

# DUO COMPETITION RULES



Version 3.2    Valid from 1/1/2020





## Historia de este documento

### Responsable:

Sede Abu Dabi

correo electrónico: mail[at]jjif.org

apartado de correos 110006

Abu Dhabi, Emiratos Arabes Unidos

Versión	Cambios	
1.0 2.0	Inicialización	XXXX
2,5		17 de junio , 2014
3,0	Cambios por la Sesión 2017	1 de enero de 2018
3,1	Adaptación del formato	1 de enero de 2019
3,2	Aclaraciones por Sesión 2019	1 de enero de 2020

## Tabla de contenido

1	Generalidades.....	2
2	categorías.....	2
3	Curso de los Partidos .....	3
3.1	Reglamentación en caso de Empate .....	3
4	Sistema de puntuación y evaluación .....	3
4.1	Criterios de evaluación .....	3
4.2	La deducción de puntos se realizará de la siguiente manera .....	4
5	Jurado .....	5
6	Ataques en el Sistema Duo .....	6
6.1	Serie A Ataques de agarre, abrazo y llave de cuello .....	6
6.2	Serie B Puñetazos, golpes/golpes y ataques de patadas.....	7
6.3	Ataques con Armas Serie C.....	8



# 1 Generalidades

El sistema JJIF-Duo tiene como objetivo presentar la defensa de un competidor contra una cantidad predeterminada de ataques de un competidor del mismo equipo. Los ataques, dados en la Sección 0, se dividen en 3 series de 4 ataques cada una:

- A. Ataques de agarre, abrazos y ataques de bloqueo del cuello.
- B. Puñetazos, golpes y ataques con patadas.
- C. Ataques con armas.<sup>1</sup>

Cada ataque debe prepararse con un preataque, como empujar, atemi, tirar o una combinación.

<sup>2</sup>.

Cada ataque se puede realizar con la mano derecha o con la mano izquierda, a libre elección del equipo.

La defensa queda totalmente a elección del defensor, así como los respectivos roles o el cambio de roles entre atacante y defensor, así como la respectiva posición de los pies<sup>3</sup>.

El Mat Referee (MR) extrae 3 ataques de cada serie, para el primer par. La otra pareja utilizará los mismos ataques (o uno de los ataques dentro de la serie designada, cuando sea opcional), pero en un orden diferente, según lo indique el MR.

Los puntajes de la presentación serán dados después de cada serie, por el Jurado. A la orden del MR "Hantei", sostienen su respectiva tabla de puntuación sobre sus cabezas<sup>4</sup>.

Si es necesario, el MR indica los ataques incorrectos con el signo correspondiente y diciendo el número del ataque incorrecto<sup>5</sup>.

## 2 categorías

Se aplicarán las categorías definidas en el Código de Organización y Deporte de la JJIF 1.3.2.1.

---

<sup>1</sup> Los competidores utilizarán un palo blando y un cuchillo de goma. El palo debe tener entre 50 cm y 70 cm de largo.

<sup>2</sup> El preataque y el ataque deben ser aplicados por el atacante.

<sup>3</sup> El cambio del rol de atacante y defensor también puede ocurrir durante una serie.

<sup>4</sup> El MR lee primero todas las puntuaciones. Cuando vea que los puntajes fueron contados en la pantalla, él/ella baja todas las tarjetas de puntuación.

<sup>5</sup> El signo "ataque incorrecto" será mostrado por el MR, si el atacante muestra otro ataque que el uno indicado por el MR.



### 3 Curso de los Partidos

Las parejas se mantienen una frente a la otra en medio del área de competencia, aproximadamente a dos metros de distancia. La primera pareja dibujada (Pareja 1) tiene cinturones rojos y permanece del lado derecho del MR. La segunda pareja (Pareja 2) usa cinturones azules. A la señal del MR, las parejas harán una reverencia de pie, primero al Árbitro de Colchón y luego entre sí. La pareja 2 abandona el área de combate y se dirige al área de seguridad.

El partido comienza cuando el MR anuncia el primer ataque, llamando el número del ataque y dando la señal respectiva con la mano<sup>6</sup>.

Después del final de la serie A, los concursantes de la primera pareja se arrodillan y obtienen sus puntajes. Después de eso, abandonan el área de combate y se dirigen al área de seguridad. Pareja 2 también muestra la serie A y obtiene sus puntajes. La pareja 2 comienza con la serie B y obtiene sus puntajes, luego la pareja 1 continúa con la serie B y obtiene sus puntajes. La pareja 1 inicia la serie C y le sigue la pareja 2.

