

## **REGLAMENTO DE BRAZILIAN JIU-JITSU**

El Jiu-jitsu es el arte marcial más antiguo, perfecto, completo y eficiente de Defensa Personal. Su origen apesar de contradictorio es atribuido a China, después India, Japón, y Brasil, donde se desarrolló y tornó el centro mundial de este precioso arte. El jiu-jitsu deportivo es la parte competitiva, donde los atletas exhiben sus habilidades técnicas, físicas y psicológicas con el objetivo de alcanzar la victoria sobre sus adversarios.

Las técnicas válidas son aquellas que procuran neutralizar, inmovilizar, estrangular, presionar, torcer articulaciones como también lanzar el adversario tan solo a través de arrojos. Las técnicas no válidas, consideradas desleales, son morder, tirar el cabello, introducir dedos en los ojos o la nariz de su adversario, apretar los órganos genitales, torcer dedos o cualquier otro proceso tendiente a traumatizar el uso de las manos, codos, cabeza, rodillas y pies. Las competiciones son el marco del deporte; es el momento más importante para los atletas, técnicos – profesores y para todos aquellos que estén involucrados directa o indirectamente, no es correcto, por lo tanto, la victoria a cualquier costo. Al contrario, el “fair play” debe ser el principal orientador.

El comportamiento ético es el que dará al deporte credibilidad y seguridad, factores imprescindibles para nuestro deporte, solo por eso, ya conquistamos el espacio en la sociedad, en cuanto a los aspectos de eficiencia y de eficacia, tornándose un deporte espectáculo. Es necesario todo esto para empezar a pensar en participar del mundo de los Juegos Olímpicos.

El reglamento es la carta magna del deporte, en el mismo constan los derechos y deberes, los cuales deben tener presente los atletas, técnicos, profesores, dirigentes y hasta el mismo público asistente. Pues tenemos la responsabilidad de hacer cumplir este reglamento, por que solo así, podemos alcanzar el objetivo.

**ÁREA DE COMPETICIÓN:** Es toda el área que compone el lugar de la competición, que puede estar compuesta de dos o más áreas de lucha, con todo el personal de apoyo: dirección de los trabajos, arbitraje, cronometrista, fiscales, seguridad y un departamento de disciplina, convocado por el directorio que actuará como jurado a lo largo del evento, con poderes para anular cualquier conducta antideportiva de técnicos, profesores, atletas, arbitro o de cualquier asistente que se mantenga en el recinto de competición. Todo esto para el buen funcionamiento del evento.

**ÁREAS DE LUCHAS:** Cada área está compuesta de un mínimo de 32 tatamis, con un total de 51,84 m<sup>2</sup>. Así dividida: área interna (área de combate) compuesta de un mínimo de 18 tatamis de color verde; y el área de seguridad compuesta de un mínimo de 14 tatami de color amarillos, rojo o cualquier otra color diferente de verde.

**MESA DIRECTORA:** Será la mesa de dirección de trabajos de la competición, donde estará solamente el locutor controlador de la llaves y autoridades competentes. Ella estará localizada en frete del tatami.

Paralelamente a la mesa directora estarán las sillas para los árbitros y anotadores siendo ellos solamente los que pueden ocupar dicho lugar. Al lado de las sillas de los árbitros habrá una mesa que será ocupada por el fiscal y su función es el control del buen funcionamiento del arbitraje, además de fiscalizar las credenciales (cédula deportiva) de los atletas de la competición

**ARBITRAJE:** El Arbitro Central será la autoridad máxima dentro del tatami, no pudiendo nadie cambiar su resultado. En caso que el árbitro se encuentre incapacitado para seguir por algún error cometido, puede ser reemplazado. El fiscal de la competencia tiene la autoridad para reemplazarlo.

**POSICION DE LOS ÁRBITROS, ANOTADORES, CRONOMETRISTA Y FISCALES:** Habrá mesas laterales en posición estratégica para todo el equipo de trabajo.

