

DEPARTAMENTO TÉCNICO DE REGULACION Y REGLAS DE JIU-JITSU

DEPARTAMENTO TÉCNICO DE REGLAS Y REGULACIONES

DE LA CONFEDERACION DE JIU-JITSU BRASILEÑO

El jiu-jitsu es el arte marcial más antiguo del mundo además de ser el sistema de defensa personal más completo. Su origen es un poco controversial, en un principio fue atribuido a la India, después a China, Japón y a Brasil—en donde se desarrolló hasta llegar a ser el estilo superior ante los demás estilos de jiu-jitsu, haciendo de Brasil el centro del mundo de este preciado arte. El deporte de jiu-jitsu hace sobresalir el espíritu competitivo del atleta donde demuestra su condición física y mental, técnicas y habilidades para lograr el objetivo de rendir al oponente con un sometimiento.

Los movimientos válidos son aquellos que buscan neutralizar, inmovilizar, estrangular y aplicar presión en cualquier coyuntura, así como noquear al oponente con algún derribe. Pero a su vez hay movimientos no válidos considerados ilegales: morder, jalar el cabello, meter los dedos en los ojos o nariz del oponente, golpear los genitales del oponente, torcer dedos y cualquier movimiento que provoque tener alguna ventaja usando los puños, pies, codos o cabeza. Sobre todo, competencias son la línea de vida del deporte; Es el aspecto más importante para todos aquellos que están involucrados directa o indirectamente. Sin embargo, la victoria no se dará bajo cualquier costo; Pelear limpio debe de ser el principal objetivo.

Comportamiento ético es lo que le da credibilidad y seguridad al deporte, los cuales son factores indispensables para nuestro deporte. Solo con esto hemos logrado desarrollar el deporte en Brasil convirtiéndolo en un deporte espectacular. Por lo tanto, esperamos ser parte del espectáculo más grande del mundo, las olimpiadas, debemos mantenernos enfocados en el jiu-jitsu como un deporte viable y moderno.

Estas son las regulaciones escritas en la carta del deporte. El contenido es para todos aquellos involucrados: atletas, entrenadores, maestros, directores y hasta el público asistente. Por esta causa, tenemos una responsabilidad para llevar a cabo y lograr las siguientes regulaciones, y solo con hacer esto podremos lograr nuestra meta de hacer el jiu-jitsu un deporte olímpico.

ARTÍCULO 1º- ÁREA PARA COMPETIR:

El escenario en el cual se llevara a cabo la competencia deberá de ser compuesto por 2 o más áreas de pelea, rodeados por los asistentes, referees, los que toman el tiempo, inspectores, personal de seguridad y un departamento disciplinario asignado por los coordinadores, con el poder para disciplinar cualquier conducta antiética del entrenador, maestro, referee o cualquier asistente que interfiera con el progreso del evento.

AREAS DE PELEA: Cada área (ring) debe de estar compuesto de un mínimo de 64 metros cuadrados y un máximo de 100 metros cuadrados. Esta área será dividida en dos áreas: el área de adentro será compuesta por mínimo 18 tatamis (colchonetas) de color verde. Por ejemplo, y el área de afuera, el área de seguridad estará compuesta por 14 tatamis amarillos o de cualquier otro color menos verde.

ARTICULO 2º- EQUIPO

LA MESA DIRECTIVA: La mesa desde donde se coordina todas las actividades de la competencia, es de donde el anunciador y autoridades competentes controlaran el evento; serán colocadas frente a las áreas de competencia mesas de jueces, estas deberán colocarse de manera paralela a la mesa directiva. Solo se sentaran en estas mesas jueces y referees (solo ellos podrán sentarse en estas sillas). Además de las sillas de los jueces y referees deberá haber una silla para el inspector de referees. Es la labor del inspector asegurarse que toda decisión de la competencia sea justa, así como revisar los datos de cada competidor.

A. Sillas y mesas:

Las sillas deberán ser posicionadas de manera estratégica a un lado de cada área de competencia para así poder tener mejor visión del encuentro.

B. Pizarra de resultados

Por cada área de competencia deberá haber dos pizarras, indicando el resultado de manera horizontal, situados por fuera de la mesa, para facilitar vistos por el referee, la comisión del evento y los espectadores.

C. Cronómetros:

Son obligatorios para tomar el tiempo de cada encuentro y tiempo de compensación.

ARTÍCULO 3- ARBITRAJE

El referee o árbitro es la máxima autoridad en el área de competencia para descalificar a competidores durante el encuentro. Nadie puede cambiar la decisión tomada por él. En casos especiales la Confederación CBJJ puede revisar y cambiar la decisión del árbitro si esta fue una decisión injusta. El referee será asistido por el juez que toma el tiempo. En caso de que el referee demuestre su incapacidad para seguir debido a errores cometidos, el inspector podrá buscar un suplente.