Tras la demostración de la última serie de la última pareja, el partido ha terminado. Las dos parejas toman la misma posición que al inicio del partido, a petición del MR. El MR pregunta al secretario por el ganador y se los muestra levantando la mano y llamando al color respectivo del cinturón.

Después de que el MR anuncia al ganador, ordena que se saluden de pie primero entre sí y luego al árbitro de colchón.

#### 3.1 Reglamento en caso de Empate

Si los puntos de las dos parejas son iguales ("Hikiwake") el partido continuará serie a serie, hasta que haya un ganador. La pareja con los cinturones rojos comienza con la serie A. El MR atrae ataques diferentes a los que se usan en el partido regular.

### Sistema de puntuación de 4 y evaluación

Las puntuaciones se dan de 0 a 10 (intervalo de 1/2 número)

Se quitan las puntuaciones más altas y más bajas.

#### 4.1 Criterios de evaluación

Tanto el ataque como la defensa se ejecutarán de forma técnica y clara. La ejecución debe seguir los principios del arte marcial, continuación lógica y biomecánica.

---

<sup>6</sup> El MR muestra el número primero a los concursantes, luego al Jurado.



Las puntuaciones técnicas tendrán en cuenta la ejecución de todas las técnicas de artes marciales, tales como atemi (golpes, puñetazos y patadas), lanzamientos y derribos, bloqueos, estrangulamientos y técnicas de suelo. La puntuación se otorgará de acuerdo con los siguientes criterios:

- **Ataque potente** - La puntuación global debería dar más importancia al ataque ya la primera parte de la defensa.
- **Lógica Biomecánica (antigua "Realidad")** – Las técnicas deben ser ejecutadas y conectadas de forma lógica biomecánica. Los lanzamientos y derribos incluirán romper el equilibrio de los oponentes y deben obligarlos a moverse.
- **Control** - Control obvio y claro al final de cada secuencia de defensa (puede ejecutarse mediante bloqueo o estrangulamiento (con tapping de Uke) y/o golpe/patada). Defensa adecuada de las armas.
- **Eficacia** - Atemis debe ser potente, con buen control y dado en un manera natural considerando el posible seguimiento.
- **Velocidad** - Tanto el ataque como la defensa se ejecutarán de forma técnica y forma realista.
- **Variación** - Variación de las técnicas mostradas.

## 4.2 La deducción de puntos será la siguiente

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

<b>Ataque</b>	<b>deducción</b>
Ataque incorrecto (mostrando el ataque con el número equivocado)	2 puntos
Puños que no estaban cerrados	1 punto
Pre-ataque(s) y ataque no están lógicamente conectados	1/2 punto
Mal saldo	1/2 punto
Ataque débil	1/2 punto
El ataque no da en el blanco	1 punto
<b>Defensa y derribo al suelo</b>	
La defensa es insuficiente	1 punto
Sin romper el equilibrio	1 punto
Las acciones se aplicaron demasiado rápido	1 punto
uke esta saltando	1 punto
gritos innecesarios	1/2 punto
<b>Mando en el suelo</b>	
Control del arma	1/2 punto
Control insuficiente (Bloqueo, Estrangulación) de Uke	1/2 punto
Atemi extraña a Uke	1/2 punto

---

7 Evite ser golpeado o cortado por el arma.



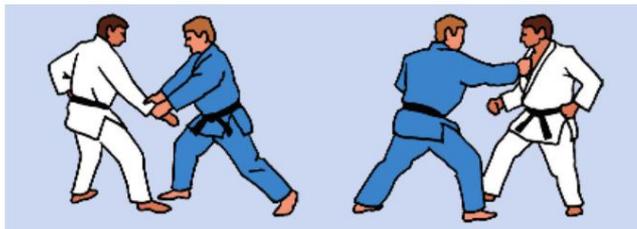
## 5 jurado

El jurado estará compuesto por cinco (5) árbitros autorizados, cada uno de un país diferente (y, en la mayor medida posible, diferente de los países de los equipos).

## 6 Ataques en el Sistema Duo

### 6.1 Serie A Ataques de agarre, abrazo y bloqueo del cuello

#### Ataque 1



Uke agarra el brazo de Tori. Una mano toma la muñeca, la otra el antebrazo.

