CENTRALBJJ

Cómo organizar un torneo de Jiu-Jitsu

Guía paso a paso, desde cero, con la plataforma CENTRALBJJ.
Para organizadores que nunca usaron un sistema como este.

Sin saber de computación | Gratis | Llaves, marcador, placas y TV



centralbjj.com.ar
El jiu-jitsu en un solo lugar

@centralbjj.oss
WhatsApp +54 9 11 2319-9693
hola@centralbjj.com.ar

Antes de empezar

Esta guía es para vos si nunca organizaste un torneo, o si lo organizás pero nunca usaste una plataforma. No hace falta saber de computación: cada paso te dice qué tocar y qué vas a ver.

Cómo leerla

Verde: lo que tenés que hacer
Los pasos concretos, en orden.

Amarillo: ojo
Algo que conviene saber para no tener problemas.

Azul: dato útil
Un atajo o una explicación corta.

Rojo: importante
No te lo saltees: evita errores que no se pueden arreglar.

Lo que vas a necesitar

- [ ] Un celular o una computadora con internet para publicar el torneo y ver las inscripciones.
- [ ] Un correo electrónico y un WhatsApp de contacto.
- [ ] Un alias, CBU o link de Mercado Pago para cobrar. **El dinero va directo a tu cuenta**: CENTRALBJJ no cobra ni se queda con comisión.
- [ ] El día del torneo: **una notebook o tablet por cada colchoneta** (la "mesa"), con internet. Alcanza con datos del celular compartidos.
- [ ] Opcional: una TV o proyector para mostrar el marcador, y una computadora con OBS (gratis) y una cámara si querés transmitir por YouTube.
- [ ] Opcional: una impresora para las credenciales y las llaves.

Un torneo, en tres etapas

Antes	*El día*	*Después*
• Publicás el torneo	• Acreditás y pesás	• Podios y medallero
• Difundís	• Armás las llaves	• Resultados publicados
• Llegan las inscripciones	• Repartís las áreas	• Lista de participantes
• Controlás los pagos	• Puntuás cada lucha	
• Cerrás la inscripción	• Placas, TV y público en vivo	

Todo sale de un solo lugar
Cuando publicás tu torneo recibís un **enlace privado de gestión**. Desde ahí hacés todo: inscriptos, pagos, acreditación, llaves, mesa, marcador y transmisión. No instalás nada.

Qué vas a encontrar

Parte 1 · Antes del torneo

1 · Publicá tu torneo 4
Crear la página del torneo, en 2 minutos

2 · Difundí y recibí las inscripciones 5
Cómo se anotan los atletas

3 · Controlá quién se anotó y quién pagó 6
Tu panel de gestión

4 · Cerrá la inscripción y prepará al equipo 7
Credenciales, roles y ensayo

Parte 2 · El día del torneo

5 · Acreditá a los atletas 9
Llegada, peso y categoría

6 · Armá las llaves 10
Quién pelea con quién

7 · Repartí las áreas y abrí la mesa de control 11
Una colchoneta, una mesa

8 · Puntuá cada lucha con el marcador 12
Puntos, ventajas, faltas y reloj

9 · Placas y pantalla de TV 14
Qué se ve y cómo se activa

10 · Transmití por YouTube 16
Opcional, con OBS

11 · El público lo sigue desde el celular 17
En vivo, llaves y resultados

12 · Premiación y cierre 18
Podios, medallero y después

Herramientas de ayuda

Cronograma sugerido del día 19
Para no improvisar

Si algo sale mal 20
Problemas comunes y cómo resolverlos

Glosario 21
Las palabras que vas a escuchar

Checklist final 22
Para imprimir y tildar

¿Vas a organizar por primera vez?

Leé la guía completa una vez, tranquilo, **antes** del día del torneo. Después alcanza con el checklist final y los pasos 5 a 9, que son los del día.

Parte 1

Antes del torneo

Lo que se hace desde que decidís organizar hasta el día anterior. Se hace desde cualquier celular o computadora, sin apuro.

Publicar el torneo y compartirlo

Recibir inscripciones y controlar los pagos

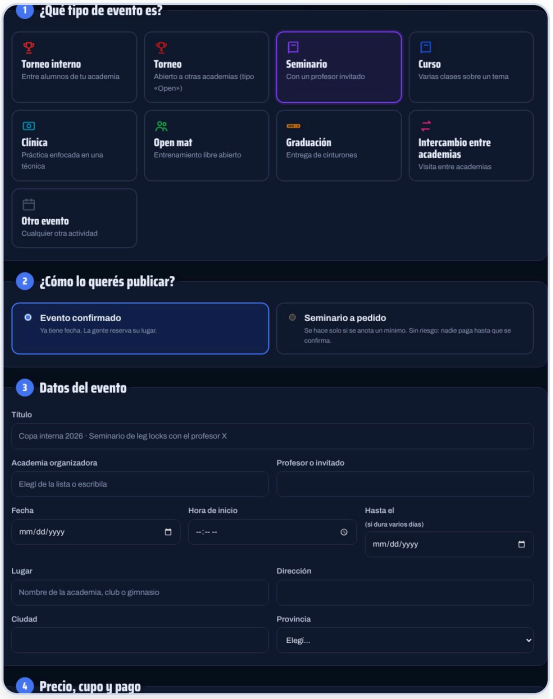
Cerrar la inscripción y preparar al equipo

1 Publicá tu torneo

Es crear la página de tu torneo en CENTRALBJJ. Es gratis y lleva unos 2 minutos.

Qué tenés que hacer

1. Entrá a **centralbjj.com.ar/eventos/publicar**. También podés tocar **"Publicar mi torneo"** en la franja azul del pie de cualquier página del sitio.
2. Elegí el tipo de evento: **Torneo** si es abierto a otras academias, o **Torneo interno** si es entre tus alumnos. Dejá marcado **"Evento confirmado"**.
3. Completá los datos: título, academia organizadora, fecha, hora, lugar, dirección, ciudad y provincia.
4. **Precio por persona** (0 si es gratis), cupo máximo (opcional) y **cómo se paga**: alias, CBU o link de Mercado Pago. Esto solo lo ven los que se anotan.
5. Escribí la descripción (reglas, cómo llegar, qué llevar) y subí el afiche (JPG o PNG).
6. Cargá tu contacto (nombre, WhatsApp y correo), tildá la casilla de responsabilidad y tocá **"Enviar para publicar"**.



