



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE COMBAT JU-JUTSU

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN CJJ

Modalidad Full Contact

Edición Oficial 2026

Documento oficial de normativa técnica y arbitral

Federación Española de Combat Ju-Jutsu



REGLAMENTO DE COMPETICIÓN CJJ

Federación Española de Combat Ju-Jitsu
MODALIDAD FULL CONTACT

ÍNDICE

- TÍTULO I. DISPOSICIONES GENERALES
- TÍTULO II. ORGANIZACIÓN ARBITRAL Y CRITERIOS DE DECISIÓN
- TÍTULO III. CATEGORÍAS, FORMATO, DURACIÓN Y DESCANSOS
- TÍTULO IV. EQUIPACIÓN, PROTECCIONES Y CONTROL PREVIO
- TÍTULO V. TÉCNICAS PERMITIDAS, PROHIBIDAS Y RÉGIMEN SANCIONADOR
- TÍTULO VI. PROCEDIMIENTO, RESULTADO OFICIAL Y PROTESTAS
- ANEXO 1. CRITERIOS DE PUNTUACION Y DESEMPATE
- ANEXO 2. VOCES ARBITRALES Y PROTOCOLO DE MANDO
- ANEXO 3. MODELO DE ACTA SIMPLIFICADA
- ANEXO 4. MODELO DE PROTESTA
- ANEXO 5: SANCIONES ESPECIFICAS

TÍTULO I. DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 1. OBJETO

El presente reglamento regula la modalidad Full Contact de CJJ en sus aspectos técnicos, arbitrales, organizativos y documentales de competición.

ARTÍCULO 2. ÁMBITO DE APLICACIÓN

El reglamento será aplicable a todos los combates de Full Contact celebrados en campeonatos, ligas, jornadas o eventos de competición CJJ. Su aplicación es autocontenida y no requiere consulta del reglamento general de origen para operar la modalidad Full Contact.

ARTÍCULO 3. PRINCIPIOS RECTORES

Seguridad e integridad del deportista como prioridad absoluta.
Control técnico y proporcionalidad del contacto conforme a edad y nivel.
Unidad de criterio arbitral y claridad de decisión.
Registro correcto de incidencias y resultados.
Respeto a la autoridad arbitral y a la organización.

ARTÍCULO 4. ÁREA DE COMBATE Y CONDICIONES MÍNIMAS

El área de combate deberá estar delimitada y libre de obstáculos.
La mesa arbitral deberá tener visión directa del combate.
La organización deberá contar con cobertura sanitaria o protocolo médico del evento.
Las esquinas y zonas de espera no podrán invadir el área de combate.



TÍTULO II. ORGANIZACION ARBITRAL Y CRITERIOS DE DECISION

ARTÍCULO 5. COMPOSICIÓN ARBITRAL MÍNIMA

Árbitro Central (AC).

Mesa arbitral (AM) para control de tiempo y acta.

Jueces laterales, cuando la organización los designe.

Supervisor o responsable de área, cuando exista.

ARTÍCULO 6. FUNCIONES DEL ÁRBITRO CENTRAL

Ordenar inicio, pausa, reanudación y final del combate.

Aplicar el presente reglamento y sus anexos.

Valorar técnicas, infracciones, sanciones e incidencias.

Parar el combate por seguridad, lesión o falta de control.

Comunicar la decisión final y validarla con la mesa.

ARTÍCULO 7. FUNCIONES DE LA MESA ARBITRAL

Control del tiempo oficial del combate y descansos.

Registro de puntuación, sanciones e incidencias.

Verificación previa de categoría, nivel y equipación.

Expedición del resultado oficial en acta.

ARTÍCULO 8. CRITERIO DE SEGURIDAD

El AC podrá interrumpir o finalizar cualquier combate cuando observe riesgo objetivo, desproporción de contacto, falta de control técnico o cualquier circunstancia que comprometa la integridad física de un competidor.

ARTÍCULO 9. TIPOS DE DECISIÓN

Decisión arbitral por puntos y valoración técnica.

