CAPÍTULO I

PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DEL SISTEMA DPP–GRILLETE FINAL

ARTÍCULO 1. NATURALEZA DEL CAMPEONATO

El Campeonato de Defensa Personal Policial "Grillete Final" (DPP-GF) se desarrolla conforme al Sistema Deportivo de Custodia Táctica (SDCT) un modelo competitivo propio basado en los principios de control, restricción y custodia cuyo objetivo es evaluar la capacidad técnica de un competidor para controlar, restringir y custodiar a un oponente resistente mediante el empleo de técnicas de lucha cuerpo a cuerpo y procedimientos de engrilletamiento.

El campeonato reproduce, dentro de un entorno deportivo seguro y reglamentado, la fase final de una intervención policial, en la que el objetivo operativo no consiste únicamente en dominar físicamente al oponente, sino en conseguir su restricción y custodia efectiva.

La competición no pretende sustituir el entrenamiento policial operativo, sino proporcionar un sistema objetivo que permita desarrollar, evaluar y comparar las capacidades técnicas relacionadas con el control y engrilletamiento bajo resistencia activa.

ARTÍCULO 2. FINALIDAD DEL SISTEMA

El sistema DPP-GF tiene como finalidad:

2.1 Formación

Favorecer el aprendizaje progresivo de técnicas de control, inmovilización y engrilletamiento mediante una competición segura.

2.2 Evaluación

Permitir medir de forma objetiva la eficacia técnica de los competidores en situaciones de resistencia dinámica.

2.3 Investigación

Servir como laboratorio táctico donde puedan analizarse las técnicas de control que demuestran mayor eficacia bajo presión competitiva.

2.4 Seguridad

Desarrollar las capacidades operativas minimizando el riesgo de lesiones mediante un reglamento específico y progresivo.

ARTÍCULO 3. PRINCIPIOS RECTORES

Todo el sistema DPP-GF se fundamenta en los siguientes principios:

A. Prioridad Operativa

La finalidad del combate será siempre conseguir la custodia del oponente.

El control físico constituye únicamente el medio para alcanzar dicho objetivo.

B. Eficacia Técnica

El reglamento premiará la técnica por encima de la fuerza física.

Las acciones deberán realizarse con precisión, control y eficacia.

C. Continuidad Operativa

El competidor deberá demostrar capacidad para enlazar de forma fluida:

control-inmovilización-extracción del grillete-engrilletamiento

La competición recompensa la continuidad de la acción y penaliza la interrupción innecesaria del procedimiento.

D. Seguridad

Toda interpretación del reglamento deberá priorizar la integridad física de los competidores.

Cuando exista conflicto entre continuidad del combate y seguridad, prevalecerá siempre la seguridad.

ARTÍCULO 4. FILOSOFÍA DEL SISTEMA

El sistema DPP-GF se fundamenta en la siguiente secuencia operativa:

CONTROL-RESTRICCIÓN-CUSTODIA

El control físico no constituye un fin deportivo. Su única finalidad es crear las condiciones necesarias para realizar un engrilletamiento seguro y eficaz, Por ello, el reglamento establece una diferencia clara entre:

- **acciones de control**
- **acciones de custodia**

Las primeras generan una ventaja táctica, Las segundas constituyen el verdadero objetivo competitivo.

ARTÍCULO 5. PRINCIPIO DE PRIORIDAD DEL ENGRILLETAMIENTO

El engrilletamiento constituye el objetivo principal del Campeonato DPP–Grillete Final.

En consecuencia:

Las acciones de control únicamente tendrán valor mientras contribuyan al procedimiento de custodia.

El sistema de puntuación favorecerá siempre las acciones relacionadas con el engrilletamiento frente a las acciones de control.

Ninguna combinación de acciones de control podrá superar el valor deportivo de un procedimiento de engrilletamiento correctamente ejecutado.

ARTÍCULO 6. PRINCIPIO DE TRANSICIÓN OPERATIVA

Se entiende por Transición Operativa la capacidad del competidor para transformar una posición dominante en una situación de custodia mediante la extracción, preparación y utilización eficaz del grillete.

Este principio constituye la esencia del sistema DPP-GF.

Los competidores deberán demostrar que son capaces de:

controlar-inmovilizar-extraer el grillete-completar el engrilletamiento sin perder el dominio del oponente.