Durante el encuentro el referee central deberá dirigir a los competidores al centro del ring. En caso de que los competidores salgan del área de pelea, el referee gritara "PARAR" y al mismo tiempo hará la señal correspondiente, y los competidores deberán permanecer quietos en la posición en la que se encuentran. Lo mismo pasara si 2/3 del cuerpo del competidor se encuentran fuera del área de competencia. El referee se puede asistir del juez que lleva el tiempo para mover a los competidores al centro de área de competencia. Si el referee y el juez no pueden mover a los competidores al centro del área de competencia, se les pedirá a los competidores que caminen al centro del área de competencia y asuman la misma posición de donde se paró el combate.

El referee no dejara que personas ajenas al combate entren al área para asistir al competidor, solo el equipo médico o enfermeras podrán entrar y solo a discreción del referee.

Durante el combate, ni el referee ni los jueces podrán entablar conversación con los competidores, esto será estrictamente en forzado.

Al terminar el tiempo límite del combate será determinado por el juez que maneje el cronometro. Este juez deberá avisar al referee central de manera auditiva y con la señal correspondiente.

Después de que la mesa de jueces haya parado el combate con un silbatazo, el referee puede otorgar una ventaja al competidor que estaba intentando una sumisión o estaba estableciendo una posición de control sin importar que el tiempo haya parado, con excepción de derribes ya que el competidor no necesita establecer una posición de control para lograr puntos.

La mesa de jueces actualizara la pizarra de puntos en el caso de que el referee haya marcado puntos al término del combate. La mesa de jueces deberá tener dos pizarras oficiales, una de color verde, amarillo y blanco, con estas pizarras llevaran la cuenta de puntos y ventajas de los combates.

Las notas tomadas serán responsabilidad de los jueces. Las notas no deben de ser alteradas y se deberán leer tal cual como el referee central lo haya indicado, estas no podrán ser alteradas de ninguna manera.

OBSERVACION: De acuerdo con el reglamento de la Confederación de Jiu-jitsu Brasileño habrá 3 referees por ring. Cuando un combate este en acción, las premisas son las siguientes:

1. Los referees laterales tienen la misma autoridad que el referee central. Esto quiere decir que cual quiera de los 3 referees pueden otorgar puntos y ventajas así como castigos.
2. Dando puntos y/o castigos será aplicado con la regla de dos contra uno "la mayoría gana".
3. En caso de que la decisión de los tres referees sea dividida, la decisión será la que este en medio de los extremos. Por ejemplo: El referee central marca tres puntos por pase de guardia, el otro referee marca ventaja y el tercero no marca puntos. La decisión será la de ventaja, ya que esta es la decisión que se encuentra entre las otras dos decisiones (un extremo son puntos y en el otro extremo no hay puntos).

Importante: Cualquier situación en donde el manual no la pueda determinar será transferida a la discreción y decisión de los referees.

Posición y función del referee central:

El referee central debe permanecer en el área de combate. Dirigiendo el combate, determinando el resultado y certificando la posición correcta de registro.

El referee central deberá otorgar al primer competidor una cinta de color verde con amarillo para identificarlo y mantenerlo de lado derecho con referencia a él, esto en caso de que los dos competidores lleven uniformes del mismo color. El otro competidor deberá colocarse del lado izquierdo del referee. Una vez posicionados los competidores, saludaran y el referee central dirá "**COMBATE**"!

Los derribes aplicados por los competidores, solo por orden del referee central, serán apuntados en la pizarra y en las notas de los jueces otorgándole los puntos necesarios. En caso de empate tanto en puntos como en ventajas, el juez que lleva la puntuación alzara las dos banderas simultáneamente. Inmediatamente después, el referee central analizará que competidor dio mejor pelea en cuanto al reglamento y otorgara la victoria al competidor más agresivo buscando la victoria durante el combate. No habrá empates bajo ninguna circunstancia. El referee central decidirá quien es el ganador y su decisión es absoluta.

El referee central revisará que todo esté en orden; por ejemplo: el ring, el equipo, los uniformes (gis), la higiene, los jueces, etc. antes de que empiece el combate.

El referee central debe verificar que ni el público, fotógrafos o cualquier otra persona este en posición de riesgo para los competidores.

COMO SE MARCA LA PIZARRA

La pizarra tiene los siguientes puntos

4 puntos- montura completa o montura por la espalda

3 puntos- pase de guardia

2 puntos- derribes, barridas y rodilla en el abdomen

-1, -2... Castigos

1, 2, 3... ventajas

4	3	2	-1	1
montura	Pase de guardia	derribes	castigo	ventaja
montura por la espalda		barridas		
		rodilla en el abdomen		

El referee debe buscar primero los puntos de ventaja y después los puntos para castigar. Este es el orden que puedes usar para interpretar la pizarra, si después de estos escenarios del combate sigue en empate, el referee determinará quien es el ganador.

Checando el uniforme (gi)

El juez que cheque el gi debe verificar que los competidores tengan las uñas largas, que el uniforme sea del tamaño proporcional al competidor según las medidas oficiales de la CJB, que el color del uniforme sea el correcto y el color de la cinta correspondan al competidor.