**DECISIÓN DE LAS LUCHAS:** No habrá empate, las luchas se deciden por:

- I. Desistencia.
- II. Descalificación
- III. Pérdida de los sentidos
- IV. Puntos
- V. Ventajas (combate)

#### **DEFINICIONES:**

**I. DESISTENCIA:** La superioridad técnica que uno de los atletas impone al adversario decretando su derrota. Dicha derrota puede ocurrir por las siguientes casos:

1 -) cuando el atleta de dos golpes con la palma contra su adversario o el piso de una manera visible

2 -) cuando el atleta estando con las manos y los brazos presos desiste con dos golpes con sus pies en la tierra

3 -) cuando el atleta estando con manos, brazos y piernas presas pide al árbitro que pare la lucha.

4 -) solicitando (el atleta) que la lucha esté terminada si el atleta se siente sin condiciones técnicas o físicas.

5 -) en la categoría pre-mini a infantil el arbitro, verificando una técnica aplicada perfectamente visible y con la certeza de que puede exponer al atleta a serios daños físicos, interrumpe parando la lucha y dando victoria a quien ejecutó la técnica.

6 -) cuando el profesor y técnico de uno de los atletas, reconociendo su derrota, pide su "desistencia" dirigiéndose al arbitro en voz alta y firme, pidiendo para la lucha.

7 -) cuando el árbitro, verificando que uno de los dos atletas se accidentó o por determinación del médico de la competición, quedando comprobada la imposibilidad de continuar la lucha, o sangrando sin parar da la victoria al adversario, siempre que no haya habido falta intencional de descalificación.

## **II. LA DESCALIFICACIÓN. Faltas graves** (Que acreditan la descalificación inmediata por el árbitro)

1 -) emitir palabras obscenas, de baja calificación, inmorales, o de falta de respeto a la mesa, al árbitro o al público.

2 -) morder, tirar cabello, golpear en los órganos genitales, en los ojos, realizar técnicas traumáticas (rodillazos, codazos, patadas y golpes de puño).

3 -) cuando el combatiente tiene su kimono inutilizado por la lucha, y no lo cambie en el plazo máximo determinado por el árbitro, a fin de paralizar la lucha.

4 -) esta prohibido que el atleta inicie la lucha con uñas largas, kimono roto, descosido o sucio, con una camiseta debajo del kimono o fuera de los patrones exigidos, o sea, manga apretada o corta. En estos casos el atleta tendrá un tiempo considerable para cambiárselo, no siendo así, perderá la lucha por descalificación.

5 -) Es obligatorio el uso de calza o calzoncillo debajo del pantalón del kimono, por el riesgo de que el pantalón se rompa, en caso de que esto ocurra el atleta podrá cambiarlo en un tiempo determinado, de no ser así será descalificado.

6 -) Cuando el atleta teniendo una técnica aplicada en si mismo, para evitar golpear, y perder el combate huye deliberadamente fuera del área de combate. En este caso será descalificado inmediatamente. En este caso específico, por ser una falta técnica y no de disciplina el atleta puede volver a luchar en el caso de llave de tres o absoluto.

### **Penalización**

En la primera advertencia el atleta recibirá un llamado de atención

En la segunda advertencia el atleta recibe la penalidad con una ventaja para el adversario.

En la tercera advertencia el atleta recibe la segunda penalidad, con dos puntos para el adversario y así sucesivamente hasta la descalificación.

Después de que la tercera advertencia el árbitro puede descalificar por cualquier otra falla.

1 -) el atleta solo podrá arrodillarse cuando tuviera agarrado el kimono de su adversario.

2 -) cuando un atleta o ambos atletas, de pie huyan para los bordes del área de lucha evitando el combate, o cuando en la lucha en el piso, huyan arrastrándose para afuera del área, o cuando huye del combate quedando de

pie, evitando la lucha en el suelo o en forma intencional pise fuera del área de lucha para ganar tiempo.

3-) cuando el atleta huya del combate o propicie sacarse el propio kimono, a fin de paralizar la lucha para descansar o evitar los ataques del adversario.