Parada arbitral por seguridad.

Parada médica.

Descalificación.

Decisión especial por incidencia organizativa o de fuerza mayor.

ARTÍCULO 10. EMPATES

En los combates a un asalto, el empate se resolverá por decisión arbitral conforme al Anexo I. Solo podrá establecerse asalto extra si la organización lo comunico antes del inicio de la competición.



TÍTULO III. CATEGORIAS, FORMATO, DURACION Y DESCANSOS

ARTÍCULO 11. CATEGORÍAS, SUBCATEGORÍAS, NIVELES Y PESOS

11.1 Categorías por edad y niveles

| Bloque | Subcategoría | Edad | Formato | Nivel(es) |
|-------------|-----------------|-------|------------------|--------------------------------------|
| Formativa | Escuela | 4-5 | 2 asaltos x 1:30 | Formativo |
| Formativa | Prebenjamín | 6-7 | 2 asaltos x 1:30 | Formativo |
| Formativa | Benjamín | 8-9 | 2 asaltos x 1:30 | Formativo |
| Competición | Alevín | 10-11 | 1 asalto x 3:00 | Principiante / Intermedio |
| Competición | Infantil | 12-13 | 1 asalto x 3:00 | Principiante / Intermedio |
| Competición | Cadete | 14-15 | 1 asalto x 3:00 | Principiante / Intermedio |
| Competición | Juvenil | 16-17 | 1 asalto x 3:00 | Principiante / Intermedio |
| Competición | Adulto y Máster | 18+ | 1 asalto x 3:00 | Principiante / Intermedio / Avanzado |

11.2 Categorías de peso (Full Contact)

| Categoría | Edad | Sexo | Pesos |
|-------------|-------|--------|--|
| Escuela | 4-5 | Mujer | Sin pesos |
| Escuela | 4-5 | Hombre | Sin pesos |
| Prebenjamín | 6-7 | Mujer | Sin pesos |
| Prebenjamín | 6-7 | Hombre | Sin pesos |
| Benjamín | 8-9 | Mujer | -25 / -30 / -35 / -40 / -45 / +45 kg |
| Benjamín | 8-9 | Hombre | -25 / -30 / -35 / -40 / -45 / +45 kg |
| Alevín | 10-11 | Mujer | -30 / -35 / -40 / -45 / -50 / -55 / +55 kg |
| Alevín | 10-11 | Hombre | -30 / -35 / -40 / -45 / -50 / -55 / +55 kg |
| Infantil | 12-13 | Mujer | -40 / -45 / -50 / -55 / -60 / -65 / +65 kg |
| Infantil | 12-13 | Hombre | -40 / -45 / -50 / -55 / -60 / -65 / +65 kg |
| Cadete | 14-15 | Hombre | -50 / -55 / -60 / -65 / -70 / -75 / +75 kg |
| Cadete | 14-15 | Mujer | -42 / -47 / -53 / -58 / -64 / -70 / +70 kg |



| | | | |
|-----------------|-------|--------|--|
| Juvenil | 16-17 | Hombre | -57 / -63 / -70 / -77 / -85 / -92 / -100 / +100 kg |
| Juvenil | 16-17 | Mujer | -50 / -56 / -62 / -68 / -74 / -80 / +80 kg |
| Adulto / Máster | 18+ | Hombre | -57 / -63 / -70 / -77 / -85 / -92 / -100 / +100 kg |
| Adulto / Máster | 18+ | Mujer | -50 / -56 / -62 / -68 / -74 / -80 / +80 kg |

Pesaje sin kimono (camiseta y pantalón corto).

ARTÍCULO 12. DURACIÓN Y FORMATO DE COMBATE

12.1 Categoría Formativa (4-9 años)

Dos asaltos: 1.º asalto de golpeo + derribo y 2.º asalto de jiu-jitsu, empezando ambos competidores en pie.

Duración de cada asalto: 1 minuto y 30 segundos.

Descanso entre asaltos: 1 minuto.