El tamaño de la herramienta (uniforme).

ARTICULO 4°- SEÑALES

El referee central hará señales de acuerdo con las acciones o puntos que a continuación se detallan:

Para cualquier señalización el referee central deberá alzar la mano indicando que competidor recibe los puntos o castigos, en esta mano el referee tendrá una banda del color del uniforme o de la cinta igual al del competidor.

-DERRIBES, BARRIDAS Y RODILLA EN EL ABDOMEN: El referee levantará la mano indicando el color del competidor al cual se le otorgan los puntos, se marcarán dos puntos por estos movimientos.

-PASE DE GUARDIA: El referee levantará la mano con el color del competidor al cual se le otorgan los puntos, se marcarán tres puntos por este movimiento.

-MONTURA COMPLETA, MONTURA POR LA ESPALDA O TOMAR LA ESPALDA: El referee levantará la mano del color del oponente al cual se le otorgan puntos, se marcarán cuatro puntos por estos movimientos.

-CASTIGOS: El referee cruzará los brazos con puños cerrados sobre su cabeza después de haber indicado el color del competidor al cual se le aplicará el castigo y se le dará una ventaja al otro competidor.

-VENTAJAS: El referee señalará ventaja con el brazo extendido con un movimiento de barrida de forma horizontal a la altura de los hombros.

-PARA INTERRUMPIR LA PELEA: El referee pone una mano sobre la otra en forma de "T" señalando tiempo fuera, con esto se debe parar el tiempo.

-PARA DESCALIFICAR: El referee alza los brazos y los cruza sobre su cabeza, inmediatamente después, señala al competidor descalificado.

-PARA QUITAR PUNTOS OTORGADOS: El referee levantará la mano con la cual dio puntos y con un movimiento marca quitar los puntos.

-PERMANECER QUIETO: El referee dará advertencia al competidor que se quede quieto en una posición de control y no esté atacando, a la segunda advertencia, el referee quitará un punto.

-PARA EMPEZAR EL COMBATE: El referee pedirá a los competidores que tomen su lugar, pedirá que se saluden e inmediatamente después dirá "tiempo" o "pelen" para empezar el combate.

ARTICULO 5° - CONCLUYENDO UNA PELEA

Nunca habrá un empate. Los combates se decidirán por:

1-SOMETIMIENTO

2-DESCALIFICACION

3-DESMAYO

4-PUNTOS

5-VENTAJAS

1- SOMETIMIENTO: El sometimiento ocurrirá cuando la técnica aplicada forcé al oponente a admitir la derrota por:

- 1.1- Tapeando con la palma de la mano al oponente o al piso de manera visible.
- 1.2- Tapeando con el pie el piso (en caso de que sus manos estén atrapadas).
- 1.3- De manera verbal pedirle al referee que se detenga la pelea (en caso de que no pueda tapear con las manos ni con los pies).
- 1.4- Pidiendo de manera verbal que se detenga la pelea en caso de que el competidor este lastimado, físicamente no pueda seguir o no esté preparado para la pelea.
- 1.5- En caso de que el referee vea que el sometimiento está bien aplicado y puede causar un daño al otro competidor se puede parar la pelea.
- 1.6- El entrenador del competidor puede pedir que se pare la pelea, pidiéndole al referee directamente o tirando la toalla al centro del ring.
- 1.7- Cuando un competidor este bajo algún sometimiento y se queje de alguna manera, ejemplo decir "hay" se tomara como si el competidor tapeara.

El referee puede parar el combate cuando un competidor es lastimado o por la decisión de un doctor al determinar si el competidor puede seguir. Si esto ocurre, la victoria se le otorgara al oponente siempre y cuando la lesión haya sido provocado intencionalmente teniendo una conducta digna de descalificación.

1.8-

2- DESCALIFICACION

FALTAS GRAVES:

2.1- FALTAS SERIAS QUE PROVOCAN DESCALIFICACION INMEDIATA POR EL REFEREE.

- a) El uso de lenguaje ofensivo, palabras obscenas o cualquier falta de respeto hacia el referee o público presente.
- b) Morder, jalar el cabello, picar los ojos, meter los dedos a la nariz del oponente, buscar lastimar genitales o usar cabeza, codos, puños, pies o rodillas con la intención de lastimar o ganar alguna ventaja.
- c) Cuando al competidor se le rompa o rasgue el uniforme, el referee le indicara que tiene un determinado tiempo para cambiarse. Si el competidor no se logra cambiar en ese tiempo otorgado será descalificado.
- d) El competidor debe usar pantalones cortos (shorts) debajo del pantalón del gi, ten en cuenta de que durante el combate se puede descocer o romper el pantalón, si esto sucede, el referee otorgara un determinado tiempo para cambiarse. Si el competidor no regresa antes de que termine el tiempo, será descalificado.
- e) Sera descalificado de manera inmediata cuando un competidor esta bajo un sometimiento por el oponente e intencionalmente se trata de salir del ring para evitar tapear. En el caso de que se considere una falta técnica, sin ser una falta grave por disciplina, el competidor podrá regresar y combatir en la categoría absoluta o seguir peleando en la división si esta tiene varios braquetes.
- f) El competidor será descalificado si rompe cualquier regla de este artículo.

