazos están atrapados por el oponente;
- Retirarse verbalmente, pidiendo que se detenga el combate;
- Gritar o emitir un sonido expresando dolor mientras está atrapado en una llave;
- Cuando el árbitro percibe que una llave en su lugar puede exponer al atleta a una lesión física grave.

Un nocaut se cuenta si uno de los participantes, como resultado de un golpe u otras acciones técnicas, no puede continuar el combate durante 5 segundos.

Superioridad manifiesta: si durante el combate uno de los participantes demuestra una falta de deseo de continuar el combate o el ataque se realiza unilateralmente sin respuesta del oponente durante más de 5 segundos, o uno de los atletas asesta 5 o más golpes precisos a la cabeza desprotegida del oponente sin respuesta de su parte, el combate se detiene y el atleta dominante recibe la victoria en forma de ventaja clara.

Finalización por golpeo simulado: si durante el combate, uno de los participantes en posición de suelo queda inmovilizado por la segunda parte y, como resultado de la inmovilización, no puede proteger los órganos vitales ni cambiar la posición del cuerpo, realizando tres veces una clara imitación de golpes -sin impacto!- a la cabeza o la columna vertebral (o cerca de la cabeza o la columna en el tatami) con las manos, codos o rodillas. Esta simulación se evalúa como una victoria completa. Los golpes a la columna vertebral o los golpes con codos y rodillas a la cabeza llevan a la descalificación del participante atacante. La imitación NO se evalúa si el segundo participante bloquea activamente con los pies o las manos el torso o las extremidades del atacante, y el centro de gravedad del atacante no crea un efecto de bloqueo sobre el participante protegido. Si el centro de gravedad del atacante se mueve hacia la cabeza del oponente y crea un efecto de bloqueo, lo que resulta en que la fijación de los pies o manos del atacante no dé lugar a acciones protectoras activas que lo protejan, se evalúa la simulación de golpes fatales.

Retirada del combate o descalificación: ocurre después de tres advertencias al participante por actividades prohibidas o por salidas del área de combate. También sucede tras cualquier acción ilegal que provoque lesiones al oponente.

Cualquier acción técnica iniciada en la posición fuera del área no se evalúa.

Se permite a los participantes sacar a un oponente del área de combate mediante golpes o proyecciones, lo que resultará en una penalización con una advertencia para el oponente por salida. Empujar al oponente fuera del área de combate se sancionará con shido. Proyectar al oponente fuera del área de seguridad será shido, chui o hansoku make (expulsión), según lesiones ocasionadas.

6.12. Vencedor del combate

6.12.1. Vencedor

La victoria puede ser otorgada en la siguiente secuencia:

1. Una victoria completa en cualquier asalto (ver punto siguiente);
2. Por penalizaciones.
 - a. Si no hay vencedor por puntos ni por número de penalizaciones al final del 1r, 2º y 3r asalto = hubo empate en puntos y en penalizaciones en el 1r asalto y ninguna puntuación ni penalización en el 2º y 3r asalto, pierde el que hizo la última penalización. *—Esta norma está mal escrita = quiere decir lo anterior pero se ha de cambiar porque ahora mismo, a falta de mejorar su redacción para que quede mejor acotada, está redactada tal que: “En caso de empate a puntos, el último en haber hecho una infracción en el 1r tiempo pierde”. Así que OJO con las infracciones!*
3. Por punto de oro: la primera acción activa en tiempo adicional (2º/3r asalto);
4. Por técnicas activas en el tiempo regular del combate (1r asalto);
5. Por el resultado de la ronda de “Punto de Oro” *—se refieren al 3r asalto—* en el que se puede ganar de las siguientes formas: -
 - a. Igual que en el 2º asalto, por cualquier técnica activa (se gana) o cualquier penalización (se pierde).
 - b. En caso de que un competidor realice una acción técnica, aunque no finalice al contrario, se puntúa y gana.
 - c. En caso de que ambos competidores realicen una acción técnica, su puntúa y gana el que esté en posición superior. Si el de abajo es el que está realizando alguna acción técnica y el de arriba no, será puntuado el de abajo.
 - d. En case de empate total al final del 3r asalto (mismos puntos en el 1r asalto y ninguna penalización en ninguno de los 3 asaltos), los árbitros decidirán cuál ha sido el competidor más pasivo, le aplicarán una sanción por pasividad y ganará el otro competidor.

6.12.2. Victoria completa

Se otorga una victoria completa (Ippon):

- Por KO o por abandono (estrangulación/luxación o abandono voluntario);

- Se considera KO si uno de los participantes, como resultado de un golpe, lanzamiento u otras acciones técnicas, no puede continuar la pelea durante 5 segundos.
- Por derribo repetido;
 - Se considera derribo potente cuenta si uno de los participantes, como resultado de un golpe, lanzamiento u otras acciones técnicas, queda repentinamente incapacitado para continuar la pelea durante 3 segundos.
- Por superioridad manifiesta de un oponente (KO técnico);
 - Se considera superioridad manifiesta si durante la pelea uno de los participantes demuestra una falta de deseo de continuar la pelea o el ataque se realiza unilateralmente sin respuesta del oponente durante más de 5 segundos, o uno de los atletas asesta 5 o más golpes precisos a la cabeza desprotegida del oponente sin respuesta de su parte, la pelea se detiene y el atleta dominante recibe la victoria en forma de ventaja clara.
- Cuando el oponente es retirado del combate (médico o coach/representante/tutor legal) o el tiempo de atención médica excede el tiempo médico establecido por la organización (que por defecto son 2 minutos).
- Cuando el oponente es descalificado;
- Por ausencia. (Tardar 2 minutos en presentarse tras la llamada al tatami se considera ausencia)
- **Para categorías 8-11 años:**
 - Cualquier acción técnica de luxación o estrangulación permitida se puntuará cuando, a criterio del árbitro, esté bien ejecutada y hubiera acabado en finalización. Se puntuará y parará el combate antes de que se produzca la finalización para proteger a los niños.

6.13. Retiro / descalificación

Un participante es retirado del combate por decisión del árbitro principal, otorgando la victoria clara a su oponente en los siguientes casos:

- Retiro del combate o descalificación del oponente tras 3 infracciones en el 1º asalto ó por 1 infracción en los tiempos extra (2º/3º asalto). (Salir del área de combate se considera infracción).
- Cometer una acción ilegal que cause una lesión al oponente.
- Golpes a la columna (+nuca), a rodillas o codos.
- Si el participante, según el diagnóstico médico, no puede continuar el combate debido a enfermedad o lesión sufrida durante el combate.
- No presentarse en el tatami en un plazo de 2 minutos tras el primer llamado.
- No estar preparado para el combate (falta de equipo necesario o uniforme, o no cumplir con los estándares del uniforme aprobado por estas reglas) dentro de los 2 minutos tras el primer llamado.
- Recibir dos advertencias y, si es necesario, anunciar una tercera advertencia por decisión unánime de los tres jueces o con el respaldo del árbitro principal.
- Comportamiento grosero o poco ético hacia el oponente, participantes, jueces y espectadores, o por negarse a realizar el ritual de la competición, negarse a felicitar

al oponente o excesiva celebración de la victoria antes de haber concluido (saludo) el combate.