12.2 Desde Alevín en adelante (Alevín, Infantil, Cadete, Juvenil, Adulto y Máster)

Un asalto de 3 minutos de Full Contact completo, con límites técnicos según categoría y nivel.

12.3 Descanso y seguridad

Tiempo mínimo recomendado entre combates del mismo competidor: 10 minutos.

ARTÍCULO 13. RÉGIMEN DE CONTACTO A CABEZA, CASCO Y KIMONO

13.1 Régimen de contacto a la cara/cabeza por nivel

Formativa y nivel Principiante: prohibido cualquier golpe a la cara o cabeza (incluye puños, patadas rectas, patadas circulares y cualquier otro golpe).

Nivel Intermedio: se permite golpeo a la cara conforme al resto de límites técnicos y de seguridad.

Nivel Avanzado (solo Adulto/Máster): se permite golpeo a la cara conforme al resto de límites técnicos y de seguridad.

13.2 Uniformidad de kimono

Escuela, prebenjamín y benjamín el color de kimono es libre.

A partir de alevín solo se permiten, los colores, azul, blanco o negro.

ARTÍCULO 14. PROTECCIONES OBLIGATORIAS

Se aplican las protecciones obligatorias de la modalidad Full Contact para cada categoría y nivel, a saber.



Casco CERRADO hasta CADETE (INCLUIDA), peto (HASTA INFANTIL), guantillas, espinilleras, coquilla o equivalente y bucal.

En las siguientes categorías el casco es ABIERTO, salvo en máster avanzados que NO llevan casco. Resto de protecciones igual.

El árbitro central verificará equipación y protecciones antes del combate.

ARTÍCULO 15. PUNTUACIÓN Y CRITERIOS ARBITRALES

Puntúan el golpeo reglamentario con impacto claro, los derribos/proyecciones y el trabajo eficaz de control/sumisión en suelo, según los criterios técnicos integrados en los anexos de este documento.

No puntúan los golpes de tanteo sin impacto claro ni las acciones fuera de control técnico.

En caso de empate, se aplicará decisión arbitral por impresión general, iniciativa, control técnico y seguridad.

ARTÍCULO 16. DURACIÓN DE PAUSAS E INCIDENCIAS MÉDICAS

El árbitro central podrá detener el combate por seguridad, lesión, material o asistencia médica, reanudando cuando proceda conforme al criterio arbitral.

Toda incidencia relevante quedará reflejada en acta.

ARTÍCULO 17. TÉCNICAS PERMITIDAS

Formativa (4-9 años): asalto 1 de golpeo + derribo; asalto 2 de jiu-jitsu iniciando en pie.

Desde Alevín: Full Contact completo con límites por nivel (Principiante, Intermedio, Avanzado) y por edad.

Golpeo con rodillas, solo permitido en AVANZADO

ARTÍCULO 18. TÉCNICAS Y CONDUCTAS PROHIBIDAS (TODAS LAS CATEGORÍAS)

| Técnica / conducta prohibida | Observación |
|--|------------------------------------|
| Tirar o coger el casco del rival | Prohibido en todas las categorías. |
| Golpes después de la orden de parar | Falta sancionable inmediata. |
| Golpear cara/cabeza cuando el nivel/categoría no/si, lo autoriza | Remisión al Art. 17. |
| Codos, cabezazos o golpes con la cabeza | Prohibido en todas las categorías. |
| Rodillas | Solo avanzados |
| Golpes a cuello, nuca, columna o genitales | Zonas prohibidas. |
| Patadas a oponente arrodillado, sentado o tumbado | Prohibido por seguridad. |
| Golpeo sin control o desproporcionado | Incluye acciones temerarias. |
| Acciones intencionadas para causar lesión | Sanción grave / descalificación. |
| Levantar y estrellar al adversario de espaldas | Incluye slams peligrosos. |
| Derribos que comprometan cervicales o columna | Prohibido por riesgo estructural. |
| Saltar o tirarse a la guardia sin control (jumping guard) | Prohibido. |