2.2- FALTAS NO TAN GRAVES:

FALTAS:

- En la primera ofensa que cometa el competidor se le dará una advertencia.
 - En la segunda ofensa que cometa el competidor se le dará al oponente una ventaja.
 - En la tercera ofensa que cometa el competidor se le otorgara al oponente dos puntos.
 - Después de la tercera ofensa el referee puede descalificar al competidor si éste comete una cuarta falta.
- a) El oponente se podrá hincar una vez que haya agarrado el uniforme del oponente, de lo contrario, el hincarse significa que el competidor se está rindiendo por no querer pelear.
- b) Se aplicara una falta cuando un competidor trata de sacar una de sus extremidades (brazos o piernas) del ring para evitar tapear o tratar de detener el tiempo o en el caso de que trate de gatear fuera del ring o en su defecto trate de salirse del ring intencionalmente, esto le provocara una llamada de atención.
- c) Se aplicara una falta cuando el competidor trate de parar la pelea o no dejar que el oponente lo ataque ya sea quitándose el uniforme o permitiendo que le quiten el uniforme.
- d) Se aplicara una falta cuando el oponente meta los dedos por dentro del uniforme para sujetar las mangas o al pantalón del oponente o sujete la cinta del oponente con las dos manos.
- e) Se aplicara una falta cuando el competidor trate de ganar tiempo sujetando al oponente sin intentar atacar o someterlo estando montado, montado de lado o en la guardia.

Tratar de controlar al oponente para neutralizarlo tratando de que el tiempo corra es motivo para recibir una falta. Cuando el referee se dé cuenta de esta situación pedirá que 20 segundos sean marcados y dirá "LUTE" haciendo la señal correspondiente. Si el competidor no ha cambiado de posición o tratado de atacar al oponente, el referee dirá por segunda vez "LUTE" haciendo la señal correspondiente e inmediatamente después marcar la falta correspondiente y dando una ventaja al oponente, si el competidor sigue sin moverse después de esto, el referee parara la pelea diciendo "PARAO" y volverá a marcar la falta además de otorgarle dos puntos al oponente; se les pedirá que se pongan de pie y tomen sus lugares. El competidor puede ser descalificado si comete otra falta.

Nota: Se marcara falta y se le otorgara dos puntos al oponente en caso de que el competidor trate de salirse del ring, trate de evitar que entre algún candado o sometimiento o trate de evitar el combate de manera intencional.

3- DESMAYO

Cualquiera de los competidores será considerado perdedor cuando estos pierdan el conocimiento (se desmayen) por cualquier ataque permitido en jiu-jitsu brasileño: apretones, derribes o estrangulamientos. En caso de accidente pero siempre y cuando este no haya sido intencional.

4- PUNTOS

PUNTOS POSITIVOS

La naturaleza de la competencia hace que los atletas usen sus habilidades técnicas para neutralizar o someter al oponente. El punto se logra demostrando una superioridad en técnica durante el combate buscando neutralizar al oponente con alguna posición de control o tratar de que se le marquen faltas para así poder recibir puntos a favor.

IMPORTANTE:

Al competidor no se le pueden otorgar nuevos puntos de una posición de donde él se encontraba antes; estar en una posición, cambiar de posición y regresar a la posición anterior.

Ejemplo: Poner la rodilla en el abdomen del oponente y después brincar al otro lado para poner la rodilla de nuevo en el abdomen.

El combate puede ser una condición ascendente de técnicas, buscando dominar o someter al oponente.

No se otorgan puntos al competidor que trate de obtener una posición mientras esté tratando de someter al oponente. Los puntos solo se otorgan cuando el sometimiento haya sido defendido por completo.

Ejemplo: Cuando un competidor este montado en su oponente pero éste lo tiene en una guillotina, los puntos de la montura solo se le otorgan cuando se haya logrado salir de la guillotina.

POR ORDEN DEL REFEREE

La posición más buscada de control por el competidor requiere mucha estrategia y técnica además del sometimiento necesario para terminar la pelea. Por eso, si el combate queda empatado al no haber puntos, se le otorga la victoria al competidor que tenga mejor posición una vez concluida la pelea.

Posicionamiento: (por orden del referee) Las posiciones de control requieren de gran habilidad y de buena técnica. Si el combate no termina en sometimiento, el competidor que haya logrado hacer más puntos logrando posiciones de control, obtendrá la victoria.

a) **DERRIBES:** Cualquier forma de tirar al oponente y ponerlo de espalda se considera un derribe, esto otorga al competidor dos puntos. Si el competidor es tirado (derribado) al suelo pero no cae de espalda, el que propicio el derribe debe de inmovilizar al oponente en la misma posición durante 3 segundos por lo menos para otorgarle puntos por el derribe.