- Violaciones en la presentación de apelaciones contra decisiones arbitrales.
- No presentarse al combate.
- Engañar a los jueces o cualquier otra acción anti deportiva.

Si los luchadores cometen simultáneamente una violación de las reglas que conlleva descalificación, ambos serán considerados perdedores.

6.13.1. Rehuir el combate o conducta pasiva.

Se considera rehuir el combate:

- Salir del área de combate
 - en pie separados: si ambos pies del competidor están en la zona de seguridad.
 - En pie cogidos: si ambos competidores tienen los dos pies en la zona de seguridad.
 - en el suelo (cogidos): si ningún competidor tiene ninguna parte del cuerpo en la zona de combate.
- Acudir al médico de forma deliberada para descansar, recuperarse, etc.
- Utilizar agarres solo para defenderse, sin intentos reales de atacar.
- Alargar deliberadamente el tiempo desordenando el uniforme o equipo del participante, o realizando largas correcciones del uniforme o equipo.
- Evitar el contacto con el oponente de forma prolongada (15+ segundos).
- Se considera pasividad no hacer ataques reales durante 15+ segundos en cualquiera de los 3 asaltos = shido. **-Hay que atacar desde el primer momento y hasta el final, o se puede perder el combate por actitud pasiva!**

Los participantes retirados del combate por rehuirlo en la final perderán sus medallas.

6.14. ACCIONES PROHIBIDAS

- Cualquier golpe a la columna vertebral, nuca, garganta y golpes directos a las articulaciones del oponente.
- Lanzar al oponente sobre la cabeza y el cuello.
- Realizar proyección/derribos sujetando la cabeza con ambas manos (sin agarrar la mano o el uniforme del oponente).
- Obstruir intencionadamente la respiración del oponente tapándole la boca y la nariz.
- Arañar, morder, pellizcar, sacar los ojos o golpear a un oponente en los ojos con el dedo.
- Torcer o doblar el cuello o la columna vertebral del oponente hacia atrás.
- Utilizar el peso corporal para presionar con los codos o las rodillas en la garganta, las sienes o la cara del oponente entre las cejas y la línea de la boca.
- Agarrar, presionar o empujar con las manos o los pies en la ingle.
- Sujetar el cabello, las orejas o estrangular la garganta con los dedos.

- Romper, torcer los dedos contra la flexión natural de sus articulaciones (el contacto con los dedos y los pies al realizar una llave dolorosa en la mano o el pie, sin ejecutar una técnica dolorosa en los dedos, no está prohibido).
- Realizar una "palanca" en la rodilla, doblando la pierna fuera del plano de su flexión natural (prohibido doblar o extender en exceso la rodilla hacia un lado, torcer o rotar).
- Realizar luxaciones o estrangulaciones con un tirón.
- Realizar una técnica de estrangulación usando un cinturón, o coger cuello/tráquea con una o dos manos haciendo presa.
- Huir intencionadamente o salir del área de combate. También si un participante al que le aplican un control se arrastra fuera del límite del área.
- Aplicar cualquier golpe en la ingle, la columna, la parte posterior de la cabeza, la superficie parietal de la cabeza, las articulaciones en contra de su flexión natural, patadas directas por debajo de la rodilla y en los pies.
- Realizar golpes y patadas con los dedos, la palma, el borde de la palma, el guante abierto, o la cabeza al rostro.
- Aplicar golpes activos con la rodilla o el codo a la cabeza.
- Realizar una torsión del talón mientras la articulación de la rodilla del oponente está fijada.
- Ejecutar patadas desde una posición de pie contra un oponente que está en el suelo o estando los dos en el suelo.
- Salir o arrastrarse fuera del área de combate.
- **Menores de edad:**
 - levantar a un oponente que está acostado sobre su espalda o golpear su cuerpo contra el tatami.
 - Hammer-fist (tetsui sin zona acolchada).
 - En las categorías de niños de 8-11 años, está prohibido realizar técnicas de estrangulación con ambas manos (sin agarrar la mano o el uniforme del oponente) mientras se tuerce simultáneamente las vértebras cervicales del oponente.
- Lesionar intencionadamente al oponente.
- En Ground Combat: estar de pie más de 3 segundos. (Se considera combate en el suelo si se está sobre los pies con al menos el 70% del peso del cuerpo sobre el oponente)

También se prohíben las siguientes acciones:

- Sujetar el borde o la superficie del área de combate.
- Desordenar deliberadamente el uniforme, quitarse o arrojar cualquier parte del equipo, amarrarse el cinturón o ajustar el uniforme sin el permiso del árbitro.
- Discutir con los jueces, insultar a los jueces por parte de un atleta o representante del equipo, realizar apelaciones con malos modales a las decisiones de los jueces, violar el procedimiento de protesta. Hablar con el árbitro o entre los participantes si no es para rendirse o pedir atención médica. Intentar dirigir el combate por parte de los coach o del equipo de un competidor para intentar influir en el resultado. (Ante esta acción se penalizará al competidor del coach/equipo que lo haya hecho)
- Retrasar y prolongar deliberadamente el inicio, el progreso o el final del combate debido a tardanza, equipo que no cumple con el estándar o la negativa a salir del tatami.
- Violación de la disciplina.

- Consejos acompañados de un comportamiento poco ético del representante, entrenador u otros miembros de su equipo.
- No estar preparado o llegar tarde. Más de 2 minutos es descalificación.
- Violación de las reglas para presentar una apelación contra las decisiones de los jueces en forma de demandas verbales rudas y poco éticas para cambiar las decisiones de los jueces o insultar a los jueces.

Si los jueces no notan que uno de los participantes está realizando una técnica prohibida, se permite a la víctima dar una señal mediante voz o gesto. Dar una señal falsa se considera y se castiga como una técnica ilegal o una señal de rendición.

6.15. Advertencias y penalizaciones

El árbitro puede hacer una amonestación verbal al participante por acciones que puedan llevar a una violación de las reglas o directamente impartir una sanción-penalización. Una observación verbal no se registra en ningún lugar y no afecta el resultado del combate.

Penalización: se anuncia al participante por una infracción significativa de las reglas o por una infracción repetida después de recibir una “observación verbal”.

Dependiendo del grado de infracción, el árbitro anuncia la infracción del participante de manera secuencial:

- A criterio del árbitro, advertencia verbal (sin penalización) la primera vez que se comente una infracción. En las finales no hay advertencias, se penalizará según el reglamento.
- Penalizaciones:
 - 1ª = shido
 - 2ª = chui
 - 3ª = hansoku make (descalificación).

Según la gravedad de la infracción, el árbitro puede castigarla con dos penalizaciones de golpe (chui) o con la expulsión directa (hansoku make).

6.16. Anuncio del resultado del combate

El anuncio del resultado de un duelo por victoria por nocaut, sumisión o asfixia, en vista de una ventaja clara, se declara de la siguiente manera: en este duelo, un luchador con cinturón rojo (blanco o azul) (nombre y equipo del ganador) ganó.