ARTÍCULO 7. DEFINICIONES BÁSICAS

A efectos del presente reglamento se entenderá por:

Control Efectivo

Situación en la que un competidor mantiene una posición dominante que limita significativamente la capacidad del adversario para escapar o incorporarse y permite iniciar con seguridad el procedimiento de engrilletamiento.

Restricción

Conjunto de acciones destinadas a inmovilizar una o ambas extremidades superiores del oponente para posibilitar la colocación del grillete.

Custodia

Situación en la que el competidor ha conseguido restringir al adversario mediante el empleo reglamentario del grillete.

Procedimiento de Engrilletamiento

Secuencia técnica formada por:

Control. Restricción. Extracción del grillete. Colocación. Cierre. Aseguramiento.

Grillete Parcial

Acción en la que una manilla queda enganchada sobre la muñeca sin completar el cierre.

Grillete Simple

Acción en la que una manilla queda completamente cerrada sobre una muñeca del oponente.

Grillete Final

Situación en la que ambas manillas quedan correctamente cerradas sobre las muñecas del adversario, produciendo la victoria inmediata.

ARTÍCULO 8. ESPÍRITU DEL REGLAMENTO

El Campeonato DPP–Grillete Final no pretende determinar quién posee el mejor nivel .

Pretende determinar quién es capaz de aplicar con mayor eficacia un procedimiento de control y custodia bajo resistencia activa.

En consecuencia:

El dominio posicional constituye un medio.

El engrilletamiento constituye el objetivo.

La custodia constituye el éxito operativo.

Toda interpretación del presente reglamento deberá respetar este principio como eje fundamental del sistema.

CAPÍTULO II

DESARROLLO DEL COMBATE

ARTÍCULO 9. OBJETIVO DEL COMBATE

El objetivo del combate es demostrar la capacidad del competidor para transformar una situación de control físico sobre un oponente resistente en una situación de custodia efectiva mediante el empleo reglamentario del grillete.

El combate no premiará el dominio posicional por sí mismo, sino la capacidad del competidor para convertir dicho dominio en una acción de restricción y engrilletamiento.

Las acciones de control constituyen una herramienta táctica para alcanzar el objetivo final del sistema.

ARTÍCULO 10. DURACIÓN DEL COMBATE

Todos los combates tendrán una duración reglamentaria de cinco (5) minutos, divididos en dos fases claramente diferenciadas.

Fase I – Fase de Finalización

Duración:

Tres (3) minutos.

Durante esta fase:

No existirá puntuación. El combate podrá finalizar únicamente mediante:

Grillete Final.

Sumisión reglamentaria con transicion operativa a Grillete Final.

Abandono verbal con transicion operativa a Grillete Final.

Descalificación.

La finalidad de esta fase es fomentar la iniciativa ofensiva y evitar estrategias conservadoras basadas en la obtención temprana de puntos.

Durante esta fase el competidor deberá buscar constantemente la finalización del combate.

Fase II – Fase de Transición Operativa

Duración:

Dos (2) minutos.

Al cumplirse los tres primeros minutos, el árbitro anunciará claramente:

"PUNTOS ACTIVOS"

A partir de ese momento entrará en funcionamiento el sistema oficial de puntuación.

Durante esta fase podrán obtenerse:

Puntos de Control.

Puntos de Custodia.

El objetivo del competidor será convertir el control conseguido en una acción efectiva de engrilletamiento.

ARTÍCULO 11. INICIO DEL COMBATE

Antes del inicio, el árbitro verificará:

- Uniformidad reglamentaria.
- Protector bucal.
- Estado del grillete.
- Colocación de la funda.
- Ausencia de elementos peligrosos.

Una vez realizadas las comprobaciones, los competidores ocuparán sus respectivas esquinas.

A la orden del árbitro:

"Centro."

Los competidores acudirán al centro del tapiz.

Tras el saludo reglamentario, el árbitro ordenará:

"¡Combate!"

El cronómetro comenzará simultáneamente.

ARTÍCULO 12. POSICIONES DE INICIO

Según la categoría:

Nivel I – Iniciación

El combate comenzará desde posición de rodillas.

El árbitro custodiará los grilletes.

Nivel II – Intermedio

El combate podrá comenzar:

de pie

rodillas

espalda con espalda

según determine la organización.