Observación 1: Un derribe aplicado que provoque que el oponente caiga fuera del área de combate, se hará válido y se le otorga puntos, siempre y cuando el que derribo al oponente permanezca de pie.

Observación 2: Si el competidor hace que el oponente ponga una rodilla en el suelo a la hora de tratar de derribarlo se le otorga **2 puntos**, siempre y cuando el competidor mantenga los dos pies plantados firmemente en el suelo. Si el oponente está de rodillas y el competidor está de pie, éste deberá posicionarse buscar la montura de lado para que se le otorgue una ventaja.

Observación 3: Cuando un competidor trata de derribar al oponente con un derribe de dos piernas y el oponente se sienta en el suelo y logra barrer (sweep) al competidor, se le otorgan los puntos al que aplico la barrida y no al que provoco el derribe.

Observación 4: Cuando el competidor derriba al oponente y al derribarlo termina en la posición de abajo, el competidor que provoco el derribe recibirá dos puntos mientras que el oponente que quedo arriba recibirá una ventaja. Si el competidor ejecutando el derribe termina en la guardia del oponente y el oponente lo barre (sweep) los dos reciben **2 puntos** respectivamente.

Pase de guardia: Si cuando el competidor que está de pie o entre las piernas del oponente logra moverse y caer por un lado del oponente de forma perpendicular o de forma longitudinal al tronco del oponente, dominándolo y no dejando que se logre mover o escapar de esa posición, aun que él este de espalda o de lado, se le otorga tres puntos. **NOTA:** si el competidor que se encuentra abajo logra defender que el oponente pase la guardia, ya sea poniéndose de rodillas o hasta lograr pararse, no se le otorga los **3 puntos**, pero se le otorga una ventaja por la iniciativa.

Rodilla en el abdomen (estomago): Cuando el competidor se encuentra arriba del oponente y éste logra ponerle la rodilla en el abdomen (estomago) sosteniéndolo con una mano de la solapa o de la manga del uniforme y otra mano sosteniéndolo por la cinta y con una pierna hacia la cabeza del oponente se le otorgara **2 puntos**.

Observación: si el competidor que se encuentra abajo no deja que el oponente le ponga la rodilla en el estomago y el que está arriba no logra establecer la posición de poner la rodilla en el estomago por completo, no se le otorgara los 2 puntos, pero si se le otorgara una ventaja.

La montura completa: Cuando el competidor se posiciona sobre el torso del oponente; ya sea que el oponente esta boca arriba, boca abajo o de lado, se considerara como montura completa. Se considera montura cuando el competidor tiene una rodilla sobre un brazo del oponente, aunque no se permite que le ponga las rodillas sobre los dos brazos. También se considera montura completa cuando el competidor tiene una rodilla en el suelo y un pie plantado en el suelo; esto otorgara al competidor **4 puntos**.

Observación: No se otorgara puntos si las rodillas o los pies están sobre las piernas del oponente. Si el competidor está aplicando un triangulo mientras tiene al oponente en la guardia y por alguna razón el competidor termina montado sobre el oponente, se considerara como una barrida (sweep) no como montura (ver la guardia).

Tomar la espalda: Es cuando el competidor logra posicionarse en la espalda del oponente, tomándolo por el cuello y enganchando las piernas por la cintura, poniendo sus talones en las ingles del oponente, si permitir que el oponente se pueda quitar al competidor. Se otorgara **4 puntos** por esta posición.

Nota: No se otorgaran los puntos si los talones no se encuentran posicionados correctamente en las ingles del oponente, tampoco se otorgaran puntos si el oponente tiene un brazo por debajo de la pierna del competidor o si el competidor solo se abraza del oponente sin meter los ganchos.

Barridas: Es cuando el competidor se encuentra abajo del oponente en su guardia (estar entre las piernas del oponente) o en media guardia (cuando el oponente tiene atrapada una pierna del competidor) y con un movimiento logra revertir la posición terminando arriba del oponente aunque termine en la guardia del oponente, se le otorgara **2 puntos**.

Observación 1: No se considerar como barrida si el movimiento no se origina desde la guardia o la media guardia.

Observación 2: Cuando el competidor provoque una barrida y logra tomar la espalda en un solo movimiento se le otorgara **2 puntos**.

Observación 3: Si se empieza en la guardia y el competidor intenta una barrida o ambos competidores se ponen de pie, en donde un competidor intenta una barrida pero logra ejecutar un derribe y permanece arriba del oponente, se le otorgara **2 puntos**.

PUNTAS ACUMULATIVOS

PUNTOS NEGATIVOS (FALTAS)

Son faltas que a los competidores se les otorgara después de tres llamadas de atención ya sea por evadir la pelea, inmovilizar al oponente sin seguir atacando (atascar la pelea) o simplemente no buscar finalizar la pelea.