En caso de retiro, descalificación, negativa o no comparecencia del oponente, el resultado del duelo se declara de la siguiente manera: en este duelo, un luchador con cinturón rojo (blanco o azul) (nombre y equipo del ganador) ganó una victoria anticipada.

Al ganar por acciones activas durante el tiempo principal: en este combate, por acciones activas durante el tiempo principal, el luchador con cinturón rojo (blanco o azul) (nombre y equipo del ganador) ganó.

6.17. Protestas y Challenge

6.17.1. Protestas –*Reglamento internacional actual*

1. Se puede presentar una protesta en caso de una violación grave de las Reglas o la existencia de una situación inusual, por escrito y en el idioma oficial.
2. Procedimiento para presentar una protesta:
 - La protesta debe ser presentada al juez principal de la competencia por el representante (entrenador, capitán) del equipo.
 - En la protesta, redactada en uno de los idiomas oficiales, se debe formular la razón de su presentación e indicar el artículo y párrafo de las Reglas que fueron violados.
 - Una protesta sobre el resultado del combate debe presentarse después del combate y antes de que termine el ciclo en esa categoría de peso.
 - Una protesta sobre una situación inusual (violación del reglamento, el procedimiento para el pesaje y sorteo de los participantes, emparejamientos, información errónea de los oficiales, etc.) debe presentarse inmediatamente después de su ocurrencia para que el panel de jueces pueda tomar una decisión rápidamente con el menor daño posible al curso y los resultados de la competencia.
 - Al presentar una protesta, se debe adjuntar una suma de dinero equivalente al doble del valor de la contribución de un atleta para participar en la competencia.
3. Consideración de la protesta:
 1. Si la protesta es aceptada para su consideración, será evaluada por una comisión de apelaciones compuesta por tres jueces (que no representen a los países o territorios de las partes interesadas), quienes deberán tomar una decisión mediante votación. La comisión es formada por el juez principal, involucrando a jueces que puedan haber violado las Reglas, como testigos de la situación que originó la protesta, así como representantes de las partes interesadas (sin derecho a participar en la discusión de la protesta). El juez principal lee el contenido de la protesta a los miembros de la comisión, ofrece ver los videos del momento en cuestión y propone votar A FAVOR o EN CONTRA de la satisfacción de la protesta (sin que los miembros de la comisión expresen sus posiciones).
 2. El tiempo del procedimiento para la consideración de la protesta no debe exceder los 5 minutos.
 3. Las decisiones sobre las protestas presentadas se toman el día de su presentación: según los resultados del combate en competencias individuales, antes del inicio de los combates de la siguiente ronda; en encuentros por equipos, antes del inicio del siguiente combate.
 4. En otros casos, dentro de los plazos que aseguren la posibilidad de corregir los errores cometidos con el menor daño posible al curso de la competencia.
 5. El juez principal puede, si es necesario, revisar la grabación de video durante la consideración de la protesta.
 6. La decisión sobre la protesta es tomada por el juez principal, quien informa a las partes interesadas por escrito.
 7. Las disputas, largas discusiones y explicaciones de las reglas a las partes por parte de los jueces están estrictamente prohibidas.
4. En caso de que la protesta sea aceptada, el monto previamente pagado será devuelto.

5. La insistencia grosera en la opinión propia por parte de un representante del equipo o un atleta se considera un insulto a todo el panel de jueces y puede llevar (en casos excepcionales) a la descalificación del atleta o de todo el equipo de la competencia. El juez principal toma la decisión final, que comunica a las partes interesadas por escrito.

Ejemplo:

Al juez principal del

(nombre de la competición)

Sr./Sra.

(nombre del juez principal)

De parte del representante del equipo

(nombre del equipo)

Sr./Sra.

Protesta

Solicito que se considere la protesta del combate entre los atletas

(nombres de los atletas)

en la categoría de peso **(categoría de peso)** en la sección **(sección)**, debido a que se violó el párrafo n.º **(número de párrafo)** de las reglas de competición de Combat Ju-Jutsu.

Formulación de la protesta

(Espacio reservado para los detalles específicos de la protesta)

Fecha

Firma del representante del equipo

6.17.2. Challenge (con uso de cámara/var) –Reglamento español actual, para ser estudiado para su inclusión en el reglamento internacional = Para Cpto. Eur. 2025 no aplica

1. El challenge debe ser aceptado por el competidor.
2. El challenge debe pedirse durante el tiempo del combate y por una acción que acaba de pasar. Una vez acabado el tiempo del combate no se podrá pedir challenge a no ser que sea por una acción de los 10 últimos segundos. (Para evitar reclamaciones derivadas de que el coach no está conforme con que su competidor haya perdido y quiera discutir cualquier aspecto/acción del combate)
3. Cada entrenador podrá levantar la mano para pedir revisión del vídeo. El árbitro de principal del tatami será el encargado de darse cuenta y de avisar al árbitro del combate cuando haya petición.
4. El árbitro del combate parará la acción en un momento que considere propicio lo antes posible.
5. El árbitro principal del tatami designará 3 árbitros titulados y de diferentes nacionalidades que no estén en el combate para revisar el vídeo y emitir dictamen (sí/no).
6. La revisión se hará por parte de los árbitros sin interacción con los entrenadores.
7. Si se dictamina a favor de la petición del entrenador: el entrenador tiene razón, se rectificará la puntuación/situación que corresponda, se continuará el combate y el entrenador podrá seguir pidiendo revisión cuando lo considere oportuno.
8. Si se dictamina en contra de la petición del entrenador, se continuará el combate y el entrenador **NO** podrá volver a pedir revisión en el combate en curso.

Se aplica esta norma para evitar que el challenge se convierta en una estrategia para parar el ritmo del combate y favorecer/perjudicar a uno u otro competidor.

9. Una vez se ha emitido resolución del challenge, la insistencia por parte del entrenador, del equipo o del competidor, podría ser interpretada como un insulto al equipo arbitral u organizadores, lo que puede acarrear la expulsión de la competición, con la pérdida de todas las posiciones de pódium conseguidas.

6.18. Paradas del combate:

El combate se detiene:

- Al finalizar el tiempo de cada asalto.
- Por victoria o abandono de un oponente.
- Por necesidad de atención médica.
- Por petición lícita de challenge.
- Al haber una amonestación o penalización.
- Si no hay cambio de posición en un plazo de 10 segundos.



7. FULL COMBAT

7.1. Contenido del combate

Se permite realizar proyección/derribos, técnicas de luxación y de estrangulación, golpes y patadas, golpe simulado, así como otras acciones ofensivas y defensivas en ciertas posiciones de los participantes.

Los reglamentos para la categoría de menores de edad se explican a partir de la página 41.

7.2. Posición de los participantes

- **6.2.1. Posición de pie:** la posición del atleta en la que toca el tatami únicamente con los pies (permanece de pie).
- **6.2.2. Posición en el suelo:** la posición del atleta en la que toca el tatami con alguna otra parte del cuerpo, o también si apoya su peso corporal en el oponente que yace en el suelo sobre su espalda, exceptuando los pies.

