



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE JUDO Y DEPORTES ASOCIADOS  
JIU JITSU - AIKIDO - KENDO - WU SHU - DEFENSA PERSONAL



**FECHA:** 26/09/2019

**ORIGEN:** ACTIVIDADES DEPORTIVAS

CIRCULAR

**GENERAL N°** 159  
**Anula la** !  
**DEPARTAMENTAL N°**

**DESTINATARIOS, PARA:**

**CUMPLIMIENTO:**

**CONOCIMIENTO:**

FEDERACIONES AUTONÓMICAS DE JUDO Y DD.AA.

**ASUNTO:** BORRADOR REGLAMENTO DE COMPETICIÓN SISTEMA SHOW JIU JITSU

V.º B.º:

**TEXTO:**

Con motivo de la actualización del Reglamento del Sistema de Competición Show que la Federación Internacional de Jiu Jitsu publicó en su web, se remite **borrador** del citado reglamento, pendiente de cuestiones que, aún por determinar, esperamos sean resueltas en breve por dicha Federación.

Lo que se comunica para general conocimiento.

**EL DIRECTOR DE DEPORTES ASOCIADOS**



**Fdo. Fermín Parra Berguices**

## COMUNICADO DE LA DIRECCIÓN NACIONAL DE ARBITRAJE DE JIU JITSU

Con motivo de la actualización del Reglamento del Sistema de Competición Show que la Federación Internacional de Jiu Jitsu publicó en su web, se facilita el siguiente [borrador](#) pendiente de cuestiones que, aún por determinar, esperamos sean resueltas en breve por dicha Federación.

### REGLAMENTO DEL SISTEMA DE COMPETICIÓN SHOW – JIU JITSU

#### 1. GENERALIDADES.

El sistema Show consiste en la presentación de una coreografía libre, de técnicas de defensa de un competidor contra los ataques de otro, ambos del mismo equipo.

El equipo puede usar objetos (un máximo de dos), que apoyen la idea del espectáculo. Los objetos pueden ser usados tanto para atacar como para defender (si bien la defensa con un objeto no podrá ser superior al 50% de los ataques).<sup>1</sup>

##### 1.1 Coreografía.

Aunque la coreografía puede ser elegida libremente por el equipo, comprenderá una secuencia (lógica) de ataques y defensas.

El equipo es libre de elegir un mínimo de 6 ataques del sistema dúo, como mínimo dos ataques de cada una de sus series<sup>2</sup> (Reglas de competición. V.2. 19 de enero de 2018 – Sección 20. Recordemos:

Serie A: Agarres, abrazos y estrangulaciones al cuello.

Serie B: Puñetazos, golpes y patadas.

Serie C: Armas.)

Cada ataque puede ser realizado por el lado derecho o por el izquierdo, a libre elección del equipo así como libre es la posición de los pies.

La defensa debe constar de un mínimo de dos atemis, dos proyecciones y dos luxaciones o estrangulaciones.

En la coreografía se permiten técnicas adicionales y los ataques pueden iniciarse con pre-ataques como empujones, atemis o tirones.

---

<sup>1</sup> Por razones de seguridad, los objetos deberán estar hechos de material irrompible, como plástico, madera o material blando. Los objetos de vidrio solo se permitirán si el vidrio con el que están fabricados es el denominado de seguridad (aquellos en los que, en caso de rotura, no pueden causar heridas).

<sup>2</sup> En las categorías U16 e infantiles no está permitido el uso de armas.

La defensa es completamente libre a elección del competidor, así como los respectivos papeles como atacante y defensor.

## **2. CATEGORÍAS.**

Respecto a las edades de los competidores que forman un equipo:

Si los miembros del equipo pertenecen a diferentes categorías de edad, el equipo se registrará según la categoría del competidor con mayor edad.

Sin embargo, un equipo que incluya un competidor U18 y un competidor U21, solo puede competir en la categoría U21, no en la absoluta (el competidor U18, aunque miembro de un equipo U21, no puede saltar más de dos años). Esto se aplica también a los equipos compuestos por competidores de categorías U16 y U18.

### **2.1 Opción adicional a las categorías regulares:**

Se podrá formar un equipo de dos a cuatro competidores, el cual competirá contra otro equipo.

## **3. DESARROLLO.**

El orden de las demostraciones se determinará en función del sorteo "Listado y cuatro finalistas", como se describe en la Organización y Código Deportivo de la JJIF (Sección 4.4.5).