Los competidores portarán los grilletes en funda frontal.

Nivel III – Avanzado y Élite

Todos los combates comenzarán:

de pie.

Los competidores portarán el grillete durante todo el combate.

ARTÍCULO 13. CONTROL EFECTIVO

Se considera que existe Control Efectivo cuando el competidor mantiene una posición dominante que impide razonablemente al adversario:

- incorporarse

- escapar

- defender activamente el procedimiento de engrilletamiento

El Control Efectivo constituye el requisito indispensable para iniciar cualquier acción de custodia.

No podrá puntuarse ninguna acción de engrilletamiento realizada sin control efectivo.

ARTÍCULO 14. PROCEDIMIENTO DE ENGRILLETAMIENTO

El procedimiento reglamentario constituye una secuencia técnica continua. Cada fase deberá ejecutarse manteniendo el control del adversario. La pérdida del control durante cualquiera de ellas interrumpirá la continuidad operativa.

El procedimiento reglamentario comprenderá las siguientes fases:

1. Obtención del control.

2. Restricción del miembro superior.

3. Extracción del grillete.

4. Colocación.

Cada fase podrá ser objeto de valoración arbitral según el sistema de puntuación establecido.

ARTÍCULO 15. EXTRACCIÓN DEL GRILLETE

La extracción del grillete únicamente podrá realizarse cuando el competidor mantenga control efectivo.

El árbitro podrá detener inmediatamente la acción cuando considere que la extracción genera una situación de riesgo.

No estará permitido lanzar el grillete ni utilizarlo de forma distinta a la prevista por el reglamento.

ARTÍCULO 16. REINICIO DEL COMBATE

Cuando el combate deba detenerse por salida del área o por cualquier incidencia técnica, el árbitro reiniciará la acción reproduciendo, en la medida de lo posible, la posición existente en el momento de la interrupción.

Como criterio general:

Situación previa	Reinicio
Neutral	De pie
Guardia cerrada	Guardia cerrada
Guardia abierta	Guardia abierta
Control lateral	Control lateral

Situación previa	Reinicio
Rodilla en barriga	Rodilla en barriga
Montada	Montada
Control de espalda	Control de espalda

Cuando no sea posible reproducir la posición con seguridad, el combate se reiniciará desde posición neutral.

ARTÍCULO 17. FINALIZACIÓN DEL COMBATE

El combate finalizará inmediatamente cuando concurra cualquiera de las siguientes circunstancias:

- **Grillete Final.**
- **Sumisión reglamentaria con transición operativa a Grillete Final.**
- **Tap Out con transición operativa a Grillete Final.**
- **Abandono verbal con transición operativa a Grillete Final.**
- **Descalificación.**
- **Finalización del tiempo reglamentario.**

Al finalizar el combate, el árbitro ordenará:

"¡Alto!"

Procederá inmediatamente a verificar el estado de ambos competidores y ordenará la liberación de los grilletes antes de declarar oficialmente el resultado.

ARTÍCULO 18. OVERTIME

Si al finalizar el tiempo reglamentario persistiera el empate conforme al sistema oficial de puntuación, se disputará un periodo adicional de dos (2) minutos.

El overtime se desarrollará bajo el sistema de Punto de Oro, de modo que la primera acción puntuable o la primera finalización determinarán automáticamente el vencedor.

Si, excepcionalmente, el empate persistiera tras el overtime, el árbitro principal resolverá atendiendo al siguiente orden de prioridad:

Mayor puntuación de Custodia.

Mayor puntuación de Control.

Mayor iniciativa ofensiva durante el combate.

Menor número de penalizaciones.

La decisión del árbitro principal será definitiva y no podrá ser objeto de revisión por criterios de apreciación técnica

CAPÍTULO III

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

ARTÍCULO 19. PRINCIPIOS GENERALES

El sistema de puntuación del Campeonato DPP–Grillete Final tiene como finalidad valorar la capacidad del competidor para transformar el control físico de un oponente resistente en una situación de custodia efectiva.

La valoración del combate se divide en dos bloques independientes:

A. Puntos de Control (PC)

Evalúan la capacidad técnica para controlar al adversario.

B. Puntos de Custodia (PCu)

Evalúan la capacidad para convertir dicho control en un procedimiento eficaz de engrilletamiento.

