

REGLAMENTO DEL SISTEMA DE COMPETICIÓN DE DÚO



Versión 3.2

Entrada en vigor Internacional: 01.01.2020

Nacional: 07.04.2022



CRONOLOGÍA DE ESTE DOCUMENTO

Formato en inglés

Responsable:

Dirección General de Abu Dhabi
Correo electrónico: mail@jjif.org
P.O. Box 11006
Abu Dhabi / Emiratos Árabes

Versión	Cambios	Fechas
1.0	Inicio	XXXX
2.0		
2.5		17 de junio de 2014
3.0	Modificaciones aprobadas en la sesión de 2017	1 de enero de 2018
3.1	Adaptación del formato	1 de enero de 2019
3.2	Aclaraciones presentadas en la sesión de 2019	1 de enero de 2020

Formato en español

Responsables:

Dirección Nacional de Arbitraje de Jiu Jitsu
Real Federación Española de Judo y Deportes Asociados
Correo electrónico: nmolinad2@hotmail.com

Actualización: Nieves Molina Durán y Jesús Hernández Martínez

Formato: Nieves Molina Durán

Índice

1. GENERALIDADES	1
2. CATEGORÍAS	1
3. DESARROLLO DEL ENCUENTRO	2
3.1. Regulación en caso de empate	2
4. SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y VALORACIÓN	2
4.1. Criterios de valoración	2
4.2. Deducción de puntos	3
5. JURADO	4
6. ATAQUES EN EL SISTEMA DÚO	
6.1. Serie A: Agarres, abrazos y estrangulaciones al cuello	5
6.2. Serie B: Puñetazos, golpes y patadas	6
6.3. Serie C: Armas	7
7. ANEXO I	8

1 GENERALIDADES

El Sistema de Dúo de la JJIF consiste en la presentación de la defensa de un competidor contra un número de ataques predeterminados que realiza otro competidor del mismo equipo. Los ataques, mostrados en la Sección 0, se dividen en 3 series de 4 ataques cada una:

- A. Agarres, abrazos y estrangulaciones al cuello.
- B. Puñetazos, golpes y patadas.
- C. Armas ¹.

Cada ataque debe ir precedido por un pre-ataque, por ejemplo un empujón, un Atemi, un tirón o una combinación ².

Cada ataque puede ser realizado por el lado derecho o el izquierdo, a libre elección del equipo.

La defensa es completamente libre a elección del defensor, también los respectivos papeles o cambio de papeles como atacante y defensor, así como la respectiva posición de los pies³.

El Árbitro Central (A.C.) elige tres ataques de cada serie para la primera pareja. La segunda pareja realizará los mismos ataques que la primera (o uno de los ataques incluidos en el grupo designado de cada serie, cuando sea opcional) pero en un orden diferente señalado por el A.C.

La puntuación de la presentación se dará después de cada serie por el Jurado. Cuando el A.C. ordene "Hantei", los miembros del Jurado levantarán su respectivo tablero de puntuación sobre su cabeza⁴.

Si fuera necesario el A.C. indicará los ataques incorrectos con el correspondiente gesto y dirá el número del ataque erróneo⁵.

2 CATEGORÍAS

Las categorías serán aplicadas de acuerdo al punto 1.3.2.1. del Código de Organización y Deporte de la Federación Internacional de Jiu Jitsu⁶.

¹ Los competidores usarán un bastón blando y un cuchillo de goma. El bastón tendrá una longitud entre 50 y 70 cm.

² El pre-ataque y el ataque deberán ser efectuados por el atacante.

³ El cambio de papel entre atacante y defensor también puede efectuarse durante una serie.

⁴ El A.C. lee primero todas las puntuaciones. Cuando compruebe que todas las puntuaciones se anotan en la pantalla, indicará que se bajen.

⁵ El gesto "ataque erróneo" se realiza por el A.C. si el atacante hace otro ataque al indicado por el A.C.

⁶ Ver Anexo I.

3 DESARROLLO DEL ENCUENTRO

Los competidores comienzan uno enfrente del otro en medio de la zona de combate, separados aproximadamente por una distancia de dos metros. La primera pareja según sorteo (Pareja 1) lleva cinturones rojos y se encuentra en el lado derecho del A.C. La segunda pareja (Pareja 2) lleva cinturones azules. A la señal del A.C. las parejas harán un saludo de pie, primero al A.C. y luego entre ellos. La pareja 2 abandona el área de competición y se dirige al área de seguridad.