Atascar la pelea: este término es usado en jiu-jitsu brasileño para explicar que el competidor está deteniendo la pelea en una posición de control para que corra el tiempo y así poder llevarse la victoria por acumulación de puntos. Esta penalización sucede muy seguido cuando el competidor monta de lado o logra la posición norlea sur y no busca atacar desde estas posiciones.

Se atasca la pelea cuando los competidores estando de pie se posicionan de tal manera que ninguno de los dos se puede derribar o logran cualquier posición de control en el piso en donde se pueda atascar el combate. En cuanto el referee se percate de esta situación dirá "LUTE" y hará la señalización correspondiente, con esto el referee pedirá que se marque 20 segundos, si durante estos 20 segundos los competidores no han cambiado de posición, el referee dirá por segunda vez "LUTE" y volverá hacer la señalización correspondiente, inmediatamente después marcara la falta al competidor correspondiente y otorgando un avance al oponente. Si el competidor sigue atascando el combate, volverá a marcar la falta y otorgara **2 puntos** al oponente. En caso de marcar la segunda falta, se les

pedirá a los competidores que paren la pelea, que se pongan de pie y regresen a sus lugares. Quedando así la posibilidad de quedar descalificado en la siguiente falta.

VENTAJAS

Se le otorgara una ventaja al competidor cuando éste intente cualquier movimiento fundamental sin poder completarlo; por ejemplo la barrida (sweep), el derribe , cualquier sometimiento, etc.

Durante la guardia cerrada (cuando el competidor se encuentre abajo pero tenga al oponente entre sus piernas):

a) Se otorgara la ventaja cuando el competidor estando en la guardia del oponente sea ofensivo buscando salir de la guardia (pasar la guardia). Para que el referee considere dar una ventaja, el competidor que este en la guardia debe estar muy cerca por pasar la guardia, haciendo que el oponente gaste energía tratando de mantener la posición. Por ejemplo: la media guardia, intentar inmovilizar al oponente, etc.

b) El competidor que se encuentra abajo recibirá una ventaja cuando trate de barrer al oponente pero no lo pueda lograr, poniéndolo en peligro de perder la posición, así como cuando el competidor trate de cerrar algún candado y el oponente se defienda. Nota: Para que se le dé una ventaja al competidor que se encuentra abajo debe abrir las piernas.

Cuando la situación en la pizarra está empatada, el referee decidirá si se otorgara la ventaja basándose en los siguientes criterios:

- La ventaja se otorgara al competidor que durante el combate ya sea de pie o en el piso, cuando esté demuestre mas iniciativa y agresividad para tratar de ejecutar un derribe, técnica o cualquier sometimiento. También se le otorgara la ventaja si el competidor domina al oponente durante toda la provocando que esté este a la defensiva.
- Las ventajas otorgadas a través de derribes: Se dará ventaja cuando el competidor logre sacar de balance al intentar un derribe aun que no lo pueda completar. Se dará una ventaja si el competidor intenta sacar de balance al oponente aunque no haya intentado un derribe.
- Se otorgara la ventaja al competidor, que estando en el piso, intente una técnica y pone al oponente en la defensiva.

ARTICULO 6°- RESTRICCIONES

- El referee central tiene la autoridad absoluta para detener la pelea, cuando el competidor se encuentre en peligro de ser seriamente lastimado por un sometimiento; en este caso, se le otorgara la ventaja y se le dará la victoria al oponente.
- Ataque a las cervicales y ataques al cuello (neck crank) están prohibidas en todas las categorías; los estrangulamientos se permiten en las categorías de adolescentes (juveniles) y adultos en todas las categorías de cintas.
- Los competidores menores de 18 años (juveniles) solo podrán competir en categorías abiertas siempre y cuando sean de peso mediano o completo.
- No se permite usar botas de lucha libre, cascos o protectores para la cabeza, camisetas por debajo del gi (excepto en mujeres) o cualquier tipo de protección que pueda alterar el resultado del combate.
- En la categoría de niños de edades entre 4-15 años, cuando un competidor está ejecutando un triangulo y el oponente se pone de pie, el referee tiene la obligación de posicionarse de tal manera que proteja a los dos competidores, especialmente para evitar daño a las cervicales.
- **Edades desde los 4 a los 12 años:**
 - Azotar desde la guardia
 - Candado al bíceps
 - Candados a las muñecas
 - Triangulo jalando la cabeza
 - Cualquier tipo de palanca a los pies
 - Candado a las rodillas o a las piernas
 - Candado a las cervicales
 - Candado al cuello (neck crank)
 - Estrangulamiento: Ezequiel
 - Candado a las pantorrillas
 - Candado a la omoplata
 - Guillotina frontal

Derribe de tijera
Candado al talón

- **Edades desde los 13 a los 15 años:**
 - Azotar desde la guardia
 - Candado al bíceps
 - Candado a las muñecas
 - Triangulo jalando la cabeza
 - Cualquier candado a los pies
 - Candado a las rodillas o a las piernas
 - Candado a las cervicales
 - Candado al cuello (neck crank)
 - Estrangulamiento: Ezequiel
 - Candado a las pantorrillas
 - Derribe de tijera
 - Candado a los talones