El formulario: tipo de evento, cómo publicar y datos.

Guardá tu enlace privado

Al enviar el formulario te mostramos (y te mandamos por correo) un enlace que empieza con **centralbjj.com.ar/eventos/gestion/...**. Es la llave de tu torneo: desde ahí manejás todo. **No lo compartas**: quien lo tenga puede cambiar resultados y pagos. Guardalo en tus favoritos o mandalo a tu propio WhatsApp.

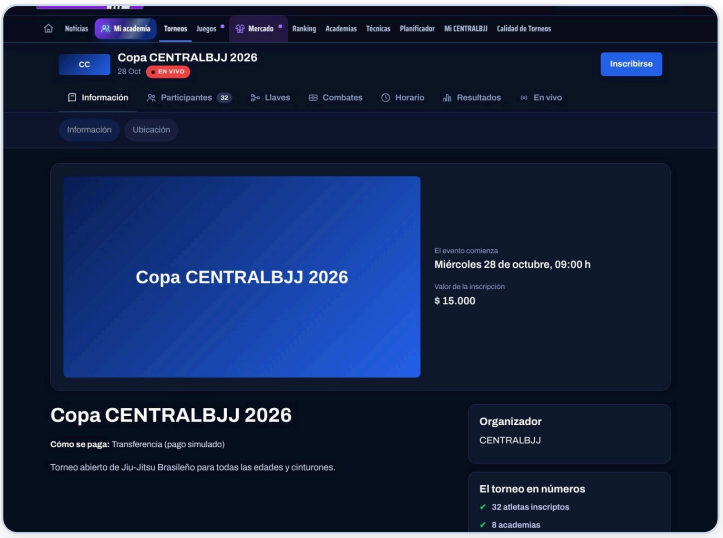
Si lo perdés, entrá a **centralbjj.com.ar/eventos/mis-eventos** y poné el correo con el que publicaste.

Qué pasa después

Revisamos el evento y lo publicamos, normalmente el mismo día. Te avisamos por correo cuando sale. No uses títulos que empiecen con "Prueba" o "Test": el sitio los toma como ensayos y no los muestra al público.

2 Difundí y recibí las inscripciones

Cuando se publica, tu torneo tiene su propia página. Los atletas se anotan solos.



La página pública de tu torneo: información, participantes, llaves, combates, horario, resultados y “En vivo”.

Qué hace el atleta

1. Entra a la página de tu torneo y toca **“Inscribirse”**.
2. Completa su nombre, fecha de nacimiento, género, cinturón, peso, academia y contacto. Los menores se anotan con autorización de su tutor.
3. La plataforma lo **ubica sola en su categoría** según edad, cinturón y peso (reglas de referencia IBJJF).
4. Recibe su **credencial digital con QR**. Ahí ve cómo se paga, si ya figura pagado y puede subir la captura del comprobante.

Qué tenés que hacer vos

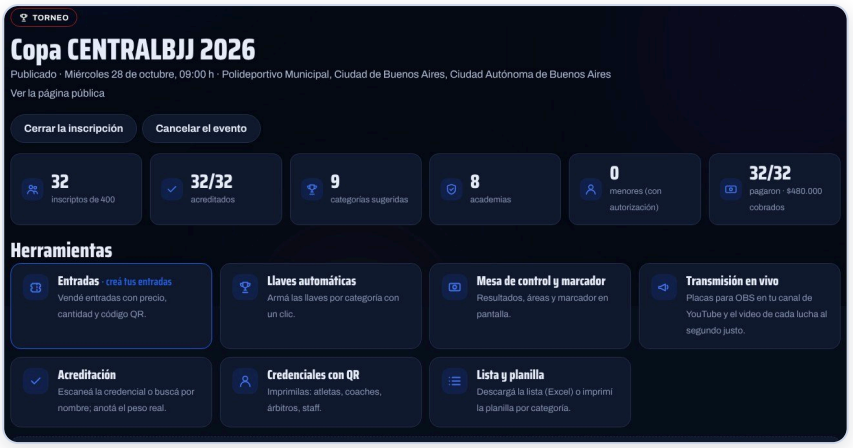
1. Compartí el link de la página del torneo por WhatsApp, Instagram y en los grupos de academias.
2. En tu gestión, sección **“Códigos QR”**, bajá el **QR del evento** (SVG para imprenta o PNG) y ponelo en el afiche.
3. Mirá cómo suben los números en tu panel (paso siguiente).

CENTRALBJJ también lo difunde

Tu torneo aparece en el calendario de torneos del sitio, con su afiche y el cartel “En vivo” el día de la competencia. Es publicidad gratis para tu academia y para el torneo.

3 Controlá quién se anotó y quién pagó

Este es tu panel de gestión. Entrás con el enlace privado del paso 1.



Arriba: inscriptos, acreditados, categorías, academias, menores y cobrado. Abajo: las herramientas del torneo.

Qué ves

- **Los números de arriba**: cuántos se anotaron, cuántos acreditaron, cuántas categorías hay y cuánto cobraste.
- **Las herramientas**: llaves automáticas, mesa de control y marcador, transmisión en vivo, acreditación, credenciales con QR y lista/planilla.
- **Inscriptos por categoría**: tocá una categoría y se abre la lista de atletas. El WhatsApp de cada uno es un enlace: lo tocás y se abre un mensaje listo para avisarle algo, por ejemplo que falta el pago.



Cada atleta con su academia, peso, edad, WhatsApp, acreditación y pago. “Mover a...” lo pasa a otra categoría.

Cómo marcar un pago

1. Te llega la transferencia a tu cuenta (o te avisa el atleta).
2. Buscá al atleta en su categoría y tocá **“Marcar pagado”**. Queda en verde: **“Pagó ✓”**.
3. Si el atleta subió el comprobante, vas a ver un botón 📎 **Comprobante**: abrilo, confirmá que la plata llegó y tocá **“Confirmar pago”**.
4. Si te equivocaste, tocá de nuevo el botón y se saca.

Categorías con un solo inscripto

Si una categoría tiene un único atleta, la plataforma te avisa en amarillo: **no puede haber lucha**. Usá el menú **“Mover a...”** para pasarlo a una categoría cercana (por ejemplo, el peso de arriba). Las categorías son una sugerencia: las podés mover como quieras.