El encuentro comienza cuando el A.C. anuncia el primer ataque diciendo el número correspondiente y mostrando la respectiva señal con la mano⁷.

Después de finalizar la serie A, los competidores de la Pareja 1 se arrodillan y reciben su puntuación. Luego, se retiran de la zona de combate y se dirigen a la zona de seguridad. La Pareja 2 también realiza la serie A y recibe su puntuación. La Pareja 2 comienza la serie B y recibe su puntuación, después la Pareja 1 continúa con la serie B y recibe su puntuación. La Pareja 1 comienza la serie C y la Pareja 2 continúa.

El encuentro finaliza con la demostración de la última serie por la última pareja. Las dos parejas se sitúan en la misma posición como al inicio del encuentro a petición del A.C. El A.C. consulta a la mesa de anotadores quién es la pareja ganadora y muestra el resultado levantando la mano y diciendo el respectivo color del cinturón.

Después de que el A.C. haya anunciado la pareja ganadora, dirige los saludos de las parejas, primero entre ellas y luego al A.C.

3.1. Regulación en caso de empate.

Si la puntuación de las dos parejas es igual (“Hikiwake”), el encuentro continuará serie a serie hasta que haya un ganador. La pareja con el cinturón rojo comienza la serie A. El A.C. mostrará los diferentes ataques tal como se realizan en un combate regular.

4 SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y VALORACIÓN

Los puntos se dan de 0 a 10 (con intervalos de 0,5 puntos).

El valor más alto y el más bajo se anulan.

4.1. Criterios de valoración

Ambos, ataque y defensa, serán realizados de una manera técnica y realista. La ejecución de los mismos debe seguir los principios de las artes marciales, con una lógica continuación y biomecánica.

⁷ El A.C. muestra el número del ataque primero a los competidores y luego al Jurado.

Las puntuaciones técnicas tendrán en cuenta la ejecución de todas las técnicas de artes marciales, como los atemis (golpes, puñetazos y patadas), proyecciones y derribos, luxaciones, estrangulaciones y técnicas de suelo. La puntuación se entregará de acuerdo a los siguientes criterios:

- **Ataque potente:** La puntuación total debería dar más importancia al ataque y a la primera parte de la defensa.
- **Lógica biomecánica** (antiguo criterio "Realidad"): Las técnicas deben ser ejecutadas y encadenadas siguiendo una biomecánica lógica.

Las proyecciones y barridos deberán romper el equilibrio del oponente forzado a moverse a causa de los mismos.

- **Control:** Control eficaz y claro en la defensa final de cada serie (puede ser ejecutado a través de un bloqueo, una estrangulación (con abandono de Uke), y/o golpe o patada).

La defensa ante armas debe ser la adecuada⁸.

- **Efectividad:** Los atemis deben ser potentes, con buen control y aplicados de una manera natural considerando la posible continuación de su trayectoria.
- **Velocidad:** Ambos ataque y defensa deben ser realizados de manera técnica y realista.
- **Variación:** Variación de las técnicas mostradas.

4.2. Deducción de puntos

Las siguientes acciones/errores darán lugar a una deducción de puntos:

Ataque	Deducción
Ataque incorrecto (se muestra el ataque con el nº incorrecto)	2 puntos
Agarres no cerrados	1 punto
Falta de combinación lógica entre preataque/s y ataque	½ punto
Falta de equilibrio	½ punto
Ataque débil	½ punto
Pérdida del objetivo en el ataque	1 punto

⁸ El competidor debe evitar ser cortado o golpeado por el arma de su oponente.

Defensa y derribo al suelo**Deducción**

Defensa insuficiente	1 punto
No se rompe el equilibrio (de Uke)	1 punto
Acciones aplicadas con demasiada velocidad	1 punto
Uke salta	1 punto
Gritos innecesarios	½ punto

Control en el suelo**Deducción**

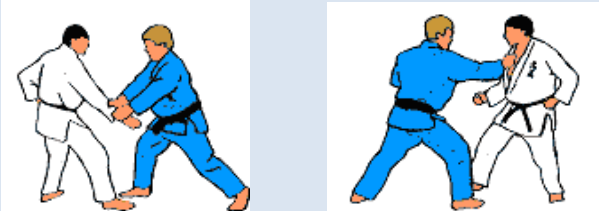



Falta de control del arma	½ punto
Control insuficiente sobre Uke (luxaciones, estrangulaciones)	½ punto
Atemis perdidos	½ punto

5 EL JURADO

El Jurado estará compuesto por 5 árbitros colegiados, cada uno de un país diferente (y en lo posible, diferentes de los países de los equipos que compiten).