Los Puntos de Custodia tendrán siempre prioridad sobre los Puntos de Control.

ARTÍCULO 20. PUNTOS DE CONTROL

Los Puntos de Control representan la capacidad del competidor para establecer posiciones dominantes.

Estas acciones constituyen únicamente el medio para alcanzar la custodia.

Puntuación

Acción	Puntos
Derribo limpio	2
Pase de guardia	2
Montada	2
Control de espalda	2
Sumisión	2

Las sumisiones no puntúan generan únicamente una oportunidad para la custodia.

Límite de puntuación

Los Puntos de Control tendrán un máximo acumulable de:

SEIS (6) PUNTOS

Una vez alcanzado este límite:

Ninguna acción adicional de control volverá a puntuar, el competidor deberá progresar hacia el engrilletamiento si desea aumentar su puntuación.

Este límite tiene como finalidad evitar combates centrados exclusivamente en el dominio posicional y favorecer la conversión operativa.

ARTÍCULO 21. PUNTOS DE CUSTODIA

Los Puntos de Custodia constituyen el sistema principal de puntuación del campeonato.

No tendrán límite de puntuación.

Su finalidad es valorar la eficacia del competidor para transformar una posición dominante en una situación de restricción efectiva.

Puntuación

Acción	Puntos
Grillete Parcial	3
Grillete Simple	5
Grillete Final	V.I.

Grillete Parcial Se concederán cuando:

una manilla quede correctamente enganchada sobre la muñeca el cierre no llegue a completarse Debe mantenerse el control del oponente No existe límite de puntuación.

Grillete Simple Se concederán cuando:

una manilla quede completamente cerrada el árbitro verifique el cierre exista control efectivo

No existe límite de puntuación.

No existe límite de puntuación. Cada nueva acción válida podrá volver a puntuar.

ARTÍCULO 22. GRILLETE FINAL

El Grillete Final constituye la máxima acción técnica del sistema DPP–GF.

Se produce cuando:

Ambas manillas quedan correctamente cerradas, ambas muñecas quedan aseguradas y el procedimiento ha sido ejecutado conforme al reglamento.

Cuando el árbitro confirme el Grillete Final:

detendrá inmediatamente el combate y declarará vencedor al competidor.

El Grillete Final tiene prioridad absoluta sobre cualquier otra puntuación.

ARTÍCULO 23. ACCIONES QUE NO PUNTÚAN

No se concederá puntuación cuando:

- exista caída sin control.
- la posición dominante no se estabilice durante tres segundos.
- el derribo sea simultáneo.
- el competidor pierda inmediatamente la posición.
- la extracción del grillete se produzca sin control efectivo.

La puntuación únicamente podrá concederse cuando el árbitro observe control claro y continuidad técnica.

ARTÍCULO 24. REPETICIÓN DE PUNTUACIONES

Una misma posición únicamente podrá volver a puntuar cuando el competidor:

pierda completamente el control.

el adversario recupere una posición neutral o dominante.

posteriormente vuelva a conseguir dicha posición.

No podrán puntuarse repetidamente pequeñas variaciones dentro de una misma secuencia de control.

ARTÍCULO 25. ORDEN DE PRIORIDAD DE LA PUNTUACIÓN

A efectos de determinar el vencedor del combate, el siguiente orden tendrá carácter obligatorio:

1.º Grillete Final (Victoria inmediata.)

2.º Mayor puntuación de Custodia.

3.º Mayor puntuación de Control.

4.º Menor número de penalizaciones.

5.º Decisión arbitral.

En consecuencia:

Un competidor con mayor puntuación de Custodia vencerá siempre sobre otro competidor que únicamente haya acumulado una mayor puntuación de Control.

ARTÍCULO 26. FILOSOFÍA DE LA PUNTUACIÓN

El sistema de puntuación del Campeonato DPP–Grillete Final responde a un principio fundamental:

El control físico constituye una condición necesaria, pero no suficiente, para alcanzar el objetivo del combate.

La verdadera eficacia deportiva se mide por la capacidad del competidor para convertir dicho control en una custodia efectiva mediante el empleo reglamentario del grillete.

Por este motivo:

los Puntos de Control tienen un límite máximo.

los Puntos de Custodia no tienen límite.

el Grillete Final constituye la máxima expresión técnica del sistema.