4-) Cuando el atleta agarre el borde de la manga con los dedos apretados en la parte interior de las mangas o los pantalones, o con las manos en el cinto del adversario.

5-) Cuando el atleta procura evitar el combate (amarrar la lucha) agarrándose del adversario, sin intentar combatir o finalizar la lucha estando en la guardia por encima o por abajo, la no movilidad en pie o en cualquier posición que sea evidente la falta de combatividad, tendrá después de estabilizada la posición treinta segundos marcados por el árbitro, después de este tiempo, si el atleta no estuviera intentando un ataque o cambiando la posición perderá dos puntos y la lucha se reiniciará de pie, el mismo ocurrirá en la segunda advertencia, pudiendo ser descalificado en la tercera advertencia.

6-) Obs: Penalización con pérdida directa de dos puntos.

Cuando el atleta salga del área deliberadamente evitando una raspada, que el árbitro considere ser concretada, o cuando el atleta salga del área evitando una técnica todavía no encajada y de esta forma no se encuadra en el artículo de descalificación.

**III- Pérdida de los sentidos.** Uno de los dos es derrotado cuando pierde los sentidos por técnicas permitidas, como presión , estrangulamiento, arrojos, o en caso de accidentes, en el que el adversario no haya cometido falta intencional de descalificación.

#### **IV- Puntos:**

##### 1. Puntos positivos:

La competición por su naturaleza impone a los atletas usar sus habilidades técnicas, intentando finalizar o neutralizar las de su adversario, el punto es la superioridad técnica que los atletas consiguen durante la competición a través de posiciones y puntos negativos del adversario.

Posiciones: (por orden del árbitro) son posiciones conseguidas técnicamente y que se presentan como importantes en términos de estrategias y finalizaron de técnicas en la lucha. Si no hay finalización estas posiciones son convertidas en puntos a través de los siguientes criterios:

1- Proyección: (quedas) es todo o cualquier desequilibrio del adversario, siendo este derribado al suelo de espalda o de lado, dos puntos. En el caso de que el atleta "A" da una proyección al atleta "B" y cae de rodillas y el atleta "A" lo domina por la espalda son dos puntos. En el caso de que el atleta "A" derribe al atleta "B" que no sea de espalda o de lado, tendrá que

mantenerlo en el suelo o por la espalda durante tres segundos para ganar los puntos de la proyección.

2- Pasaje de guardia: es cuando el atleta está encima del adversario, entre las piernas de este, agarrado o no, pudiendo estar por encima de una de las piernas o siendo agarrado por la otra pierna, ahí se considera posición de media guardia. El pasaje de guardia es cuando el atleta pasa por encima quedando al lado del adversario y en posición transversal o longitudinal, del tronco y manteniéndolo dominado, asegurando el brazo, la cabeza o el tronco del adversario y este sin medio de salir de este dominio, estando de costado o de lado en el suelo.

Tres puntos. Obs: si el atleta que está por abajo que no permite este dominio, para lo cual gira, se arrodilla o se pone en pie, no será considerado pasaje y si una ventaja.

3- Rodilla en la barriga: Es cuando un atleta está por encima y al costado y coloca la rodilla en la barriga del adversario que está por debajo, agarrado el brazo, la solapa o mismo el cinto, dominándolo y la otra pierna sin flexionarla con el pie apoyado en el suelo, 2 puntos. Obs.: Si el atleta que está por debajo, no permite la posición de la rodilla en la barriga y el que está por encima no está con el pie apoyado en el suelo, no se considera punto y si una ventaja.

4- Montada: es cuando el atleta está por encima y monta a su adversario con los pies y las rodillas en el suelo, pudiendo este estar de frente, de lado o hasta de espalda. La montada podrá ser por encima de uno de los brazos del adversario, pero nunca, por encima de los brazos, en este caso, no será considerado montada. Podrá ser también considerada montada, colocando uno de los pies en el suelo y la otra pierna arrodillada, 4 puntos. Obs.: No será computado punto, cuando las rodillas y los pies no estuvieran en el suelo y sí sobre la pierna del adversario. En el caso que el atleta A aplique un triángulo en la guardia del atleta B y cae montado en el triángulo, es considerado raspada y no montada.