*(En el listado inicial, a todos los equipos se les asigna un número que determinará el orden de presentación del show.*

*Una vez realizadas todas las presentaciones se clasifica la posición de los equipos según el sistema de puntuación reglado en esta normativa. Los cuatro equipos con la mayor puntuación pasan a la ronda final.*

*En la ronda final el equipo con la menor puntuación es el que primero en presentar su show, el segundo con la menor puntuación le sigue y así sucesivamente.)*

A la señal del A.C. el equipo le saludará con una inclinación.

La demostración comienza cuando el A.C. anuncia "Hajime".

Cada demostración tendrá un tiempo máximo de dos minutos.

La puntuación se dará por el Jurado una vez finalizada la presentación. Tras la orden del A.C. “Puntuación Técnica – Hantei” o “Puntuación artística – Hantei”, el Jurado levantará sus respectivas puntuaciones por encima de sus cabezas.

Tras las demostraciones de la ronda de eliminación, los cuatro equipos con los puntos más altos pasan a la ronda final para competir por el 1<sup>er</sup>, 2<sup>o</sup> y 3<sup>o</sup> puesto.

### **3.1 Regulación en caso de empate.**

Si la clasificación determinada por los puntos entregados a los diferentes equipos muestra un empate (la misma puntuación), la puntuación técnica decidirá qué equipo tiene una clasificación más alta. Esto será de aplicación tanto en las eliminatorias como en la ronda final.

Si coinciden varios equipos con la misma puntuación técnica, estos deberán realizar una “ronda reto” de 30 segundos con diferentes elementos a elección de cada equipo. Tras ello, el Jurado deberá elaborar una nueva clasificación.

### **3.2 Regulación adicional para los finalistas.**

En caso de que la organización lo permita, se admitirá el uso de música en las demostraciones de los cuatro equipos finalistas.

## **4. SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y VALORACIÓN.**

Hay dos puntuaciones diferentes en el sistema Show:

- La puntuación técnica: tiene en cuenta la ejecución de las técnicas de Jiu-Jitsu.
- La puntuación show: deberá tener en cuenta la estética, la historia y la creatividad, la variedad, el límite de tiempo y la coreografía.

Los puntos se entregan de 0 a 10 con intervalos de 0,5 puntos.

### **4.1 Puntuación técnica:**

Ambos, ataque y defensa, deben ser ejecutados de una manera técnica clara. Aunque se permiten las técnicas espectaculares, su ejecución debe seguir los principios de nuestro arte marcial, con un desarrollo y una biomecánica lógicas.

La puntuación técnica se tendrá en cuenta en función de la presentación de técnicas de Jiu-Jitsu tales como atemis (puñetazos, golpes y patadas), proyecciones y derribos, luxaciones, estrangulaciones y técnicas de suelo.

### Criterios:

- Biomecánica lógica: Las técnicas deben ejecutarse y enlazarse de forma lógica biomecánica. Las proyecciones y derribos deben romper el equilibrio del oponente obligándole a moverse.
- Control: obvio y claro en la terminación de cada una de las defensas. El apropiado en la defensa<sup>3</sup> de armas así como el adecuado en la defensa o ataque de los objetos adicionales usados.
- Efectividad: Las técnicas deben ser potentes pero con un buen control.
- Velocidad: El flujo de velocidad debe acorde a la naturaleza de los ataques, así como de las técnicas defensivas.
- Potencia: Se dará mayor importancia al ataque y a la primera parte de la defensa.

### **4.2 Puntuación artística:**

La percepción del espectáculo se valorará según los siguientes principios:

- Estética: Presentación atractiva de nuestro arte marcial incluyendo técnicas espectaculares del budo, acrobacias, cámara lenta, etc.
- Historia y creatividad: Realización de un guion lógico (conflicto, desarrollo, desenlace) usando artes marciales. Se debe evitar la actuación innecesaria.
- Variedad: Diversidad de las técnicas mostradas e incorporación de elementos.
- Límite de tiempo: Diferencia con el tiempo reglado.<sup>4</sup>
- Coreografía<sup>5</sup>: Adaptación a la música elegida.

### **5. JURADO:**

El jurado estará compuesto por tres árbitros colegiados, cada uno de un club/autonomía diferente (y, en la medida de lo posible, diferente al resto de los equipos).

Si necesitarais más información por favor, poneros en contacto a través de la dirección de correo electrónico: [nmolinad2@hotmail.com](mailto:nmolinad2@hotmail.com).

Muchas gracias,

Dirección Nacional de Arbitraje de Jiu Jitsu

---

<sup>3</sup> Evita ser golpeado o cortado por el arma.

<sup>4</sup> Por cada 15 segundos de diferencia respecto al tiempo reglado se sancionará con 0.5 puntos.

<sup>5</sup> Solo podrán aplicar este punto los cuatro equipos finalistas.