4 Cerrá la inscripción y prepará al equipo

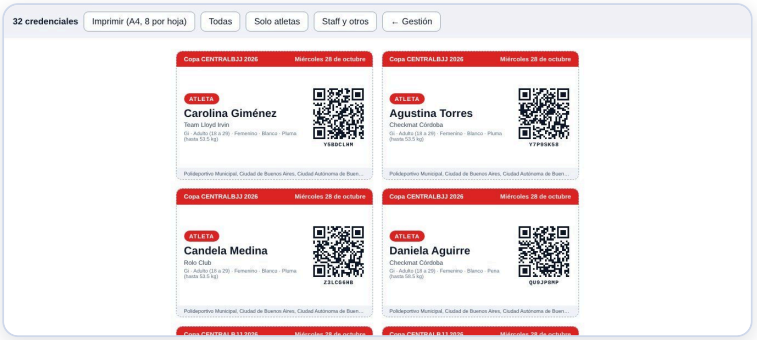
Unos días antes del torneo, cuando se cumple el plazo o se llena el cupo.

Cerrar la inscripción

1. En tu gestión tocá **"Cerrar la inscripción"**. Nadie más se puede anotar. Si necesitás volver atrás, aparece **"Reabrir la inscripción"**.
2. Tocá **"Descargar la lista (Excel/CSV)"** y guardala. Es tu respaldo.
3. Tocá **"Planilla para imprimir"** y llevá una copia en papel al torneo.

Credenciales con QR

Cada atleta ya tiene su credencial. Con ellas, la acreditación del día del torneo es mucho más rápida: se escanea el QR y listo.



Credenciales listas para imprimir, 8 por hoja A4: atletas, coaches, árbitros y staff.

1. En la gestión tocá **"Credenciales con QR"** y después **"Imprimir (A4, 8 por hoja)"**.
2. Para el staff, tocá **"Crear credenciales de staff, coaches, árbitros, invitados o público"**, escribí un nombre por línea y elegí el tipo.

El equipo de trabajo

Rol	Qué hace	Cuántos
Coordinador general	Decide, resuelve imprevistos y avisa cuándo empiezan las categorías.	1
Acreditación y pesaje	Recibe a los atletas, escanea el QR y anota el peso real.	1 o 2
Mesa de cada colchoneta	Maneja el marcador en la tablet o notebook. Otra persona llama a los atletas.	2 por colchoneta
Cobros y entradas	Confirma pagos y atiende la puerta.	1
Pantalla y transmisión	Deja la TV funcionando y, si hay YouTube, maneja OBS.	1

Hacé un ensayo

Uno o dos días antes, juntá a tu equipo y probá con 4 personas: abrir un marcador, sumar puntos y mirar la pantalla de la TV. Si querés ensayar con un torneo de prueba, escribinos por WhatsApp (+54 9 11 2319-9693) y te ayudamos a armarlo.

Parte 2

El día del torneo

Lo que hacés desde que llegan los primeros atletas hasta que se entrega la última medalla. Esta parte se maneja desde la notebook o tablet que está en cada mesa.

- Acreditar y pesar
- Armar las llaves y repartir las áreas
- Puntuar cada lucha con el marcador
- Mostrar placas, TV y resultados en vivo

5 Acreditá a los atletas

Acreditar es marcar que el atleta llegó y anotar su peso real. Se hace en la entrada, junto a la balanza.

Qué tenés que hacer

1. Entrá a tu gestión y tocá **"Acreditación"**. Conviene hacerlo desde el celular o una tablet en la mesa de entrada.
2. Pedile al atleta su credencial (el QR en el celular o impresa).
3. Escaneá el QR, o escribí su nombre en el campo.
4. Si ya lo pesaste, escribí el **peso real** en kilos (por ejemplo 76,4).
5. Tocá **"Acreditar"**.



La pantalla de acreditación. Arriba el contador: "32 de 32 atletas acreditados".

Qué te muestra al acreditar

- El nombre, la academia, la categoría y si ya **pagó o no**. Si no pagó, cobrale en el momento y marcalo como pagado en tu gestión.
- El contador de acreditados, para saber cuántos faltan.
- Si hay dos personas con el mismo nombre, te muestra una lista para elegir.

Si el peso no coincide

Si el peso real difiere en más de 1,5 kg del que se anotó, aparece un aviso amarillo: **"Revisá su categoría"**. Pasalo a la categoría que corresponde desde tu gestión con **"Mover a..."** antes de armar las llaves.

Quien compite en varias divisiones

Se acredita una sola vez: la plataforma lo marca en todas sus divisiones.

No armes las llaves hasta terminar el pesaje

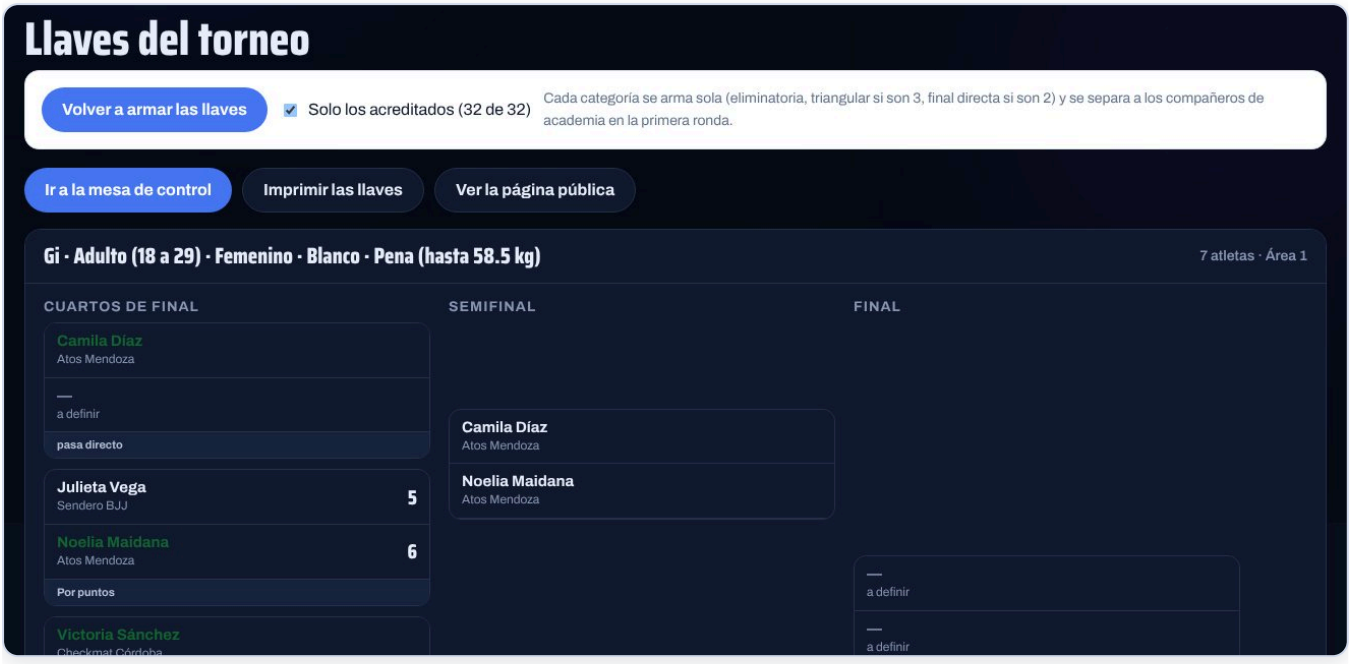
Las llaves se arman con los atletas acreditados. Esperá a que cierre el pesaje (o el horario límite que hayas anunciado) para evitar rehacerlas.