- **Edades de 16 a los 17 años:**
 - Azotar desde la guardia
 - Candados a los pies
 - Candado a las cervicales (sin estrangulamientos)
 - Candado al bíceps
 - Candado a las pantorrillas
 - Candado a las muñecas
 - Mata leon con los pies
 - Derribe de tijera
 - Candado a los tobillos

- **Adultos desde cinta azul a cinta morada**
 - Mata leon con los pies
 - Azotar desde la guardia
 - Candados a las piernas
 - Candado a las cervicales (sin estrangulamientos)
 - Candado al bíceps
 - Candado a las pantorrillas
 - Derribe de tijeras
 - Candado a los talones

- **Adultos desde cinta café a cinta negra**
 - Azotar desde la guardia
 - Candado a las cervicales (sin estrangulamiento)
 - Derribe de tijera
 - Candado a los talones

ARTÍCULO 7º- HIGIENE

- A- El gi debe de ser lavado y secado para no tener olores desagradables.
- B- Las uñas de las manos y de los pies deben de estar debidamente cortas.
- C- Personas con el cabello largo deben de sujetarlo de tal manera que no moleste al oponente o a uno mismo.
- D- Los competidores no podrán pintarse el cabello; en caso de hacerlo, el referee puede descalificarlo.

ARTÍCULO 8º- GI O KIMONO

LOS COMPETIDORES SERAN REQUERIDOS A USAR EL GI O KIMONO BAJO LAS SIGUIENTES ESPECIFICACIONES

A- Debe de ser de algodón o de algún material similar y debe de estar en buenas condiciones. El material del uniforme no debe de ser muy grueso ya que esté puede interferir con el ataque del oponente.

B- Los gi pueden ser de los colores blanco, azul y negro. (No se pueden combinar los colores. Ejemplo: saco blanco con pantalón azul).

C- El saco debe de ser de un largo adecuado (hasta el muslo), las mangas deben de llegar a las muñecas teniendo los brazos estirados al frente. Las mangas deben de tener las medidas establecidas de los hombros hasta las muñecas por la CBJJ y la FIJJB.

D- El ancho de la cinta debe de ser de 4 a 5 centímetros con el color correspondiendo al grado del competidor; la cinta se debe de atar con un doble nudo y con la suficiente presión para mantener el gi cerrado.

E- Los competidores no podrán competir si las mangas y el pantalón no tienen las medidas reglamentarias, si el gi o kimono está roto o rasgado. No se puede usar camiseta debajo del kimono (excepto en las categorías para mujeres).

F- No está permitido usar uniformes pintados, excepto cuando hay que diferenciar equipos.

TODOS LOS COMPETIDORES DEBEN DE CUMPLIR CON EL REGLAMENTO DE HIGIENEN Y UNIFORME PARA PODER COMPETIR, DE LO CONTRARIO, AL Oponente SE LE CONSIDERARA COMO GANADOR.

ARTICULO 9º- CATEGORIAS POR EDADES

PRE-MIRIM	4, 5,6 AÑOS
MIRIM	7, 8,9 AÑOS
INFANTIL	10, 11,12 AÑOS
INFANTO-JUVENIL	13, 14,15 AÑOS
JUVENIL	16 Y 17 AÑOS
ADULTO	18 HASTA 29 AÑOS
MASTER	30 HASTA 35 AÑOS
SENIOR I	36 HASTA 40 AÑOS
SENIOR II	41 HASTA 45 AÑOS
SENIOR III	46 HASTA 50 AÑOS
SENIOR IV	51 HASTA 55 AÑOS
SENIOR V	56 AÑOS EN ADELATE

ARTICULO 10º- DURACION DE TIEMPO PARA LAS COMPETENCIAS

PRE-MIRIM	2 MINUTOS
MIRIM	3 MINUTOS
INFANTIL	4 MINUTOS
INFANTIL-JUVENIL	4 MINUTOS
JUVENIL	5 MINUTOS
ADULTO:	
CINTA BLANCA	5 MINUTOS
CINTA AZUL	6 MINUTOS
CINTA MORADA	7 MINUTOS
CINTA CAFÉ	8 MINUTOS
CINTA NEGRA	10 MINUTOS
MASTER:	
CINTA AZUL	6 MINUTOS
CINTA MORADA	6 MINUTOS
CINTA CAFÉ	6 MINUTOS
CINTA NEGRA	6 MINUTOS
SENIOR: (dependiendo del torneo)	
CINTA AZUL	5 MINUTOS
CINTA MORADA	5 MINUTOS
CINTA CAFÉ	5 MINUTOS
CINTA NEGRA	5 MINUTOS