7.3. Proyección/derribo

Una proyección/derribo se considera la acción del participante como resultado de la cual el oponente pierde el equilibrio y cae al tatami, ya sea de espaldas, de lado o boca abajo, con fijación posterior e imitación de finalización. Las proyecciones/derribos se dividen en:

- **Proyección/derribos de amplitud con separación de ambas piernas:** cuando un participante lleva a su oponente de una posición de pie a una posición en el suelo mediante una acción técnica, logrando que ambas piernas pierdan contacto con el suelo y el oponente caiga de espaldas o de lado. Si el oponente cae boca abajo, la

proyección/derribo cuenta solo si también hay una consolidación posterior durante tres segundos.

- **Si una proyección/derribo tiene altura (los pies del oponente se elevan claramente varios palmos del suelo), tiene control y la velocidad y fuerza suficientes, a criterio arbitral se puede puntuar como *Técnica Activa*.**
- **Proyección/derribo bajo:** una proyección/derribo en el que uno de los participantes lleva al otro de una posición de pie a una posición en el suelo sin que ambas piernas pierdan contacto con el suelo. Esto resulta en que el oponente caiga de espaldas, de lado o boca abajo, con consolidación posterior (3 segundos).

También se considera una proyección/derribo la acción en la que el participante que se defiende toma la iniciativa y realiza un contraataque, tomando el control de la proyección y cambiando la naturaleza o dirección de la caída del atacante. = *Aplicar una contra y proyectar al que pretendía proyectarnos.*

7.3.1. Proyecciones/Derribos prohibidos

- Proyectar al oponente de manera que caiga con la cabeza poniendo en peligro sus cervicales.
- Proyectar al oponente fuera de la zona de seguridad.

7.4. Técnicas de luxación y estrangulación

No se puede realizar ninguna técnica o acción que esté específicamente mencionada como prohibida en el reglamento general:

7.4.1. Luxaciones y estrangulaciones prohibidas

- Obstruir intencionadamente la respiración del oponente tapándole la boca y la nariz.
- Torcer o doblar el cuello o la columna vertebral del oponente hacia atrás.
- Utilizar el peso corporal para presionar con los codos o las rodillas en la garganta, las sienes o la cara del oponente entre las cejas y la línea de la boca.
- Estrangular la garganta con los dedos.
- Romper, torcer los dedos contra la flexión natural de sus articulaciones (el contacto con los dedos y los pies al realizar una llave dolorosa en la mano o el pie, sin ejecutar una técnica dolorosa en los dedos, no está prohibido).
- Realizar una "palanca" en la rodilla, doblando la pierna fuera del plano de su flexión natural (prohibido doblar o extender en exceso la rodilla hacia un lado, torcer o rotar).
- Realizar luxaciones o estrangulaciones con un tirón.
- Realizar una técnica de estrangulación usando un cinturón, o coger cuello/tráquea con una o dos manos haciendo presa.
- Realizar una torsión del talón mientras la articulación de la rodilla del oponente está fijada.
- Ejecutar patadas desde una posición de pie contra un oponente que está en el suelo o estando los dos en el suelo.

- Salir o arrastrarse fuera del área de combate.
- **Menores de edad:**
 - En las categorías de niños de 8-11 años, está prohibido realizar técnicas de estrangulación con ambas manos (sin agarrar la mano o el uniforme del oponente) mientras se tuerce simultáneamente las vértebras cervicales del oponente.

7.4.2. Duración de luxaciones/estrangulaciones

Si la ejecución es técnicamente correcta, se permitirá al competidor seguir aplicándola durante 30 segundos e incluso después del final del combate, siendo evaluadas por los jueces.

7.4.3. Luxaciones

Implica la captura del brazo, pie, muñeca, hombro o pierna del oponente, permitiendo flexión (palanca) o rotación en la articulación, infracción de tendones o músculos, forzando al oponente a reconocer su derrota. **Está estrictamente prohibido bajo expulsión a criterio del árbitro cualquier luxación que derive en torsión de la rodilla: hell-hook, sujetar el tobillo pasando la pierna por encima hacia el interior más allá del eje de la mitad del cuerpo del oponente, etc.**

Se permite el control de la cabeza con las piernas sin un brazo dentro del control, pero no luxar cervicales –OJO con hacer control de triángulo (sankaku gatame) sin brazo porque a poco que se mueva el otro puede llegar a ser descalificación.

Ni cualquier otra luxación que figure en las acciones prohibidas.

7.4.4. Estrangulaciones

Se consideran la compresión mecánica de los órganos respiratorios y circulatorios mediante el estrangulamiento, causando que el oponente se rinda o pierda la conciencia. **Está estrictamente prohibido bajo expulsión a criterio del árbitro cualquier tipo de luxación a cervicales-columna así como la mala ejecución de una estrangulación (hadaka jime / guillotina, [sode guruma jime / ezequiel] desde arriba, ..) que derive en una luxación de cervicales, ni estrangular cogiendo (presa) el cuello con una o dos manos, ni estrangular cogiendo (presa) en la tráquea con una o dos manos. Ni cualquier otra estrangulación que figure en las acciones prohibidas.**

7.4.5. Uso del gi y del cinturón

El gi y todo su material, incluidas las solapas, pueden utilizarse para atrapar, defender, someter y estrangular al oponente.

7.5. Golpes permitidos

- Se permiten golpes con manos y pies a la cabeza, cuerpo y piernas del oponente; golpes con rodillas y codos al cuerpo y extremidades del oponente, pero **no a las articulaciones en un sentido contrario de la articulación, pero a favor se puede.** **–Si un**

puñetazo llega corto y le da al oponente en la parte de dentro del codo, es legal; un low kick da en la rodilla por detrás, a favor de la articulación, es legal.

- Se puede golpear con y sin agarre.

7.5.1. Golpes prohibidos

- Golpes a la cabeza del oponente con rodillas, codos, dedos, cabeza y partes de la mano no protegidas por guantes.
 - **! Excepto puño de martillo (hammer-fist), permitido para 18+ años.**
- Cualquier golpe a la columna vertebral, garganta y golpes directos a las articulaciones del oponente.
- Golpes directos a las articulaciones del oponente.
- Cualquier patada cuando uno o ambos oponentes están en el suelo.
- Cualquier golpe que figure en las acciones prohibidas.

7.6. En el 3r tiempo (15 segundos) también puntúa

- Un ataque sin respuesta con tres golpes precisos y acentuados consecutivos a la cabeza.
- Cualquier derribo sin necesidad de consolidación.
- Desde posición superior dominante, mantener de forma continuada y clara una serie de ataques (golpeo) o mantener un control por estrangulación o luxación.