CAPÍTULO IV

TÉCNICAS, SEGURIDAD Y RÉGIMEN DISCIPLINARIO

ARTÍCULO 27. PRINCIPIOS DE SEGURIDAD

La seguridad constituye el principio prioritario del Campeonato DPP–Grillete Final.

Todas las acciones técnicas deberán ejecutarse con control, precisión y respeto a la integridad física del adversario.

Cuando exista conflicto entre la continuidad del combate y la seguridad de un competidor, el árbitro interrumpirá inmediatamente la acción.

La protección de la integridad física prevalecerá siempre sobre cualquier ventaja deportiva.

ARTÍCULO 28. TÉCNICAS PERMITIDAS

Se autoriza la utilización de técnicas de control propias de cualquier sistema de lucha, siempre que se ejecuten con control y respetando el presente reglamento.

Entre ellas:

A. Derribos

Se permiten todos los derribos procedentes de:

Wrestling

Sambo

Judo

Lucha Olímpica

Siempre que:

- no exista impacto deliberado sobre cabeza o cuello.
- el competidor mantenga el control de la proyección.

B. Controles Posicionales

Son posiciones válidas:

Guardia cerrada.

Guardia abierta.

Media guardia.

Control lateral.

Norte-Sur.

Rodilla sobre abdomen.

Montada.

Control de espalda.

Estas posiciones constituyen medios para iniciar el procedimiento de custodia.

C. Sumisiones

Se permiten:

Estrangulaciones sanguíneas.

Luxaciones de hombro.

Luxaciones de codo.

Luxaciones de muñeca.

Las sumisiones constituyen una forma válida para evolucionar a Transicion Operativa en el combate durante cualquier fase.

No obstante, las sumisiones no constituyen el objetivo principal del sistema DPP–GF, por lo que su valoración deportiva será siempre inferior a la obtenida mediante acciones de custodia.

D. Uso Operativo del Grillete

El competidor podrá utilizar el grillete como herramienta táctica para:

- controlar una extremidad.
- facilitar la inmovilización.
- preparar el procedimiento de engrilletamiento.

En ningún caso podrá emplearse como instrumento de golpeo o de castigo.

ARTÍCULO 29. TÉCNICAS PROHIBIDAS

Quedan prohibidas todas aquellas acciones que comprometan la seguridad del adversario. La ejecución de cualquiera de ellas supondrá la descalificación inmediata.

Manipulación peligrosa

- Ataques a los ojos.
- Introducir dedos en boca, nariz u orejas.
- Mordiscos.
- Tirones de pelo.
- Pellizcos.
- Arañazos.

Golpes Quedan prohibidos:

- Puñetazos.
- Codazos.
- Rodillazos.
- Patadas.
- Cabezazos.

Técnicas cervicales Queda prohibido:

- Estrangulación traqueal.
- Clavar la barbilla sobre la tráquea.
- Compresiones cervicales violentas.
- Proyecciones peligrosas

No estarán permitidas:

- Spiking.
- Suplex sobre cabeza.
- Slams intencionados.

- Kani Basami.

Cualquier proyección cuyo punto principal de impacto sea cabeza o cuello.

Manipulación del grillete Queda prohibido:

- Golpear con el grillete.
- Lanzar el grillete.
- Utilizar el grillete para estrangular.
- Introducir el grillete en la boca, cuello o cara del adversario.
- Realizar palancas utilizando el arco del grillete como elemento de presión sobre la columna cervical.

ARTÍCULO 30. RÉGIMEN DISCIPLINARIO

Las infracciones se clasifican en:

- Leves.
- Graves.
- Muy Graves.

Infracciones leves

- Salida accidental del área.
- Demora en reanudar el combate.
- No atender inmediatamente una indicación arbitral.

Sanción:

- Advertencia verbal.

Infracciones graves

- Pasividad continuada.
- Salida deliberada del área.
- Protestas reiteradas.
- Conducta antideportiva.

Sanción:

Primera: Advertencia.

Segunda: Penalización de 2 puntos.

Tercera: Segunda penalización de 2 puntos.

Infracciones muy graves

- Golpear al adversario.
- Agresión al árbitro.
- Insultos graves.
- Manipulación intencionadamente peligrosa del grillete.
- Simulación de lesión.
- Conducta violenta.