5- Pasada atrás de la espalda: es cuando el atleta agarra a su adversario por la espalda, tomándolo por el cuello y los pies (talones) apoyando por dentro de la ingle del adversario, dominando sin permitir salir de la posición, 4 puntos. Obs: no será contado como punto si los dos talones no estuvieran presionando la parte interna de la ingle del adversario.

6- Raspada: es cuando el atleta está por debajo, con el adversario dentro de su guardia (dentro de las piernas del adversario con sus piernas) y consigue ir para encima del adversario, invirtiendo la posición, esto es, desequilibrando para un lado, para encima o para atrás, 2 puntos. Obs. No será considerado raspada todo movimiento de inversión, sin que sea iniciado de adentro de la guardia o media guardia del atleta que está por debajo.

## 2. Puntos Negativos (penalidades)

Son puntos que el atleta pierde en la 3ª advertencia de huida; o por imposibilitar la lucha intencionalmente; o por inmovilizar más de 30 segundos sin procurar finalizar la lucha. Inmovilización clásica en sentido lateral y longitudinal sin iniciativa de finalización. Así mismo si el arbitro percibe que la inmovilización fue consolidada y que el atleta no está alcanzando la finalización y solamente se limita a agarrar al adversario el árbitro comenzará el conteo de 30 segundos, avisándole al atleta, pasado este tiempo el árbitro determinará el reinicio de la lucha en pie y penalizará al atleta infractor con 2 puntos.

**V- Ventajas:** Se considera ventaja cuando el atleta no consigue conquistar las posiciones fundamentales de la lucha como raspada, proyección, etc. Y también todas las iniciativas impuestas a su adversario, tanto de pie como en el suelo.

- Cuando uno de los atletas demuestra tanto en la lucha en pie como en el suelo, tentativa de técnicas, posiciones de iniciativa técnicas llevando al oponente a una situación de defensa entonces será el árbitro quien decida dar la lucha a favor de aquel atleta que supere en ventajas al adversario o aquel que mostró evidencia de dominio durante el combate.

- Ventajas, en el caso de lucha de pie será dada a aquel atleta que alcance mayor ímpetu, virilidad e iniciativa de proyección o de ataque de finalización durante la lucha de pie.

- La ventaja en el caso de lucha en el suelo será dada a aquel atleta que con mayor ímpetu, virilidad y técnica procure llevar a su adversario a una actitud de defensa.

- Ventaja en el caso de guardia dentro de las piernas:

A) El que esté encima obtendrá una ventaja, si estuviera en ofensiva, intentando dominar la guardia del adversario, para que el árbitro considere la ventaja al atleta que está por encima, tiene que llegar en posición de casi pasaje, obligando al adversario a gastar grandes energías para reponer la posición. ( Ej: media guardia, casi conseguir la inmovilización, casi conseguir la inmovilización, consigue posicionar y mantener la posición durante tres segundos, etc. )

B) El que está por debajo obtendrá una ventaja si consigue raspar, no consiguiendo consolidar la raspada, así colocando al adversario en posición de peligro. También cuando consigue hacer visible una técnica que lleve peligrosamente a la finalización del adversario. Obs: para que la tentativa de raspada pueda valer como ventaja, el atleta de abajo tendrá que abrir la pierna intentando ir por encima del adversario.

**IMPORTANTE:** No ganará nuevos puntos el atleta que estando en posición de dominio, y habiendo conseguido puntos de aquella posición abandonara voluntariamente la posición para conseguir nuevos puntos.

Ejemplos: Estando haciendo rodilla en la panza, gira para otro lado, no marcará nuevos puntos. La lucha debe seguir en una condición creciente de

desenvolvimiento técnico, viendo el dominio de uno de los adversarios, llevándolo a la desistencias de la lucha, por la aplicación de técnicas de finalización. No será computado punto a favor del atleta que está aplicando una técnica, o esté en posición de recuento de puntos, y que esté preso a otro golpe dado por su adversario. Solamente al liberarse de la técnicas es que el recuento será positivo. Ejemplo: Un atleta montado en el adversario que tiene la cabeza presa en una corbata, los puntos de la montada solamente serán contados cuando este se libere de la corbata.