7.7. Golpeo simulado

7.7.1. Reglas de evaluación del golpeo simulado

El golpeo simulado se evalúa como finalización a criterio de los árbitros y únicamente si:

- Se realiza de manera precisa.
- Con una amplitud amplia y transferencia de peso corporal en el golpe sobre el tatami.
- Con el oponente completamente fijado (sin poder mover la cabeza para esquivar los golpes) en el tatami de espaldas, de lado o boca abajo. sobre una superficie desprotegida, al menos tres veces. (Aclaración: Si el oponente se cubre con las manos y se cumple el resto de condiciones, contaría. Si el oponente logra cubrirse con los antebrazos o codos o puede mover la cabeza y esquivar, no contaría)

7.7.2. Posiciones contempladas para el golpeo simulado

- **Desde una posición sentado sobre el estómago o pecho del oponente desde arriba:** el oponente está acostado de espaldas, con la cabeza fija, desprotegida y firmemente presionada contra el suelo. La imitación del golpe se realiza con un puño o codo junto a la cabeza del oponente sobre el tatami.
- **Desde una posición sentado sobre la espalda del oponente desde arriba:** el oponente está acostado boca abajo, con la columna vertebral fija y desprotegida. La

imitación del golpe de finalización se realiza sin contacto en dirección a la columna vertebral del oponente.

- **Desde una posición de rodillas al lado de la espalda o cabeza del oponente:** el cuerpo del oponente es fijado con los codos desde arriba mientras el oponente está acostado de lado o de espaldas, con la columna vertebral o cabeza fija y desprotegida. La imitación del golpe se realiza sin contacto, con una rodilla en dirección a la columna vertebral o cabeza del oponente.

7.8. Inmovilización del oponente

Sólo se contempla en la modalidad de Ground Combat.

7.9. Equipamiento obligatorio:

- Protector de ingle. Debe usarse debajo de los pantalones.
- Guantes para full combat de 8 onzas o más. Sólo se pueden usar guantes aprobados con dedos abiertos para agarre y no deben estar dañados. Los guantes deben cumplir con las normas de seguridad durante su uso.
- Protector bucal estilo "gum shield". –*Opcional para niños con casco cerrado.*
- Protectores suaves de espinilla sin piezas rígidas.

7.11. Reglamento Full Combat 16-17 años

Además del reglamento para la categoría de adultos:

Prohibido:

- Levantar a un oponente que está acostado sobre su espalda o golpear su cuerpo contra el tatami. (*Bate-estaca/Slam: levantarlo por las piernas para proyectarlo sobre su espalda violentamente*)
- Hammer-fist (tetsui sin zona acolchada).

Equipamiento:

- No se especifica diferencia con los adultos. = Sin casco.

7.11. Reglamento Full Combat 14-15 años

Además del reglamento para la categoría de adultos:

- Levantar a un oponente que está acostado sobre su espalda o golpear su cuerpo contra el tatami. (*Bate-estaca/Slam: levantarlo por las piernas para proyectarlo sobre su espalda violentamente*)
- Hammer-fist (tetsui sin zona acolchada).

Equipamiento:

Además del equipamiento de adultos:

- Casco abierto. – *Tipo boxeo.*
- El casco se deberá ajustar bien de manera que no salte ni rote con facilidad.

7.11. Reglamento Full Combat 12-13 años

Además del reglamento para la categoría de adultos:

- Levantar a un oponente que está acostado sobre su espalda o golpear su cuerpo contra el tatami. (*Bate-estaca/Slam: levantarlo por las piernas para proyectarlo sobre su espalda violentamente*)
- Hammer-fist (tetsui sin zona acolchada).
- Se prohíbe el golpeo simulado con la rodilla (que es a cabeza/columna).

Equipamiento:

Además del equipamiento de adultos:

- Casco abierto. – *Tipo boxeo.*
- El casco se deberá ajustar bien de manera que no salte ni rote con facilidad.

7.12. Reglamento Full Combat 10-11 años

Además del reglamento para las categorías de mayor edad, está prohibido:

- Levantar a un oponente que está acostado sobre su espalda o golpear su cuerpo contra el tatami. (*Bate-estaca/Slam: levantarlo por las piernas para proyectarlo sobre su espalda violentamente*)
- Hammer-fist (tetsui sin zona acolchada).
- Golpes con la rodilla y el codo. – *En el reglamento de Close Combat está prohibido para estas edades, a aclarar si aquí no está por descuido o si está permitido(?)*
– **Hasta que se aclare, según reglamento, están permitidos rodillas y codos.** – *en el internacional los niños a partir de los 10 se pegan .*
- Se prohíben los agarres a cuello y estrangulaciones que puedan comprometer las cervicales del oponente (guillotina/hadaka jime, ezequiel/sode guruma jime desde arriba, etc.)
- La aplicación brusca de una luxación/estrangulación.
- Se prohíbe el golpeo simulado con la rodilla (= a cabeza/columna).
- En el suelo se prohíben los golpes a la cabeza y los golpes de rodilla al cuerpo
- El combate se detiene:
 - Al haber una técnica activa.
 - Al ejecutarse de forma técnicamente correcta a criterio del árbitro una estrangulación o luxación, que se puntuará como técnica activa. No se espera a que el oponente abandone. – *Para proteger a los niños de posibles lesiones.*

- Al haber una sanción.
- Si no hay evolución en la lucha en 10 segundos.

Equipamiento:

Además del equipamiento de adultos:

- Casco abierto. – *Tipo boxeo.*
- El casco se deberá ajustar bien de manera que no salte ni rote con facilidad.

close combat



8. CLOSE COMBAT

8.1. Contenido del combate

Se permite realizar proyección/derribos, técnicas de luxación y de estrangulación, golpes y patadas, golpe simulado, así como otras acciones ofensivas y defensivas en ciertas posiciones de los participantes.

Los reglamentos para las edades [hasta 13 años] y [14-18 años] se explican después del reglamento de adultos, que empiezan a continuación.

8.2. Posición de los participantes

- **6.2.1. Posición de pie:** la posición del atleta en la que toca el tatami únicamente con los pies (permanece de pie).
- **6.2.2. Posición en el suelo:** la posición del atleta en la que toca el tatami con alguna otra parte del cuerpo, o también si apoya su peso corporal (>70%) en el oponente que yace en el suelo sobre su espalda, exceptuando los pies.

A continuación, el reglamento para categoría de adultos. El reglamento para las categorías de menores de edad empieza en la página 51.

8.3. Proyección/derribo

Una proyección/derribo se considera la acción del participante como resultado de la cual el oponente pierde el equilibrio y cae al tatami, ya sea de espaldas, de lado o boca abajo, con fijación posterior e imitación de finalización. Las proyecciones/derribos se dividen en:

- **Proyección/derribos de amplitud con separación de ambas piernas:** cuando un participante lleva a su oponente de una posición de pie a una posición en el suelo mediante una acción técnica, logrando que ambas piernas pierdan contacto con el suelo y el oponente caiga de espaldas o de lado. Si el oponente cae boca abajo, la proyección/derribo cuenta solo si también hay una consolidación posterior durante tres segundos.
 - **Si una proyección/derribo tiene altura (los pies del oponente se elevan claramente varios palmos del suelo), tiene control y la velocidad y fuerza suficientes, a criterio arbitral se puede puntuar como *Técnica Activa*.**

- **Proyección/derribo bajo:** una proyección/derribo en el que uno de los participantes lleva al otro de una posición de pie a una posición en el suelo sin que ambas piernas pierdan contacto con el suelo. Esto resulta en que el oponente caiga de espaldas, de lado o boca abajo, con consolidación posterior (3 segundos).