Sanción:

Descalificación inmediata.

La organización podrá además expulsar al competidor del recinto.

ARTÍCULO 31. PASIVIDAD

Se considera pasividad:

Toda conducta destinada a evitar deliberadamente el desarrollo técnico del combate.

Entre otras:

- Mantener posiciones sin progresión.
- Evitar continuamente el contacto.
- Sujetar únicamente para agotar el tiempo.
- Negarse a iniciar el procedimiento de custodia cuando exista control efectivo.

Procedimiento arbitral

Primera actuación:

- Advertencia verbal.

Segunda actuación:

- Penalización.

Tercera actuación:

- Nueva penalización.

Cuarta actuación:

- Descalificación.

ARTÍCULO 32. SALIDAS DEL ÁREA

Cuando ambos competidores abandonen el área de combate:

Si la salida es accidental, el árbitro detendrá el combate,se reiniciará en posición equivalente. Si la salida es deliberada,el competidor será penalizado.

Si la salida evita un engrilletamiento inminente, el árbitro podrá valorar la concesión de los puntos correspondientes a la acción de custodia frustrada, cuando la evidencia técnica sea clara y objetiva.

ARTÍCULO 33. PROTOCOLOS DE SEGURIDAD

Antes del combate:

El árbitro comprobará:

- uniforme.
- uñas.
- protector bucal.
- funda.
- grilletes.
- cinturón.

Durante el combate:

El árbitro interrumpirá inmediatamente la acción cuando:

- exista pérdida de conocimiento.
- se produzca sangrado abundante.
- exista sospecha de lesión grave.
- el grillete quede atrapado de forma peligrosa.
- el competidor no responda a las órdenes arbitrales.

Después del combate:

El árbitro:

- ordenará liberar inmediatamente los grilletes.
- comprobará el estado físico de ambos competidores.
- solicitará asistencia médica cuando resulte necesaria.

ARTÍCULO 34. AUTORIDAD DEL ÁRBITRO

El árbitro principal constituye la máxima autoridad técnica durante el combate.

Sus decisiones sobre: valoración técnica, concesión de puntos, control efectivo, existencia de amenaza real de engrilletamiento, seguridad,serán inmediatamente ejecutivas.

Las decisiones de apreciación técnica no serán recurribles, salvo error material manifiesto o revisión prevista expresamente por el reglamento.

CAPÍTULO V

ORGANIZACIÓN, ARBITRAJE Y SISTEMA DE COMPETICIÓN

ARTÍCULO 35. ORGANIZACIÓN DEL CAMPEONATO

El Campeonato DPP–Grillete Final podrá organizarse bajo la supervisión de la Comisión Técnica DPP-GF o por entidades autorizadas por la misma.

- La organización será responsable de garantizar:
- El cumplimiento íntegro del presente reglamento.
- La igualdad de condiciones para todos los participantes.
- La disponibilidad del material homologado.
- La seguridad del evento.
- La presencia del equipo arbitral y sanitario.

La Comisión Técnica podrá nombrar un Director Técnico del Campeonato, responsable de coordinar el desarrollo deportivo de la competición.

ARTÍCULO 36. SISTEMA DE COMPETICIÓN

El formato del campeonato dependerá del número de participantes inscritos.

Hasta cinco (5) competidores

Sistema de liga (todos contra todos).

Puntuación:

- Victoria por Grillete Final: 5 puntos
- Victoria por Puntos de Custodia: 4 puntos
- Victoria por Puntos: 3 puntos
- Derrota: 0 puntos

En caso de empate en la clasificación se aplicarán los siguientes criterios:

Mayor número de victorias por Grillete Final.

Mayor puntuación de Custodia acumulada.

Resultado del enfrentamiento directo.

Menor número de penalizaciones.

Más de cinco competidores

Sistema de eliminación directa.

Podrá organizarse:

Octavos.

Cuartos.

Semifinales.

Final.

La organización podrá establecer repesca o combate por el tercer puesto.

ARTÍCULO 37. EQUIPO ARBITRAL

Cada área de competición estará formada por:

Un Árbitro Principal.

Un Juez de Mesa.

Un Cronometrador.

En campeonatos nacionales o internacionales podrá añadirse un Supervisor Técnico.