### **Pre Mini a Infante Juvenil**

1. En las categorías pre-mini, mini e infantil, el Arbitro Central interrumpirá el combate cuando perciba que una técnica aplicada está perfectamente visible y que tiene la certeza que puede exponer al atleta a serios daños físicos interfiere parando la lucha y dando la victoria a quien aplicó la técnica que le hizo tomar esa actitud. En el caso del triángulo visible si el atleta está de pie levantando al oponente del suelo, el árbitro deberá proteger la columna cervical del atleta que estuviera sufriendo el ataque.

2. El Árbitro Central no permitirá en las categorías pre-mini a infante juvenil las siguientes técnicas:

De 4 a 15 años:

- Bate Estaca
- Llave de bíceps
- Mano de vaca
- Triángulo empujando la cabeza
- Llave de pié (cualquier tipo)
- Llave de rodillas
- Cervical
- Mata león de frente
- Mata león (Ezequiel)

**De 4 a 12 años**

- Omoplato
- Corbata técnica de frente.

Dirección y decisión de las luchas:

1. El Arbitro Central (la autoridad máxima del combate) verificará al inicio de la lucha, el cumplimiento de las reglas, como debe ser: el estado del Kimono, que tendrá un mínimo de diez centímetros (10 cm) de espacio en trono del brazo del luchador, limpio y si el pantalón y el cinto están bien ajustados, como así también el largo de uña de los atletas.

2. El Arbitro se colocará en un lugar de frente a la Mesa Directora, el primer atleta que sea llamado ocupará el lugar a la derecha del árbitro y recibirá el cinto verde y amarillo de identificación del arbitraje y el otro atleta ocupará el lugar izquierdo, ambos en el lugar destinado, después de las recomendaciones

y el cumplimiento del saludo ordenará el inicio de lucha, levantando el brazo derecho y diciendo “combate”.

3. Las técnicas de las luchas, a la orden del árbitro central serán anotadas en tableros propios del anotador de acuerdo a los puntos correspondientes. En el caso de que haya empate en puntos o ventajas determinadas por el arbitro o cuando no haya puntos durante el combate, el anotador levantará ambas banderas, momento en que el árbitro central, después de analizar cual de los dos desempeñó mejor performance, de acuerdo con el reglamento, y no pudiendo salirse de los criterios del artículo tercero del items Ventajas dará la victoria al atleta. No habrá empate de ninguna manera. Compete al árbitro central determinar al vencedor de la lucha, siendo su decisión soberana.

4. El anotador usará dos banderitas, siendo una verde y amarilla (con diseño diagonal) y la otra blanca.

5. El árbitro es la autoridad máxima e incuestionable dentro del área de combate, cabiendo a él únicamente el comando de la lucha y la posibilidad de descalificación de los luchadores. A nadie se le dará la posibilidad de cambiar la decisión del árbitro.

6. Las anotaciones en los tableros será responsabilidad del anotador. Nadie puede, excepto el árbitro central puede influir o modificar sus anotaciones. Después del resultado de la lucha solamente el árbitro central podrá volver a atrás y modificar el resultado. En casos especiales el Tribunal de Justicia deportivo de la CAJJ, podrá juzgar y decidir en el resultado, cumplido los plazos legales.

7. Durante el transcurso de la lucha, hasta que el anotador esté levantando la bandera, está rigurosamente prohibido, a cualquiera que sea, excepto al árbitro central, conversar con el anotador, como así el no puede dirigir la palabra a otra persona excepto al árbitro central, este solo podrá conversar con los luchadores, con el anotador o la mesa directora.