ARTICULO 11º- OTORGAR PUNTOS PARA CLASIFICAR (RANK) A UN COMPETIDOR

PRIMER LUGAR: se le otorgaran 9 puntos

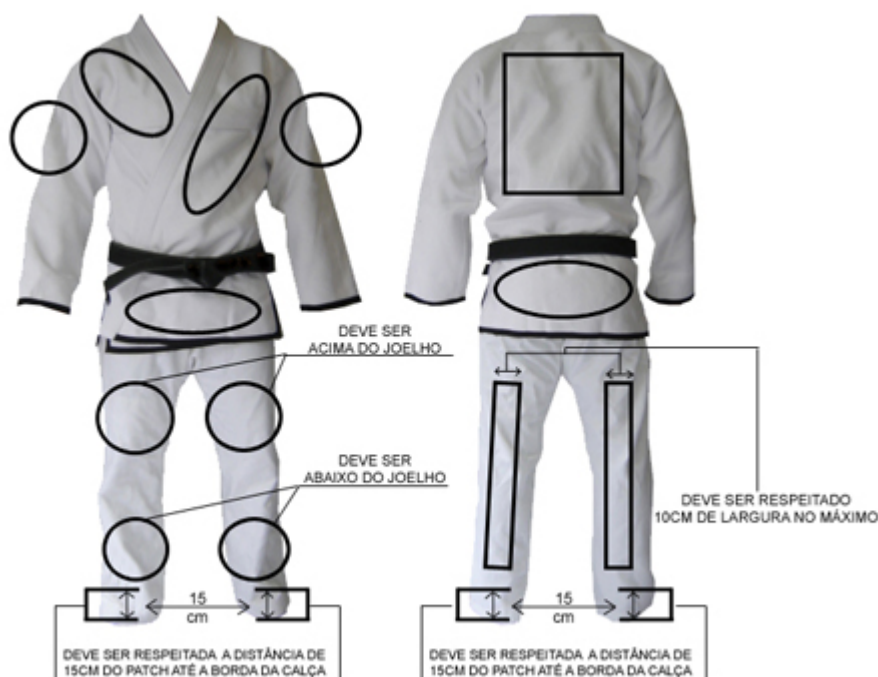
SEGUNDO LUGAR: se le otorgaran 3 puntos

TERCER LUGAR: se le otorgara 1 punto

ARTÍCULO 13º- DIRECCIÓN Y DECISIÓN

- 1- Para todos aquellos con funciones oficiales tales como son: profesores, asistentes técnicos, directores, jueces etc., y todas aquellas personas no oficiales fuera del área de competencia serán testigos en caso de que el competidor sea descalificado.
- 2- En caso de que ambos competidores se lesionan dentro del combate final:
 - a. Se determinara al ganador cuando existan puntos o ventajas.
 - b. Si no existen puntos o ventajas, se considerara un empate.
- 3- Si el caso se da cuando los competidores se encuentran de pie, se aplicara de la misma manera que en el punto dos de este articulo.
- 4- Para el combate final se les otorgara un descanso del doble del tiempo otorgado en combates regulares.
- 5- Para el combate final, se le dará a los competidores dos oportunidades para lograr alcanzar el peso.
- 6- En caso de que solo haya dos competidores en la categoría y uno de ellos no se presente a pelear, se le otorgara la victoria al competidor que si se presento; no se le otorgara medalla al competidor que no se presento.
- 7- En caso de que un competidor al tratar de pasar la guardia intente un candado al pie y el oponente se siente, al competidor que está arriba se le otorgaran 2 puntos después de que defienda el ataque y mantenga la posición durante 3 segundos. Si el competidor pone al oponente en una situación de peligro buscando una sumisión, esté recibirá una ventaja.
- 8- En caso de que un competidor cambie de kimono para lograr el peso sin autorización del referee, será descalificado.
- 9- Se permite usar parches en los uniformes siempre y cuando estén en los lugares reglamentarios.

LUGARES OFICIALES PARA EL USO DE PARCHES.



AGRADECIMIENTOS:

Nos gustaría agradecer a todas las personas que participaron en la formación de este manual, el cual es una moderna adaptación del manual original creado hace más de 20 años por los Gran Maestros Carlos y Helio Gracie, cuando fundaron la Federación de Jiu-jitsu brasileño en el estado de Guanábana, Brasil. Muchos participaron en este manual, a los cuales se le puede dar mención como son: Dr. Ecio Leal y Maestro Pedro Hemeterio. También tenemos contribuyentes para esta nueva versión Maestro Álvaro Barreto, Maestro Mansor, Maestro Carlos Robson Gracie, Maestro Osvaldo Alves, Maestro Flavio Behering, Profesor José Herque Leao Teixeira, Assed Naked Hadad, Maestro Royler Gracie, Fernando Guimaraes, señor Presidente de la LERJJI Silvio Pereira, Carlos Gracie Jr. y el Profesor Álvaro mansor Guarconi.

Traducido en México por:

Instructor Rodolfo Salas

SALAS  JIU-JITSU
www.salasgi.com