| | |
|--|---|
| Heel hooks y ataques a cervicales/columna | Incluye neck cranks y torsiones cervicales. |
| Manipulación de dedos u otras pequeñas articulaciones | Prohibido. |
| Presión a ojos, nariz o boca | Incluye acciones que dificulten la respiración. |
| Mordiscos, arañazos, pellizcos o escupir | Conducta antideportiva grave. |
| Agarrar pelo, orejas o interior del equipo | Incluye guantes, espinilleras o protecciones. |
| Salir deliberadamente del área o rehuir de forma reiterada | Advertencia y sanción progresiva. |
| Insultos, desacato o conducta antideportiva grave | Sanción disciplinaria. |
| Uso de equipación no reglamentaria no corregida | Puede implicar descalificación. |

ARTÍCULO 19. RÉGIMEN SANCIONADOR

Advertencia verbal.

Sanción técnica con anotación en acta.

Penalización de puntuación.

Descalificación.

El AC podrá aplicar una sanción superior de forma directa en caso de gravedad, riesgo, reiteración o intencionalidad.

Sanciones específicas, anexo 5

TÍTULO VI. PROCEDIMIENTO, RESULTADO OFICIAL Y PROTESTAS

ARTÍCULO 20. DESARROLLO DEL COMBATE

El AC da las ordenes de inicio, pausa y reanudación.

La mesa controla tiempo, pausas y registro.

Toda incidencia relevante se consignará en el acta.

Al finalizar, el AC comunicará la decisión oficial.

ARTÍCULO 21. RESULTADO OFICIAL

El resultado oficial será el reflejado en el acta validada por AC y mesa arbitral.

ARTÍCULO 22. PROTESTAS

Se presentarán por la vía oficial habilitada por la organización.

Deberán identificar combate, categoría, tatami y motivo.

Deberán presentarse dentro del plazo fijado por la competición.

Se utilizará el modelo oficial.

ARTÍCULO 23. PRIORIDAD DE INTERPRETACIÓN

Articulado del presente reglamento.

Anexos 1 a 5.



Criterio arbitral de seguridad y proporcionalidad.

Toda incidencia no prevista se resolverá conforme a esta jerarquía y deberá registrarse en acta si es relevante.



ANEXO 1. CRITERIOS DE PUNTUACION Y DESEMPATE

Valoración técnica general

| | |
|--------------------------|----------|
| Golpeo claro | 1 punto |
| Proyección/derribo | 2 puntos |
| Montadas* | 2 puntos |
| Intento real de sumisión | 1 punto |
| Espalda con ganchos* | 2 puntos |
| Raspado o inversión | 1 punto |

* Las posiciones de dominio (montada y espalda), en caso de abandonarlas voluntariamente, NO se volverá a puntuar si se consigue inmediatamente la posición.

Eficacia del golpeo permitido.

Control del derribo y dominio del intercambio.

Iniciativa y ritmo del combate.

Claridad técnica y respeto a los límites reglamentarios.

Conducta deportiva y obediencia a órdenes arbitrales.

Desempate por decisión arbitral (combates a un asalto)

Impresión general del combate.

Iniciativa de los competidores.

Estado físico mostrado.

Destreza en ataque y acciones defensivas.

Incidencia de sanciones

La advertencia verbal puede influir en la valoración global.

La penalización técnica afecta directamente a la decisión arbitral.

La reiteración o gravedad puede derivar en descalificación.

ANEXO 2. VOCES ARBITRALES Y PROTOCOLO DE MANDO

Voces arbitrales recomendadas

Preparados

Combate

Parar

Centro

Continuar

Tiempo

Protocolo mínimo del AC

Llamada de competidores y verificación visual de equipación.

Recordatorio de restricciones (cara/cabeza) cuando aplique.

Orden de inicio.

Control y corrección técnica durante el combate.

Parada y reanudación cuando proceda.



Comunicación de resultado y firma de acta.