ARTÍCULO 38. FUNCIONES DEL ÁRBITRO PRINCIPAL

El Árbitro Principal constituye la máxima autoridad durante el combate.

Será responsable de:

- Iniciar y detener el combate.
- Garantizar la seguridad.
- Conceder las puntuaciones.
- Validar las acciones de engrilletamiento.
- Declarar las victorias.
- Aplicar penalizaciones.
- Resolver incidencias técnicas.

- Supervisar la correcta utilización de los grilletes.

El árbitro portará obligatoriamente una llave de liberación rápida durante todo el combate.

ARTÍCULO 39. FUNCIONES DEL JUEZ DE MESA

El Juez de Mesa será responsable de:

- Registrar las puntuaciones.
- Registrar las penalizaciones.
- Llevar el acta oficial.
- Verificar el límite de Puntos de Control.
- Controlar la puntuación de Custodia.
- Informar al Árbitro Principal de cualquier error material.

ARTÍCULO 40. FUNCIONES DEL CRONOMETRADOR

Corresponde al Cronometrador:

- Controlar el tiempo reglamentario.
- Señalar el cambio entre Fase de Finalización y Fase de Conversión Operativa.
- Controlar el tiempo de Overtime.
- Controlar tiempos médicos.
- Avisar del tiempo restante.
- El cambio de fase se anunciará claramente mediante señal acústica.

ARTÍCULO 41. GESTOS ARBITRALES OFICIALES

Con el fin de garantizar la uniformidad arbitral, se establecen los siguientes gestos oficiales:

1 Punto

Brazo elevado mostrando un dedo.

2 Puntos

Brazo elevado mostrando dos dedos.

3 Puntos

Brazo elevado mostrando tres dedos.

5 Puntos (Grillete Simple)

Brazo elevado mostrando la mano abierta.

Penalización

Brazo extendido señalando al competidor infractor.

Advertencia

Palma abierta dirigida al competidor.

Fin del combate

Cruzar ambos antebrazos por encima de la cabeza.

Grillete Final

Ambos brazos elevados cruzando las muñecas, simulando la posición de una persona engrilletada.

Este gesto identificará visualmente la máxima victoria del sistema DPP-GF.

ARTÍCULO 42. ACTA OFICIAL DEL COMBATE

Cada combate contará con una hoja oficial donde deberán reflejarse:

Categoría.

Peso.

Nivel.

Competidor Rojo.

Competidor Azul.

Puntos de Control.

Puntos de Custodia.

Penalizaciones.

Forma de victoria.

Tiempo de finalización.

Árbitro Principal.

Firma del Juez de Mesa.

El acta oficial tendrá carácter de documento oficial del campeonato.

ARTÍCULO 43. PROTESTAS Y APELACIONES

Solo podrán presentar protesta:

El competidor.

Su entrenador acreditado.

La reclamación deberá formularse: inmediatamente después del combate y antes del inicio del siguiente combate del mismo tapiz.

La Comisión Técnica resolverá mediante revisión del acta y, si existiera, de la grabación oficial.

No serán revisables:

la apreciación técnica del árbitro.

la valoración del control efectivo.

la existencia de amenaza de engrilletamiento.

la iniciativa ofensiva.

ARTÍCULO 44. PREMIOS

Podrán concederse:

Campeón

- Medalla de Plata.
- Cinturón Oficial DPP–Grillete Final.
- Grillete Dorado.
- Diploma.

Subcampeón

- Medalla de Plata.
- Diploma.

Tercer Clasificado

- Medalla de Bronce.

Premios Especiales

La organización podrá otorgar:

Mejor Grillete Final.

Mejor Conversión Operativa.

Mejor Técnica de Custodia.

Competidor Más Técnico.

Mejor Árbitro del Campeonato.

ARTÍCULO 45. INTERPRETACIÓN DEL REGLAMENTO

La interpretación del presente reglamento corresponderá exclusivamente a la Comisión Técnica DPP-GF.

Toda duda deberá resolverse conforme al principio fundamental del sistema:

El control constituye un medio; la custodia constituye el objetivo.

Cuando una situación no esté expresamente prevista en este reglamento, la decisión adoptada deberá favorecer siempre la filosofía operativa del Campeonato DPP–Grillete Final.