También se considera una proyección/derribo la acción en la que el participante que se defiende toma la iniciativa y realiza un contraataque, tomando el control de la proyección y cambiando la naturaleza o dirección de la caída del atacante. = *Aplicar una contra y proyectar al que pretendía proyectarnos.*

8.3.1. Proyecciones/Derribos prohibidos

- Proyectar al oponente de manera que caiga con la cabeza poniendo en peligro sus cervicales.
- Proyectar al oponente fuera de la zona de seguridad.

8.4. Técnicas de luxación y estrangulación

No se puede realizar ninguna técnica o acción que esté específicamente mencionada como prohibida en el reglamento general:

8.4.1. Luxaciones y estrangulaciones prohibidas

- Obstruir intencionadamente la respiración del oponente tapándole la boca y la nariz.
- Torcer o doblar el cuello o la columna vertebral del oponente hacia atrás.
- Utilizar el peso corporal para presionar con los codos o las rodillas en la garganta, las sienes o la cara del oponente entre las cejas y la línea de la boca.
- Estrangular la garganta con los dedos.
- Romper, torcer los dedos contra la flexión natural de sus articulaciones (el contacto con los dedos y los pies al realizar una llave dolorosa en la mano o el pie, sin ejecutar una técnica dolorosa en los dedos, no está prohibido).
- Realizar una "palanca" en la rodilla, doblando la pierna fuera del plano de su flexión natural (prohibido doblar o extender en exceso la rodilla hacia un lado, torcer o rotar).
- Realizar luxaciones o estrangulaciones con un tirón.
- Realizar una técnica de estrangulación usando un cinturón, o coger cuello/tráquea con una o dos manos haciendo presa.

- Realizar una torsión del talón mientras la articulación de la rodilla del oponente está fijada.
- Ejecutar patadas desde una posición de pie contra un oponente que está en el suelo o estando los dos en el suelo.
- Salir o arrastrarse fuera del área de combate.

8.4.2. Duración de luxaciones/estrangulaciones

Si la ejecución es técnicamente correcta, se permitirá al competidor seguir aplicándola durante 30 segundos e incluso después del final del combate, siendo evaluadas por los jueces.

8.4.3. Luxaciones

Implica la captura del brazo, pie, muñeca, hombro o pierna del oponente, permitiendo flexión (palanca) o rotación en la articulación, infracción de tendones o músculos, forzando al oponente a reconocer su derrota. **Está estrictamente prohibido bajo expulsión a criterio del árbitro cualquier luxación que derive en torsión de la rodilla: hell-hook, sujetar el tobillo pasando la pierna por encima hacia el interior más allá del eje de la mitad del cuerpo del oponente, etc.**

Se permite el control de la cabeza con las piernas sin un brazo dentro del control, pero no luxar cervicales –OJO con hacer control de triángulo (sankaku gatame) sin brazo porque a poco que se mueva el otro puede llegar a ser descalificación.

Ni cualquier otra luxación que figure en las acciones prohibidas.

8.4.4. Estrangulaciones

Se consideran la compresión mecánica de los órganos respiratorios y circulatorios mediante el estrangulamiento, causando que el oponente se rinda o pierda la conciencia. **Está estrictamente prohibido bajo expulsión a criterio del árbitro cualquier tipo de luxación a cervicales-columna así como la mala ejecución de una estrangulación (hadaka jime / guillotina, [sode guruma jime / ezequiel] desde arriba, ..) que derive en una luxación de cervicales, ni estrangular cogiendo (presa) el cuello con una o dos manos, ni estrangular cogiendo (presa) en la tráquea con una o dos manos. Ni cualquier otra estrangulación que figure en las acciones prohibidas.**

8.4.5. Uso del gi y del cinturón

El gi y todo su material, incluidas las solapas, pueden utilizarse para atrapar, defender, someter y estrangular al oponente.

8.5. Golpes permitidos

- Se permiten golpes sólo con agarre.
- Se puede golpear con piernas, rodillas y codos al cuerpo y extremidades del oponente, pero **no a las articulaciones en un sentido contrario de la articulación, pero a favor se puede.** **–Si un puñetazo llega corto y le da al oponente en la parte de dentro del codo, es legal; un low kick da en la rodilla por detrás, a favor de la articulación, es legal.**

8.5.1. Golpes prohibidos

- Cualquier golpe a la cabeza del oponente.
- Cualquier golpe a la columna vertebral, garganta y golpes directos a las articulaciones del oponente.
- Golpes directos a las articulaciones del oponente.
- Cualquier patada cuando uno o ambos oponentes están en el suelo.
- Cualquier golpe que figure en las acciones prohibidas.

8.7. Golpeo simulado

8.7.1. Reglas de evaluación del golpeo simulado

El golpeo simulado se evalúa como finalización a criterio de los árbitros y únicamente si:

- Se realiza de manera precisa.
- Con una amplitud amplia y transferencia de peso corporal en el golpe sobre el tatami.
- Con el oponente completamente fijado (sin poder mover la cabeza para esquivar los golpes) en el tatami de espaldas, de lado o boca abajo. sobre una superficie desprotegida, al menos tres veces. (Aclaración: Si el oponente se cubre con las manos y se cumple el resto de condiciones, contaría. Si el oponente logra cubrirse con los antebrazos o codos o puede mover la cabeza y esquivar, no contaría)

8.7.2. Posiciones contempladas para el golpeo simulado

- **Desde una posición sentado sobre el estómago o pecho del oponente desde arriba:** el oponente está acostado de espaldas, con la cabeza fija, desprotegida y firmemente presionada contra el suelo. La imitación del golpe se realiza con un puño o codo junto a la cabeza del oponente sobre el tatami.
- **Desde una posición sentado sobre la espalda del oponente desde arriba:** el oponente está acostado boca abajo, con la columna vertebral fija y desprotegida. La imitación del golpe de finalización se realiza sin contacto en dirección a la columna vertebral del oponente.
- **Desde una posición de rodillas al lado de la espalda o cabeza del oponente:** el cuerpo del oponente es fijado con los codos desde arriba mientras el oponente está acostado de lado o de espaldas, con la columna vertebral o cabeza fija y desprotegida. La imitación del golpe se realiza sin contacto, con una rodilla en dirección a la columna vertebral o cabeza del oponente.

8.8. Inmovilización del oponente

Sólo se contempla en la modalidad de Ground Combat.

8.9. Equipamiento obligatorio:

- Protector de ingle. Debe usarse debajo de los pantalones.
- Espinilleras blandas sin piezas rígidas.
- Bucal opcional.

8.10. Reglamento Close Combat de 12 a 13 años

Además del reglamento para la categoría de adultos:

Permitido:

- Golpeo:
 - Sólo de pie: todos los golpes como los adultos.
 - Simulado con puños y codos.
- Proyecciones, estrangulaciones y luxaciones:
 - No se especifica diferencia con los adultos.

Prohibido:

- Golpeo:
 - Golpes en el suelo.
 - Golpe simulado con rodilla.
- Proyecciones:
 - No se especifica diferencia con los adultos.
- Estrangulaciones:
 - No se especifica diferencia con los adultos.
- Luxaciones:
 - No se especifica diferencia con los adultos.
- Cualquier acción prohibida en el reglamento.