ANEXO 3. MODELO DE ACTA SIMPLIFICADA

Campeonato / Fecha / Tatami

Categoría / Nivel

Competidor rojo / Competidor azul

Tiempo reglamentario (1:30 / 3:00) y pausas

Incidencias, advertencias, sanciones

Resultado final

Firma AC / Firma mesa

ANEXO 4. MODELO DE PROTESTA

Identificación de club o persona reclamante

Tatami, categoría, nivel y combate afectado

Motivo concreto de la protesta

Descripción de hechos

Hora y firma

La protesta deberá presentarse dentro del plazo fijado por la organización y no suspenderá la competición salvo decisión expresa del responsable arbitral.

ANEXO 5. SANCIONES ESPECIFICAS.

FALTA LEVE → AMONESTACIÓN → 2 puntos al rival

Son faltas leves todas estas acciones cuando su resultado no causa daño significativo:

Golpear con codos, cabeza, mano abierta en cara, dedos o parte desprotegida de la guantilla

Golpear en cuello, nuca, parte posterior de la cabeza, columna, genitales

Golpear en tibias, gemelos, pies o pisotones

Patadas cuando el rival está arrodillado, sentado o tumbado

Golpear con puños en la cara en el suelo (categorías no autorizadas)

Hellhooks o técnicas que ataquen la columna o cervicales

Derribos peligrosos para cervicales o columna

Estrangular con las manos

Arañar, morder, pellizcar, escupir

Presionar ojos o tapar boca/nariz intencionadamente

Retorcer dedos, pelo u orejas

Introducir dedos en manga o pernera del kimono

Levantar al rival para estrellarlo contra el suelo

Empujar al rival fuera del tatami intencionadamente



Salir del tatami para eludir el combate
Usar codos o rodillas para presionar garganta o cuello
Agarrar la cabeza con ambas manos sin coger mano ni traje
Golpear sin mantener al menos un agarre (Close Contact)
Golpear o aplicar técnicas tras la orden de STOP
Discutir, replicar o pedir explicaciones a los árbitros
Desordenar deliberadamente el vestuario o quitarse el cinturón sin permiso
Que los competidores se insulten entre sí
Pasividad o rechazo al combate
Mal comportamiento del entrenador desde la esquina
Consecuencias acumulativas:
1ª amonestación → 2 puntos al rival
2ª amonestación → 2 puntos más al rival
3ª amonestación → descalificación del combate

FALTA GRAVE → DESCALIFICACIÓN → Pérdida del combate

Son faltas graves las mismas acciones anteriores cuando su resultado se considera grave por el árbitro central y además:

No presentarse al combate tras 2 minutos desde la llamada
No subsanar deficiencias en vestuario o protecciones en el plazo de 2 minutos
Lesionar al rival con una acción prohibida hasta el punto de que el médico determine que no puede continuar
Acumulación de 3 amonestaciones
En una final, acumular 3 sanciones por evasión del combate
Consecuencias:
Pérdida del combate en curso
El competidor puede seguir en el campeonato y optar al podio
En final con 3 sanciones por evasión: pérdida del derecho a medalla
Sin derecho a reembolso de inscripción

FALTA MUY GRAVE → EXPULSIÓN → Eliminación total

Son faltas muy graves:

La acumulación de leves y graves, por criterio del AC
Falta de respeto, insulto o acción indigna hacia otro competidor, árbitro, staff, público o cualquier persona presente
Síntomas evidentes de estar bajo los efectos de alcohol, drogas o medicación que merme los reflejos
Cualquier conducta que la organización considere de extrema gravedad
Comportamiento antideportivo reiterado y grave por parte del entrenador
Consecuencias inmediatas:



Eliminación y expulsión de la competición en curso

Imposibilidad de seguir compitiendo aunque tenga más combates pendientes

Sin derecho a reembolso de ningún importe abonado

Consecuencias posteriores (las decide la Comisión Nacional de Competición):

Prohibición temporal de participar en todos los eventos de la organización

Prohibición definitiva de participar en todos los eventos de la organización

Si la sanción es la prohibición definitiva:

Nulidad de todas las titulaciones y habilitaciones expedidas por la organización

Desvinculación completa y definitiva

La organización puede notificarlo internamente a todos los miembros afiliados