6 Armá las llaves

La llave es el cuadro de cruces: dice quién pelea con quién y en qué orden.

Qué tenés que hacer

1. En tu gestión tocá **"Llaves automáticas"**.
2. Dejá tildado **"Solo los acreditados"**: arma las llaves solo con quienes llegaron y pesaron.
3. Tocá **"Armar las llaves"**. En segundos están todas las categorías.



Las llaves armadas. Cada categoría muestra sus cruces y, a medida que avanza el torneo, los resultados.

Cómo las arma

- **1 atleta**: no hay llave (no hay con quién pelear). Ver paso 3 para moverlo de categoría.
- **2 atletas**: final directa. **3 atletas**: triangular, todos contra todos.
- **4 o más**: eliminatoria con cuartos de final, semifinal y final. Si sobran lugares, algunos pasan directo.
- Los **compañeros de la misma academia** se separan en la primera ronda siempre que se puede.

"Volver a armar las llaves" borra los resultados

Si volvés a armar las llaves, se sortea todo de nuevo **y se pierden los resultados cargados**. Usalo solo antes de que empiece el torneo. La plataforma te pide confirmación, pero leé bien antes de aceptar.

Llaves en papel

Tocá **"Imprimir las llaves"** para pegarlas en la pared de cada colchoneta.

Llaves en el celular

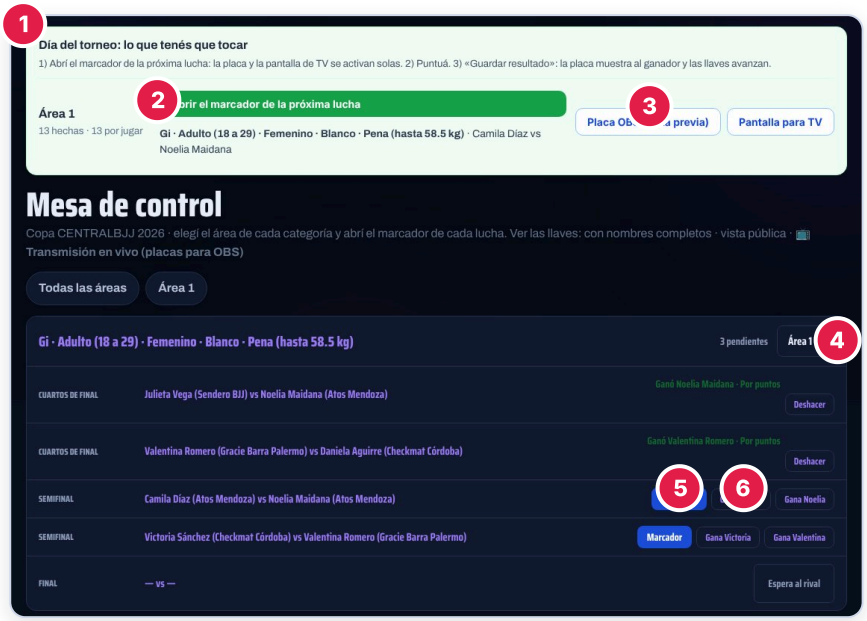
Tocá **"Ver la página pública"**. En tu gestión también tenés el **QR de las llaves** para imprimir y pegar en la entrada.

7 Repartí las áreas y abrí la mesa de control

Un área es una colchoneta. La mesa de control es la pantalla desde donde se maneja cada una.

Qué tenés que hacer

1. En tu gestión tocá **"Mesa de control y marcador"**. Ves todas las categorías con sus luchas.
2. Al lado del nombre de cada categoría hay un selector **"Área 1"**. Elegí en qué colchoneta se lucha esa categoría. Todas arrancan en Área 1: si tenés 3 colchonetas, repartilas (hasta 6 áreas).
3. En la mesa de cada colchoneta, abrí la pestaña de su área (**"Área 1"**, **"Área 2"**...) para ver solo sus luchas.
4. Usá el cuadro verde de arriba (**"Día del torneo"**) para abrir la próxima lucha.



La mesa de control de una colchoneta.

1. El cuadro "Día del torneo": por cada área muestra cuántas luchas se hicieron y cuántas faltan.
2. **Abrir el marcador de la próxima lucha**: el botón que más vas a usar. Muestra quién pelea.
3. **Placa OBS (vista previa)** y **Pantalla para TV**: los enlaces de esa área (paso 9).
4. El selector de **área** de cada categoría.
5. **Marcador**: abre el marcador completo de esa lucha.
6. **Gana [nombre]**: atajo para guardar el ganador sin puntuar (queda como decisión).

"Espera al rival"

Una lucha de una ronda siguiente aparece así hasta que se juegue la anterior. No hace falta que hagas nada: se completa sola.