8. Durante el combate el Arbitro Central estará siempre llevando a los luchadores para el centro del área de lucha, en cuanto el árbitro central vea que los luchadores están muy próximos a la línea divisoria, conducirá la lucha para el centro, colocando una mano en cada luchador y diciendo enérgicamente la palabra “Pare”. Los luchadores no podrán moverse hasta que determine continuar la lucha. Lo mismo ocurrirá cuando los luchadores tengan hasta dos tercios del cuerpo fuera del área de lucha. El árbitro llevará los atletas para el medio, obedeciendo a la misma posición en que estaban, en caso de que el árbitro central tenga dificultad para mover a los atletas, el anotador, y solamente él, ayudará al árbitro central.

9. Todos aquellos que estuvieran en función oficial en la competencia, como técnicos, profesores, directores, árbitros, anotadores, cronometristas, etc., estarán sujetos a penalidades en el caso en que resuelvan dar instrucciones a los luchadores. Cabrá al árbitro central descalificar al atleta competidor.

10. En la lucha en pie, será válida la proyección del adversario fuera del área de lucha, o sea en el área de seguridad, cuando el atleta que la aplicó esté con los dos pies dentro del área de lucha, después de la dinámica o proyección. Todo lo que acontezca luego no debe ser considerado por el árbitro.

11. Cuando los luchadores salgan enteramente afuera, el árbitro central determinará el reinicio del combate en el centro del área, elevando el brazo derecho y diciendo vigorosamente "Combate".

12. El árbitro no permitirá la intervención de terceros durante la lucha, como ser, médicos, enfermeros o masajistas. Solamente pueden dar asistencia cuando son solicitados o autorizados por el árbitro central.

13. No será permitida la llave de rodilla, que tuerza la rodilla (descalificación inmediata)

14. Bate estaca (golpear con el adversario en el suelo cuando estuviera en la guardia), o cuando el atleta estuviera sufriendo un ataque de finalización. Ejemplo: triángulo, llave de brazo, estrangulamiento, etc. No será permitido. (Descalificación inmediata)

15. Cuando el atleta intenta dar una bahiana (proyección que agarra en las piernas y lleva al adversario para el suelo) y el oponente devuelve dando una raspada y es bien sucedido en esta raspada es él quien recibe los puntos, no siendo computados los puntos de la bahiana.

16. En el caso que el atleta está pasando la guardia, y él mismo intente una llave de pie, no consiguiéndola, y el adversario va para encima, recibe una ventaja aquel que fue para encima.

17. Si el atleta está arrodillado con una de las piernas en pie y sufre una proyección, quien de la proyección, recibirá dos puntos. En el caso de que el atleta esté con las dos rodillas en el suelo y el que está en pie lo derriba y pasa para otro lado manteniendo la posición, contará como ventaja.

18. Cuando el atleta es raspado y gira de espalda, para que el que lo raspó no convalide la posición, mas el que lo raspó consigue así guiarlo, yendo para encima y manteniéndose en la espalda, aunque sin los ganchos, contabiliza la raspada.

19. Cuando uno de los atletas consigue dar una proyección en el otro, cayendo al suelo, el que fue proyectado, consigue rodar e ir para encima. Cuenta los dos puntos de quien dio la proyección y ventaja para el que fue para encima. Siempre que el que da la proyección no caiga en la guardia, que contará como raspada y valdrá dos puntos.

20. **IMPORTANTE:** Toda o cualquier situación que pueda suceder y que no está especificada en este manual de reglas quedará a criterio y a decisión del árbitro central.

21. Observación: el Leg Lock, mata león en pie y llave de biceps solo serán permitidas en los cintos marrón y negro.

22. Mano de vaca: solo podrá ser usada a partir la categoría adulto.

23. La llave de cervical, por el riesgo que ofrece, no vale para ninguna categoría.

24. Si el atleta parte de la guardia para la posición en pie, derribándolo al adversario, será considerado raspada, por lo tanto el atleta deberá estabilizar la posición por encima para ganar los dos puntos.

25. El atleta menor de edad, en el caso juvenil, solo será permitido participar en absoluto, cuando se encuentre por encima del peso medio.

26. En el caso de uso de zapatillas, el atleta deberá comprobar la necesidad con testimonio médico y deberá ser una zapatilla sin suela de goma.