6 ATAQUES EN EL SISTEMA DÚO

6.1. Serie A: Agarres, abrazos y estrangulaciones al cuello:

Ataque 1		<p>Uke agarra el brazo de Tori. Una mano toma la muñeca y la otra el antebrazo.</p> <p>Intención: Empujar o tirar, controlar la mano avanzada de Tori, inmovilizar al defensor.</p> <p>Uke agarra la solapa contraria del Gi de Tori con su mano.</p> <p>Intención: Acercarse al oponente para realizar otra acción, tirar, empujar o sujetar al oponente, posiblemente para golpearlo/la después.</p>
Ataque 2		<p>Uke ataca el cuello de Tori de frente, de espaldas o desde el costado mediante una estrangulación. Intención: Empujar a Tori hacia atrás, sujetar a Tori.</p>
Ataque 3		<p>Uke abraza a Tori de frente o de espaldas apresando o no los brazos de Tori. Uke apoya la cabeza en el hombro de Tori. Antes del ataque, Tori mantiene sus brazos en una posición natural.</p> <p>Uke aplica con su brazo Hadaka Jime (estrangulación al cuello por detrás).</p> <p>Intención: Estrangular o romper el equilibrio.</p>
Ataque 4		<p>Uke abraza el cuello de Tori con su brazo desde el lateral o de frente.</p> <p>Intención: estrangular o aplicar una técnica de proyección.</p>

Comentario general de la Serie A: Manos y agarres deben estar cerrados.





6.2. Serie B: Puñetazos, golpes y patadas.

Ataque 1	
	<p>Jodan o Chudan Tsuki – golpe de puño frontal hacia la cabeza o el cuerpo. Objetivo: Plexo solar, estómago o cara.</p>
Ataque 2	
	<p>Age Tsuki (Upper cut) – golpe con el puño o Mawashi Tsuki (gancho) – golpe de puño semicircular. Objetivo: Barbilla o lateral de la cabeza de Tori.</p>
Ataque 3	
	<p>Mae Geri – patada frontal. Objetivo: Plexo solar, estómago.</p>
Ataque 4	
	<p>Mawashi Geri – patada semicircular. Objetivo: Cabeza, plexo solar, estómago. Se permite que Tori retroceda un paso y gire su cuerpo ligeramente.</p>

Comentarios generales de la Serie B:

- El ataque debe poder alcanzar a Tori si este no se mueve.
- No se le permite (a Tori) moverse antes de que el ataque se realice.
- Tori debe reaccionar al ataque.

6.3. Serie C: Armas.

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Ataque 1</p>	
	<p>Ataque de cuchillo vertical desde arriba. Objetivo: base del cuello en el lado derecho o izquierdo de Tori, justo detrás de la clavícula.</p> <p>Ataque de cuchillo semicircular aplicado desde el lateral o en diagonal hacia abajo. Objetivo: costado del cuerpo.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Ataque 2</p>	
	<p>Ataque de cuchillo de frente. Objetivo: estómago.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Ataque 3</p>	
	<p>Ataque de bastón vertical desde arriba. Objetivo: Corona de la cabeza.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Ataque 4</p>	
	<p>Ataque circular de bastón aplicado desde el lateral o en diagonal hacia abajo. Objetivo: sien o lateral de la cabeza.</p>

Comentarios generales de la Serie C:

- El ataque debe poder alcanzar a Tori si este no se mueve.
- Tori deberá tener pleno control del arma durante y después de la defensa.

ANEXO I

1.3.2.1. Disciplinas en pareja (Dúo y Show):

Respecto a las edades de los integrantes de una pareja competitiva:

- Si los dos integrantes de la pareja pertenecen a diferentes categorías de edad, la pareja se inscribirá en la categoría del deportista de mayor edad.
- Sin embargo, una pareja compuesta por un U18 y un U21 sólo puede competir en U21, no en Absoluto (esto se debe a que el deportista U18, aun siendo miembro de un equipo U21, no puede saturar dos categorías y competir en Absoluto). El mismo principio se aplica a las parejas compuestas por un U16 y un U18, solo podrán competir en U18.)