Si te equivocaste de ganador

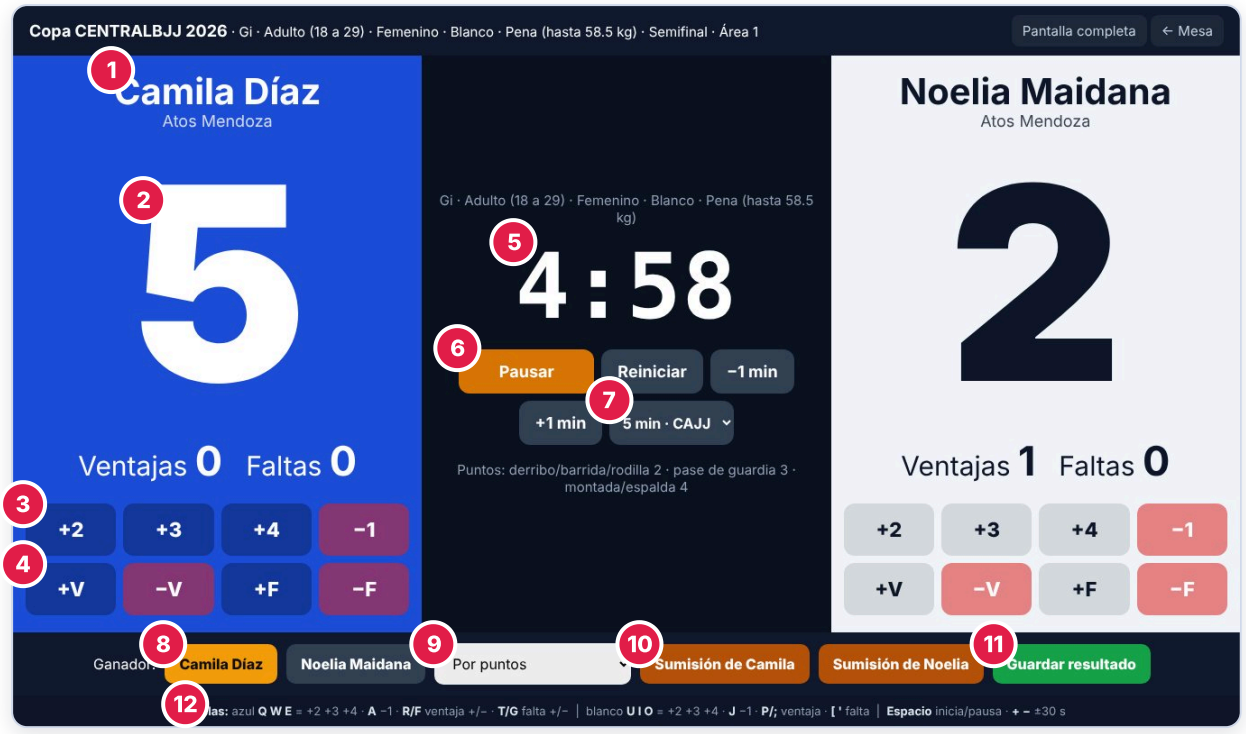
En la mesa, tocá **"Deshacer"** en esa lucha. Si el ganador ya avanzó y la lucha siguiente ya se jugó, primero hay que deshacer esa otra: la plataforma te avisa.

8 Puntuá cada lucha con el marcador

De esta pantalla sale todo: lo que se ve en la TV, en las placas y en el celular del público.

Cómo abrirlo

En la mesa tocá **"Abrir el marcador de la próxima lucha"** o el botón **"Marcador"** de la lucha que corresponda. Conviene usar una tablet o notebook y tocar **"Pantalla completa"**. Azul a la izquierda, blanco a la derecha.



El marcador de una lucha en curso.

1. Nombre y academia de cada atleta.
2. Los **puntos**, en grande.
3. Botones de puntos: **+2** derribo, barrida o rodilla · **+3** pase de guardia · **+4** montada o espalda. **−1** corrige un error.
4. **+V / −V** ventajas y **+F / −F** faltas.
5. El **reloj**.
6. **Iniciar** / **Pausar**, **Reiniciar**, **−1 min** y **+1 min**.
7. El **tiempo de la lucha**. Ya viene el reglamentario de la CAJJ (dice "CAJJ").
8. **Ganador**: se marca solo según puntos, ventajas y faltas. Podés cambiarlo.
9. **Método**: por puntos, ventajas, sumisión, descalificación, decisión del árbitro o no se presentó (W.O.).
10. **Sumisión de…**: un toque y queda guardada la sumisión.
11. **Guardar resultado**: cierra la lucha.
12. Las **teclas rápidas** (más abajo).

Paso a paso, lucha por lucha

1. **Abrí el marcador.** En la TV y en las placas aparece la presentación de los dos atletas.
2. Cuando el árbitro dice "lucha", tocá **Iniciar**.
3. A medida que el árbitro marca, tocá los puntos, las ventajas y las faltas de cada lado. Si te equivocás, usá el botón rojo de ese rubro (**−1**, **−V**, **−F**).
4. Si termina el tiempo, suena un pitido y el reloj se pone rojo. Si hay sumisión, no esperes: tocá **"Sumisión de..."**.
5. Elegí al **ganador** y el **método** (si no se marcaron solos) y tocá **Guardar resultado**.
6. Aparece **"✓ Guardado. Siguiente lucha →"**: tocalo y estás en la próxima.

No cierres la pestaña con una lucha en curso

Si perdés la conexión, el marcador sigue contando pero el público deja de ver los cambios. Al guardar, si aparece **"Sin conexión: no se guardó. Reintentá."**, esperá unos segundos y tocá **Guardar resultado** de nuevo. Mientras tanto, anotá el resultado en papel.

Teclas rápidas (si tenés teclado)

Para	Atleta azul (izquierda)	Atleta blanco (derecha)
+2 · +3 · +4 puntos	Q W E	U I O
−1 punto	A	J
Ventaja + / −	R / F	P / ;
Falta + / −	T / G	[/ '
Iniciar / pausar el reloj	Espacio	
Sumar / restar 30 segundos	+ / −	

Tiempos de lucha (tabla CAJJ)

El marcador propone el tiempo según la edad y el cinturón de los atletas. Lo podés cambiar con el selector del centro.

Categoría	Tiempo
Pre-mini (hasta 6 años) · Mini (7 a 9 años)	2 min · 3 min
Infantil e infanto-juvenil (10 a 15) · Juvenil (16 y 17)	4 min · 5 min
Adultos (18 a 29): blanca · azul · violeta · marrón · negra	5 · 6 · 7 · 8 · 10 min
Master 1 (30 a 35): blanca y azul · violeta, marrón y negra	5 min · 6 min
Master 2 en adelante	5 min

Sin puntuar

Si una lucha no necesita marcador (por ejemplo una final amistosa), en la mesa tocá **"Gana [nombre]"** y se guarda al instante.