El combate se detiene:

- Cuando el oponente se rinde por dolor/asfixia/.. bien por doble palmada (con mano/pie), bien por señal de voz.

Equipamiento:

- No se especifica diferencia con los adultos.

8.11. Reglamento de Close Combat sub 8-11 años

Además del reglamento para la categoría de adultos y menores de mayor edad:

Prohibido:

- Golpeo:
 - Cualquier golpe.
 - Golpe simulado con rodilla a cabeza/columna.
- Proyecciones:
 - No se especifica diferencia con los adultos.
- Estrangulaciones:
 - Cualquier estrangulación que pueda poner en peligro las cervicales (ezequiel/sode guruma jime desde arriba, guillotina/hadaka jime frontal, ..)
 - Cualquier estrangulación ejecutada de forma brusca.
- Luxaciones:
 - Cualquier estrangulación ejecutada de forma brusca.
- Cualquier acción prohibida en el reglamento.

El combate se detiene:

- Al haber una técnica activa.
 - Al ejecutarse de forma técnicamente correcta (a criterio del árbitro una estrangulación o luxación, que se puntuará como técnica activa. No se espera a que el oponente abandone. *–Para proteger a los niños de posibles lesiones.*
- Al haber una sanción.
- Si no hay evolución en la lucha en 10 segundos.

Equipamiento:

- El equipamiento de adultos. *–Al no haber golpes, no hace falta casco.*



9. GROUND COMBAT

9.1. Contenido del combate 14+ años (adultos incluidos)

Lucha en el suelo (ne waza)

Tras el saludo, el combate empieza en el suelo, en seiza (de rodillas) a 1m de distancia el uno del otro.

9.1.1. Acciones permitidas adultos:

[El reglamento Ground Fight para edades menores está a continuación del de adultos.]

Golpes (atemi waza)

- Golpeo simulado.

Proyecciones/derribos (nage waza)

- Ninguno.

Luxaciones (kansetsu waza)

- Recta de tobillo
- Recta de pierna
- Recta de brazo

- Enrollamiento/torsión del brazo.
- Torsión de muñeca. (Mano de vaca/kote gatame, kote ineri, kote gaeshi, nikyo, etc.)

Estrangulaciones (shime waza)

- Todas las que no figuren en la lista de acciones prohibidas del reglamento general.

Inmovilizaciones (osae komi waza)

- La inmovilización de un oponente sobre su espalda cuenta como técnica activa si se mantiene durante 10 segundos, cuando al menos el 50% superior de la columna del oponente está fija contra el tatami y el atleta que realiza la inmovilización está en una posición de pecho o lateral al pecho del oponente inmovilizado (hon kesa gatame, cien kilos/tate shiho gatame, kami siho gatame, yoko siho gatame, ..)
- Una inmovilización no cuenta si el defensor atrapa con ambas piernas cualquier parte del cuerpo del oponente o si el defensor atrapa con los brazos el cuello/cabeza del atacante.

9.1.2. Acciones prohibidas:

- Cualquier tipo de golpe que impacte. **–OJO con el golpeo simulado, estad seguros de que tiene lo necesario para ser puntuado pero que paráis a distancia de 1 puño del oponente.**
- Cualquier tipo de proyección.
- Ponerse en pie más de 3 segundos.
 - Se considera combate en el suelo (permitido) más de 3 segundos si se está sobre los pies con -claramente- al menos el 70% del peso del cuerpo sobre el oponente. **–Para evitar sorpresas desagradables con el arbitraje, mejor no estéis más de 3 segundos de pie sea como sea.**
- Luxaciones de espalda/cuello/dedos.
 - Luxaciones que impliquen torsión de rodilla: hell hook, presión a los gemelos con la pierna del oponente aprisionada y pasar la pierna propia por encima de la aprisionada hacia el interior más allá de la mitad del eje longitudinal del oponente, etc.
 - **Está estrictamente prohibido bajo expulsión a criterio del árbitro cualquier luxación que derive en torsión de la rodilla: hell-hook, sujetar el tobillo pasando la pierna por encima hacia el interior más allá del eje de la mitad del cuerpo del oponente, etc.**
 - **Se permite el control de la cabeza con las piernas sin un brazo dentro del control, pero no luxar cervicales –OJO con hacer control de triángulo (sankaku gatame) sin brazo porque a poco que se mueva el otro puede llegar a ser descalificación.**
 - Cualquier otra luxación que figure en las acciones prohibidas.
- Estrangulaciones:

- Hacer presa con una o ambas manos en la tráquea del oponente, poner codo/rodilla en la tráquea del oponente, tapar nariz/boca de modo que se impida la respiración del oponente, etc.
- Todas las acciones prohibidas en el reglamento general.

9.1.3. Inmovilización del oponente

- La inmovilización de un oponente sobre su espalda cuenta como técnica activa si se mantiene durante 10 segundos, cuando al menos el 50% superior de la columna del oponente está fija contra el tatami y el atleta que realiza la inmovilización está en una posición de pecho o lateral al pecho del oponente inmovilizado (hon kesa gatame, cien kilos/tate shiho gatame, kami siho gatame, yoko siho gatame, ..)
- Una inmovilización no cuenta si el defensor atrapa con ambas piernas cualquier parte del cuerpo del oponente o si el defensor atrapa con los brazos el cuello/cabeza del atacante.

9.1.3. Tiempo del combate

- 1r asalto 3 minutos.
- 2º asalto 2 minutos.
- 3r asalto 15 segundos.

9.2. Reglamento Ground Combat para 8-13 años

Además de lo que se prohíbe para edades superiores:

9.2.1. Acciones prohibidas:

Golpes (atemi waza)

- Golpeo simulado.

Estrangulaciones (shime waza)

- Hasta 8-11 años:
 - Todas las que no comprometan las cervicales.
 - En las categorías de niños de 8-11 años, está prohibido realizar técnicas de estrangulación con ambas manos (sin agarrar la mano o el uniforme del oponente) mientras se tuerce simultáneamente las vértebras cervicales del oponente.

Inmovilizaciones (osae komi waza)

- Hasta 11 años incluido:
 - Todas las que no comprometan las cervicales (Ej. no permitida: sankaku gatame / control en triángulo, etc.)

- A partir de 12 años:
 - Todas las que no figuren en la lista de acciones prohibidas del reglamento general.

9.2.2. Tiempo del combate

- 1r asalto 2 minutos.
- 2º asalto 2 minutos.
- 3r asalto 15 segundos.

10. SELF DEFENSE

10.1. Systems and methods of conducting competitions

When transferring the competition, the participants appear in the same general group. In the "self-defense" section, weight categories are not provided. The order of the participants' performances is determined by drawing lots and the selected system and method of conducting competitions.

Only athletes who have passed technical certification for belts in the relevant National Combat Ju-Jutsu Federation are allowed to compete:

- World Championship:
 - Athlete performing - not lower than 2nd kyu (blue belt), assistants - not lower than 3rd kyu (green belt);
- Continental Championship:
 - Athlete performing - not lower than 3rd kyu (green belt), assistants - not lower than 4th kyu (orange belt); 55
- National Championship:
 - Athlete performing - not lower than 4th kyu (orange belt), assistants - not lower than 5th kyu (yellow belt).
- Appropriate certificates are provided by the teams upon registration of participants.