Intención: empujar o tirar, controlar la mano delantera de Tori, inmovilizar al defensor.

Uke toma el reverso del Gi de Tori con su mano.

Intención: acercarse al oponente. para hacer otra acción, tirar – empujar o inmovilizar al oponente, tal vez para golpearlo después.

#### Ataque 2



Uke ataca el cuello de Tori desde el frente, desde la parte posterior, o desde el costado para hacer un estrangulamiento. Intención: empujar a Tori hacia atrás, inmovilizar a Tori.

#### Ataque 3

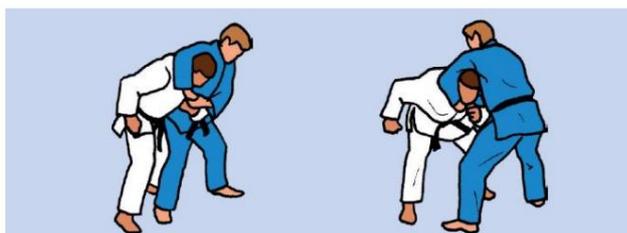


Uke abraza a Tori por delante o por detrás, por debajo o por encima de los brazos. La cabeza de Uke descansa sobre el hombro de Tori. Antes del ataque, Tori mantiene los brazos en una posición natural.

Uke aplica un Hadaka Jime (bloqueo del cuello por detrás) con el brazo.

Intención: estrangular o romper el equilibrio.

#### Ataque 4



Uke abraza el cuello de Tori con su brazo desde el costado o desde el frente. Intención: estrangular o aplicar una técnica de lanzamiento.

**Comentarios generales a la Serie A:** Hands and Grips deben estar cerrados.

## 6.2 Serie B Puñetazos, golpes/golpes y ataques de patadas

### Ataque 1



Jodan o chudan Tsuki: golpe desde el frente con la mano en la cabeza o en el cuerpo.

Objetivo: plexo solar, estómago o cara.

### Ataque 2



Ago Tsuki (Corte superior) – puñetazo o Mawashi Tsuki (Gancho) – Puñetazo semicircular con el puño. Objetivo: barbilla o lado de la cabeza de Tori.

### Ataque 3



Mae Geri / patada frontal. Objetivo: plexo solar, estómago.

### Ataque 4

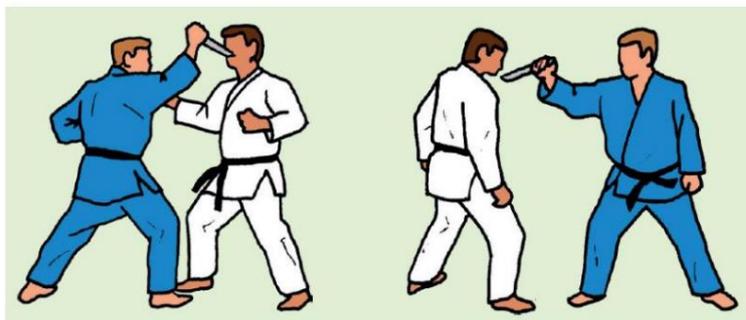


Mawashi Geri – Patada semicircular con la pierna. Objetivo: cabeza, plexo solar, estómago. A Tori se le permite dar un paso atrás y girar ligeramente el cuerpo.

**Comentarios generales a la Serie B:** el ataque debe poder alcanzar a Tori, si no se aleja. No está permitido moverse antes de que comience el ataque. Tori debe reaccionar ante el ataque.

## 6.3 Ataques con armas de la serie C

### Ataque 1



Ataque con cuchillo directamente desde arriba.  
Objetivo: base del cuello en el lado izquierdo o derecho de Tori, justo detrás de la clavícula.

Ataque de cuchillo semicircular, que se aplica de lado o en diagonal hacia abajo.  
Objetivo: lado del cuerpo

### Ataque 2



Ataque con cuchillo desde el frente. Objetivo: estómago.

### Ataque 3



Ataca con un palo directamente desde arriba. Objetivo: parte superior de la cabeza.

### Ataque 4



Ataque con palo desde fuera, que se aplica de lado o en diagonal hacia abajo  
Objetivo: sien / cabeza lateral de Tori.

**Comentarios generales a la Serie C:** el ataque debe poder alcanzar a Tori, si no se mueve lejos. Tori tendrá pleno control del arma durante y después de la defensa.