9 Placas y pantalla de TV

Las placas son los gráficos que ve el público: presentación de la lucha, marcador, ganador y podio. No hay que activarlas: se mueven solas con lo que hacés en el marcador.

Qué hacés y qué se ve

Vos hacés…	En la placa o la TV se ve…
Abrís el marcador de una lucha	**Presentación**: fotos de los atletas, nombres, academias, cinturón, peso, edad, categoría y ronda.
Tocás Iniciar	**Marcador en vivo**: puntos, ventajas, faltas y reloj. Se actualiza cada segundo.
Tocás Guardar resultado	**Ganador**: foto, nombre, método, resultado y "Avanza a…". Queda unos 20 segundos.
Guardás una final	**Campeón**: foto del campeón y podio con 1°, 2° y los dos 3°.
No hay lucha en curso	**Espera**: las próximas luchas del área y los últimos resultados.



Presentación de la lucha.



Ganador.



Marcador en vivo (en OBS queda abajo, sobre el video).



Campeón y podio.

Las fotos

Salen del perfil del atleta en CENTRALBJJ. Si no tiene foto, se muestran sus iniciales. Las fotos de menores no se muestran, por privacidad: aparecen las iniciales.

Opción A · Pantalla de TV (la más simple)

Muestra todo a pantalla completa, sin instalar nada. Ideal para un televisor o proyector junto a cada colchoneta.

Cómo se hace

1. En tu gestión tocá **“Transmisión en vivo”**. Arriba, en el cuadro de **“Pantalla grande para TV”**, hay un botón por cada área.
2. Tocá **“Pantalla para TV”** del área que corresponde. Se abre en una pestaña nueva: copiá su dirección. Tiene este formato: **centralbjj.com.ar/eventos/nombre-del-torneo/pantalla/1** (el 1 es el número de área).
3. Abrí esa dirección en el navegador de la TV, o de una notebook conectada a la TV, y poné **pantalla completa** (tecla F11).
4. Listo. No se toca más: la TV muestra la presentación, el tablero grande, el ganador y, entre luchas, las próximas luchas.



En “Transmisión en vivo”, el cuadro azul tiene un botón por cada área: “Placa OBS (vista previa)” y “Pantalla para TV”.



La pantalla de TV durante una lucha: tablero azul y blanco, puntos en verde, ventajas en amarillo, faltas en rojo y reloj.



Entre luchas: próximas luchas y últimos resultados.

Tres formas de conectar la TV

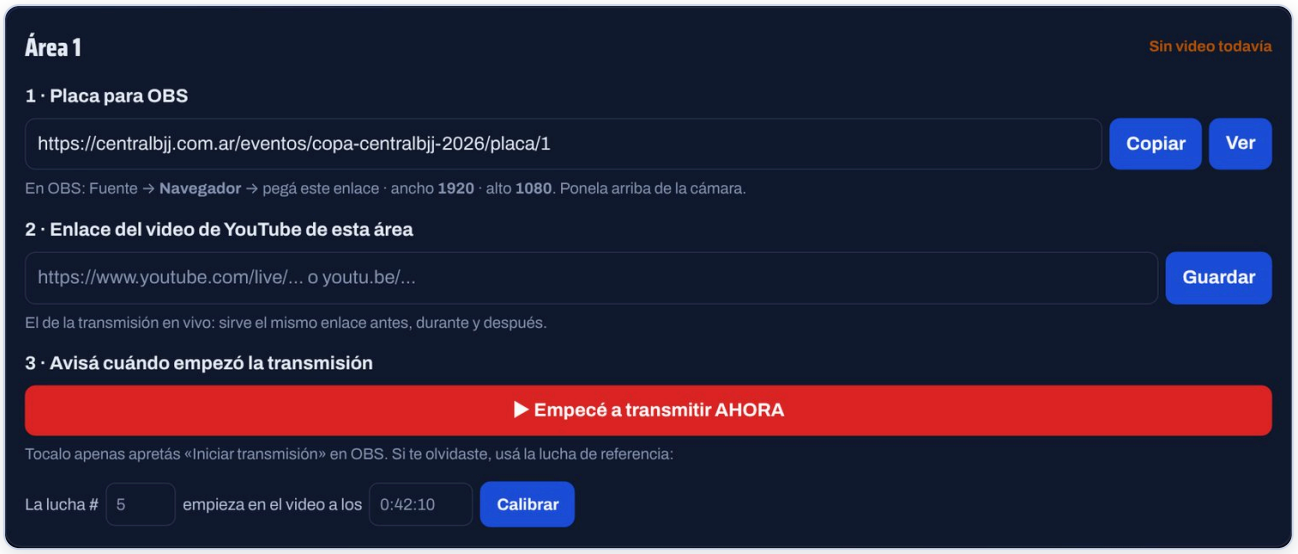
- **Smart TV con navegador**: abrí el navegador y escribí la dirección.
- **Notebook + cable HDMI**: conectala a la TV, elegí “duplicar pantalla” y abrí la dirección.
- **Chromecast o “enviar pantalla”**: transmití la pestaña desde el celular o la notebook.

Internet en el lugar

El marcador, la TV y el público dependen de internet. Llevá un módem 4G o compartí datos desde un celular de reserva. Para ver cómo queda una placa sin OBS, usá el botón **“Placa OBS (vista previa)”**.

10 Transmití por YouTube

Opcional. Para que tu torneo se vea en directo en tu canal, con las placas sobre el video.



En tu gestión, "Transmisión en vivo": cada área tiene sus tres pasos. Ahí copiás el enlace de la placa.

Una sola vez, antes del torneo

1. Instalá **OBS Studio** (gratis, en obsproject.com) en la computadora de cada área.
2. Conectá tu canal: en OBS, **Configuración → Emisión → YouTube → Conectar cuenta**. La transmisión sale en **tu** canal.
3. Agregá la cámara: Fuente **"Dispositivo de captura de video"**.
4. Agregá la placa: Fuente **"Navegador"**, pegá el enlace de **"1 · Placa para OBS"** (botón **Copiar**), ancho **1920** y alto **1080**. Ponela arriba de la cámara.