10.2. Composition of the panel of judges

The speeches of the participants are judged by a panel of judges consisting of: the head of the court, the referee, 2 side judges, a timekeeper, a technical secretary and an informant, and a trio of judges evaluating the actions of the participants.

The team of judges evaluates the actions of the participants and the scoring in the speech. The three should be neutral and represent different teams. Each of them makes a decision on evaluating the actions of participants independently and, when analyzing protests and disputed issues, is obliged to justify their actions with the relevant provisions of the Rules.

The referee, being on the court, directs the progress of the performance, controls the pace of attacks and the actions of assistants, gives instructions to the assistants to attack and change the nature of the attacks, makes sure that the fight takes place in strict accordance with the Rules.

10.3. Competitors and assistants in the Self-defense

1. A participant in sports competitions performs a performance, repels attacks and demonstrates techniques that are evaluated by the judges.

2. Assistants perform various attacking actions on the referee's command, consisting of four people, representing different teams. Assistants representing the team of the athlete performing must wear a red belt. **Assistants from other teams must wear a white or blue belt. The equipment of the assistants may include protective helmets, torso protection, groin bandage and shin protection.**

10.4. The content of performance

In a combat ju-jutsu, assistants are allowed to carry out attacks with imitators of a knife, stick, hobbies and throws, punches and kicks. The athlete that performs must neutralize the attacks of the opponents by any of the following permitted actions: push, wedging, strike, throw, painful technique - and must meet the time allotted for the next attack 2.5-3 seconds.

10.4.1. Position of the participants

The athlete becomes in the middle of the tatami with a size of 6x6 m. Four assistants become in the corners of the tatami and, at the signal of the referee, alternately attack the athlete in 2.5-3 seconds. (The same for all participants). Two more assistants are next to the tatami, preparing to replace an assistant who has been injured or who is unscrupulously performing his duties.

10.4.2. Attacks:

Types of attacks are used for 1 minute or 45 seconds for each type:

- Attack with a knife simulator;
- Stick attack;
- Attack by blows of hands and feet;
- Attack captures.

Each attack should be neutralized. The concept of neutralizing an attack includes: leaving the line of attack (the attack should not fall into the athlete); the striker is unbalanced by jerking, pushing, throwing or striking; weapon selection during an attack with a knife and a stick or counterattack with blows, throws, painful techniques during an attack with blows and grabs. It is allowed a single escape from the attack without neutralizing it. Repeated care is punishable by penalty points.

10.5. The beginning and end of the speech

1. Before the show, the assistants, after their call up in the corners of the platform, the athlete who plays in the center of the site;
2. When entering the site and leaving the site, participants must complete the bow; 57

3. Before beginning performances at the referee's command took their places in the center and at the corners of the platform and on the command "Fight" ("ray") performs a bow to referee and then to each other.

4.The performance ends at the referee's command.

10.6. The course and duration of the performance

Time each attack takes 45-60 seconds. or 15-20 attacks each with a quantum of 2.5-3 seconds. (Only 60-80 attacks in 4 minutes Net time).

The attack is carried out in one tempo, with one attack move without the use of technology transfer at work with weapons and change capture.

The performance starts at the referee's command.

Assistants follow the gestures of the referee and attack only at his command every 2.5-3 seconds.

The referee is considered a gesture of the assistant, which should make the next attack. Assistants attack in a random order. The attack should be realistic and should be aimed at the athlete or pass through the place where he was supposed to be. Assistants, who in good faith perform their roles should be replaced when changing the type of attack. Only two such possible replacements. The assistant has the right to limit the attack power in the end phase, if he sees that the athlete he saw the attack heading into the vital organs, in order to avoid damage to the athlete. In this case, the attack must reach the goal, but with the restriction efforts. If the athlete is not able to free himself from capture, command "Stop", the attack is terminated and is resumed after a referee.

10.7. The result and performance evaluation

First of all, the practicality of the technique is evaluated by the athlete. The judges evaluate the actions of the athlete by the presence of penalty points by subtracting the penalty points from 100 points that each athlete has at the beginning of the performance. Each of the three judges calculates the penalty points separately. After the performance, the three judges submit their results to the head judge, who concludes the athlete's points from each judge remaining after deduction of penalty points, determines the overall result of each athlete. **To the remaining points after deducting penalty points, 5 points are added for each complete and clear execution of a technical action, which includes:**

- A) Leaving the attack line,
- B) Knocking the opponent off balance,
- C) Taking the weapon away, releasing from the hold and counterattacking with 2-3 strikes or a throw.

Penalty points are awarded for:

- Double passive care from attacks - 2 points;
- Loss of balance and rhythm - 1 point;

- Not leaving the line of attack - 1 point;
- Do not unbalance the assistant attacker - 1 point;
- Lack of selection of weapons or counterattacks - 1 point;
- If a participant misses a knife blow into the body, head or neck cut - 25 points;
- If a participant misses a knife blow in an extremity or a cut of the body and limbs - 15 points;
- If a participant misses a stick in the head - 10 points;
- Unrealistic attack by the assistant of one's own team, stopping the pace of the attack in the middle of the attack, simulating an attack or tackle, playing along with the assistant of one's own team to the athlete - 10 points;
- If a participant misses a stick strike into the body or limbs - 5 points;
- If a participant misses a blow with his hands or feet - 5 points;
- Untimely release from capture - 5 points;
- Departure from the working zone - 5 points;

If the number of penalty points exceeds 100 points, the athlete will be disqualified.

10.7.1. Prohibited Tricks and Actions

In competitions in the Self-Defense section, in addition to the main provisions, it is prohibited:

- to use a counter strike without leaving the line of attack;
- strike in Full-Combat,
- perform throws and painful moves with damage to assistants;
- the assistant must not imitate the actions of the move or throw;
- the attack should not continue after the Stop command.
- Assistants constantly use the serial technique or the technique of transferring the emphasis of the attack and regularly carry out attacks too hard to be replaced with the next change in the nature of the attacks.

10.8. Announcement of the result of the performance

Announcement of the result of the performance occurs after the performances of all participants, the calculation of the penalty points of each participant and the distribution of participants in places by each of the 3 judges. The position of the participants in the final table is determined by the sum of the places of this participant for each judge.

10.9. Conducting fights and refereeing for different age categories of participants

1. Cadets 14-15 years old:

For this age category, the following features apply:

- The rhythm of attacks is 3.5-4 seconds,
- No more than 12 attacks in each type of attack and no more than 30-40 seconds for each type of attack.

Equipment of participants:

- A helmet with front protection, soft protection of the lower leg, protection of the groin, mouth guard, for assistants soft protection of the body is allowed.

2. Juniors 16-17 years old and veterans over 36 years old:

For this age category, the following features apply:

- The rhythm of attacks is 3.5 seconds,
- No more than 15 attacks in each type of attack and no more than 45 seconds for each type of attack.

Equipment of participants:

- A helmet with an open front, soft protection of the lower leg, protection of the groin, mouth guard, for assistants soft protection of the body is allowed.