El día del torneo

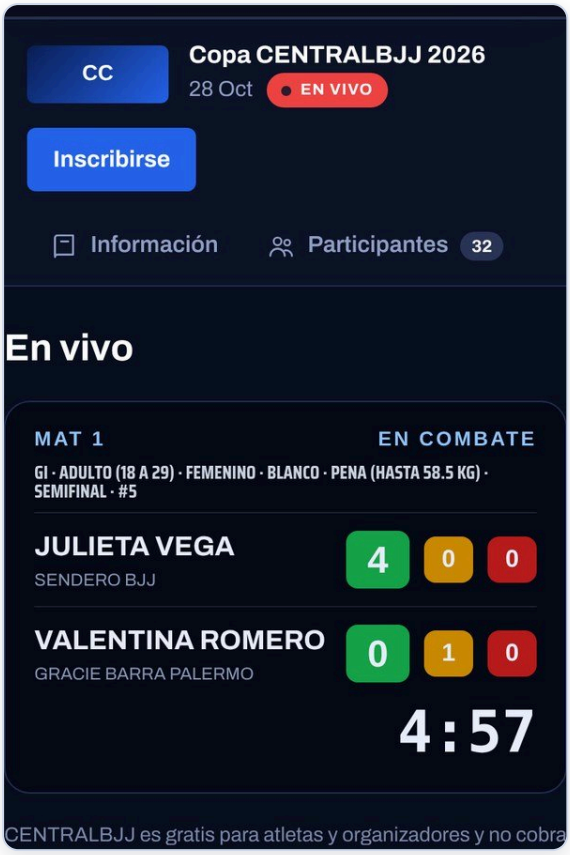
1. Creá la transmisión en YouTube y pegá su enlace en **"2 · Enlace del video de YouTube de esta área"**. Tocá **Guardar**.
2. En OBS tocá **Iniciar transmisión** y, a la vez, en tu gestión tocá el botón rojo **"▶ Empecé a transmitir AHORA"**.
3. Seguí con el marcador como siempre. Las placas aparecen solas sobre el video.

Cada lucha queda con su video

Como la plataforma sabe cuándo empezó la transmisión, cada lucha queda con su enlace al segundo justo en la página de llaves. No hay que cortar ni editar nada. Si te olvidaste de tocar el botón, usá **"Calibrar"**: poné el número de una lucha y a qué minuto empieza en el video.

11 El público lo sigue desde el celular

Los familiares y los atletas no necesitan preguntarte nada: lo ven todo en vivo.



Pestaña "En vivo": la lucha de cada colchoneta, con puntos, ventajas, faltas y reloj.



Pestaña "Llaves": todas las categorías y sus resultados.

Qué tenés que hacer

1. Imprimí el **QR de las llaves** (en tu gestión, sección **"Códigos QR"**) y pegalo en la entrada y en cada colchoneta.
2. Contale al público: **"Escaneá el QR y seguí las luchas desde tu celular"**.
3. Pasale el link de la página del torneo a quien te pregunte: tiene las pestañas **Participantes, Llaves, Combates, Horario, Resultados y En vivo**.

Se actualiza solo

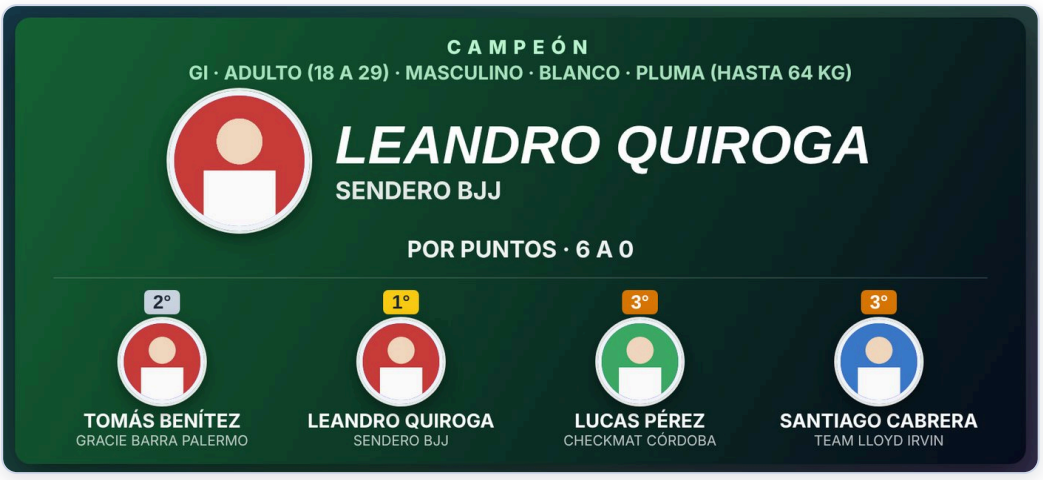
El público no tiene que recargar la página: el resultado y el marcador se actualizan solos apenas vos puntuás.

12 Premiación y cierre

El podio de cada categoría se arma solo cuando guardás la final.

Durante la entrega de premios

- Apenas guardás la final, la placa y la TV muestran al **campeón** y el podio (1°, 2° y los dos 3°).
- En la página pública, la pestaña **Resultados** muestra el podio de cada categoría y el **medallero por academia**.
- En tu mesa de control, cada categoría terminada queda con todas sus luchas en verde.



La placa de campeón con el podio, apenas guardás la final.

Al terminar el torneo

1. Revisá en la mesa que **no quede ninguna lucha pendiente**.
2. En tu gestión, tocá **"Descargar la lista (Excel/CSV)"** para guardar el registro final de inscriptos y pagos.
3. Compartí el link de **Resultados** en tus redes: los atletas y las academias lo van a querer.
4. Agradecé a tu equipo, a los árbitros y a las academias participantes.

Los resultados quedan publicados

Las llaves, los resultados y los podios quedan en la página de tu torneo en CENTRALBJJ, para que cualquiera los consulte cuando quiera.

CENTRALBJJ es gratis

No cobramos comisión a organizadores ni a atletas. Si te sirvió, podés ayudarnos a seguir con el botón **"Ayudanos a seguir funcionando"** que está al pie del sitio, y contarle a otros organizadores que existe.

Cronograma sugerido del día

Es un modelo para un torneo de un día con tres colchonetas. Ajustalo a tu realidad y avisalo antes en la página del torneo.

Hora	Qué pasa	Quién
07:00	Llegada del equipo. Armado de colchonetas, mesas, TV e internet. Prueba de marcador y placas.	Todos
07:30	Abre la acreditación y el pesaje.	Acreditación
09:00	Cierra el pesaje. Se arman las llaves con los acreditados. Se asignan las áreas.	Coordinador
09:30	Se imprimen y pegan las llaves. Se muestra el QR del público.	Coordinador
10:00	Reunión de árbitros y mesas. Apertura del torneo.	Todos
10:15	Empiezan las luchas en todas las colchonetas. En cada una: abrir marcador, puntuar, guardar, siguiente.	Mesas
13:00	Pausa. Se revisa en la mesa que no haya luchas pendientes ni resultados dudosos.	Coordinador
14:00	Reanudan las luchas. Semifinales y finales.	Mesas
17:00	Entrega de premios con la placa de campeón en la TV.	Coordinador
18:00	Cierre. Descarga de la lista final. Publicación de resultados.	Coordinador

Un dato real

Cada lucha lleva, entre presentación, tiempo y guardado, unos 6 a 10 minutos en total. Una colchoneta resuelve unas 6 a 8 luchas por hora. Dividí las categorías entre las áreas pensando en eso.

Si algo sale mal

Los problemas más comunes y cómo resolverlos sin entrar en pánico.

Me equivoqué de ganador.
En la mesa de control, tocá “Deshacer” en esa lucha y cargala de nuevo. Si el ganador ya avanzó y la lucha siguiente se jugó, primero hay que deshacer esa.

Se cortó internet.
El marcador sigue contando en tu pantalla. Cuando vuelva la conexión, tocá “Guardar resultado”. Si dice “Sin conexión”, reintentá. Mientras tanto, anotá en papel. Tené un celular de reserva para compartir datos.

Un atleta no se presentó.
En el marcador elegí al otro atleta como ganador y, en “Método”, elegí “No se presentó (W.O.)”. Tocá Guardar resultado.

Un atleta quedó en la categoría equivocada.
Antes de armar las llaves: en tu gestión, “Mover a...” en su fila. Después de armadas, si todavía no peleó, volvé a armar las llaves solo si ninguna lucha se jugó (borra resultados).

Hay una categoría con un solo atleta.
No genera llave. Pasalo a una categoría cercana con “Mover a...”. Si no hay con quién, queda sin competir en esa categoría y decidís vos cómo reconocerlo.

La TV o la placa no se mueve.
Revisá que la TV tenga internet y que estés usando la dirección del área correcta. Recargá la página (F5). Revisá que el marcador esté abierto en una lucha de esa misma área.

La placa muestra una lucha equivocada.
Muestra la última lucha cuyo marcador abriste en esa área. Abrí el marcador de la lucha correcta.

Perdí el enlace de gestión.
Entrá a centralbjj.com.ar/eventos/mis-eventos y poné el correo con el que publicaste el torneo.

Un atleta dice que pagó y no figura.
Pedile el comprobante, verificá en tu cuenta que la plata llegó y marcalo como pagado en su fila.

No encuentro a un atleta al acreditar.
Escribí solo parte del nombre. Si no aparece, revisá que esté inscripto en la lista de tu gestión y que su inscripción no esté cancelada.

¿Te trabaste con algo?
Escribinos por WhatsApp al **+54 9 11 2319-9693** o a **hola@centralbjj.com.ar**. Si podés, mandá una captura de lo que ves.

Glosario

Las palabras que vas a escuchar el día del torneo.

Palabra	Qué significa
Acreditación	Marcar que el atleta llegó y anotar su peso real.
Área	Cada colchoneta (tatami) donde se lucha. Se numeran Área 1, Área 2...
Categoría	El grupo en el que compite cada atleta, según edad, género, cinturón y peso.
Llave	El cuadro de cruces de una categoría: quién pelea con quién.
Eliminatoria	Llave en la que el que pierde queda afuera. Cuartos, semifinal y final.
Triangular	Categoría de tres atletas: pelean todos contra todos.
Pasa directo	El atleta que no tiene rival en la primera ronda y pasa a la siguiente sin luchar.
Mesa de control	La pantalla donde ves las luchas de cada área y abrís el marcador.
Marcador	La pantalla con los puntos, ventajas, faltas y reloj de una lucha.
Ventaja	Anotación que sirve para desempatar cuando hay igualdad de puntos.
Falta	Sanción del árbitro a un atleta.
Placa	El gráfico que se muestra sobre el video o la pantalla: presentación, marcador, ganador, podio.
OBS	Programa gratuito para transmitir en vivo por YouTube. Pone las placas sobre la cámara.
Enlace de gestión	El link privado de tu torneo. Quien lo tiene lo administra.
CAJJ	Confederación Argentina de Jiu-Jitsu. De ahí salen los tiempos de lucha que propone el marcador.
W.O.	Cuando un atleta no se presenta: gana el otro sin luchar.

Checklist final

Imprimila y tildala con tu equipo.

Semanas antes

- [ ] Torneo publicado y enlace de gestión guardado
- [ ] Alias o link de pago cargado
- [ ] QR del evento en el afiche
- [ ] Equipo y roles definidos

Una semana antes

- [ ] Pagos controlados
- [ ] Categorías con un solo atleta resueltas
- [ ] Inscripción cerrada
- [ ] Lista y planilla descargadas
- [ ] Credenciales impresas

Día anterior

- [ ] Ensayo del marcador, la TV y las placas
- [ ] Internet probado (y datos de reserva)
- [ ] Notebook o tablet cargada por colchoneta
- [ ] TV o proyector y cables HDMI
- [ ] Impresiones: llaves, planilla y QR

El día, al llegar

- [ ] Mesas, colchonetas y TV armadas
- [ ] Marcador y pantalla de cada área probados
- [ ] Acreditación abierta
- [ ] Cada mesa con su pestaña de área abierta

Antes de empezar las luchas

- [ ] Pesaje cerrado
- [ ] Llaves armadas con “Solo los acreditados”
- [ ] Áreas repartidas
- [ ] QR del público pegado
- [ ] Llaves impresas en la pared

Al terminar

- [ ] Ninguna lucha pendiente
- [ ] Premiación hecha
- [ ] Lista final descargada
- [ ] Resultados compartidos

CENTRALBJJ

Tu torneo, en CENTRALBJJ

El jiu-jitsu en un solo lugar. Publicá tu torneo, mostrá tus llaves en vivo y dejá tus resultados al alcance de toda la comunidad. Gratis, sin comisión.

Publicá tu torneo | Sumá tu academia | Anunciá tu marca

Web centralbjj.com.ar
Instagram @centralbjj.oss
WhatsApp +54 9 11 2319-9693
Correo hola@centralbjj.com.ar