

SHOW COMPETITION RULES



Version 2.1 Valid from: 1/1/2020





Historia de este documento

Responsable:

Sede Abu Dabi

correo electrónico: mail[at]jjjf.org

apartado de correos 110006

Abu Dhabi, Emiratos Arabes Unidos

Versión	Cambios	
1.0	Inicialización	1 de septiembre , 2015
2.0	Cambios por el Congreso 2018	1 de enero de 2019
2.2	Suma de 6 – por TC	1 de agosto de 2019
2.1	Adaptaciones por la Sesión 2019	1 de enero de 2020

Tabla de contenido

1	Generalidades.....	2
1.1	La coreografía del espectáculo	2
2	categorías.....	2
2.1	Clase abierta	2
3	Desarrollo de los partidos	3
3.1	Reglamento en caso de empate	3
3.2	Normas adicionales para el bloque final	3
4	Sistema de puntuación y evaluación	3
4.1	Puntajes técnicos	4
4.2	Mostrar puntuaciones	4
5	Jurado:	5
6	Reglamento para categorías juveniles	5



1 Generalidades

El JJIF-Show System tiene como objetivo presentar una coreografía libre de acciones de defensa de un atleta contra ataques de otro atleta del mismo equipo.

El Sistema se organizará de acuerdo con el Código de Organización y Deporte de la JJIF.

El equipo puede utilizar objetos (máximo dos (2) elementos) que apoyen la idea del espectáculo. Los objetos se pueden utilizar para ataques y defensa (para defender máximo el 50% de los ataques).¹

1.1 La coreografía del espectáculo

Si bien la coreografía puede ser elegida libremente por el equipo, deberá contener secuencias de ataques y defensas.

El equipo es libre de elegir un mínimo de seis (6) ataques de la serie Duo. Habrá un mínimo de dos (2) ataques de cada serie (Reglas de competición de dúo, Sección 6)2. Los otros ataques se pueden elegir libremente. Todo ataque puede ser realizado con la mano derecha o con la mano izquierda, a libre elección del equipo. Lo mismo es válido para la respectiva posición de los pies.

La parte de defensa debe contener mínimo dos (2) atemi, dos (2) lanzamientos tradicionales de budo y dos (2) candados o estrangulaciones. Se permiten coreografías y acciones adicionales, y los ataques se pueden preparar mediante ataques previos como empujar, atemi, tirar.

La acción de defensa queda totalmente a elección del defensor, así como los roles respectivos o el cambio de roles como atacante y defensor.

2 categorías

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

2.1 Clase abierta

Además de las categorías regulares, es posible la organización de una "Clase Abierta".

Aquí, un equipo con dos (2) a cuatro (4) atletas competirá contra otro equipo. Esos equipos se pueden formar de acuerdo con la Organización JJIF y el Código Deportivo 1.3.2.1

¹ Por razones de seguridad, los objetos deben estar hechos de material irrompible, como plástico, madera o tela suave. Los objetos hechos de vidrio solo se permitirán si están hechos de vidrio de seguridad.

² Para menores de 16 años, no está permitido el uso de armas.



3 Curso de los partidos

El orden de las peleas se determinará con base en el sorteo "Lista y cuatro finalistas", como se describe en el Código de Organización y Deportes de la JJIF en la Sección 4.4.5.

Los atletas llevarán un cinturón rojo de competición.

A la señal del Mat-árbitro (MR), la pareja hará una reverencia de pie ante el Mat-árbitro.

La demostración comienza cuando el MR anuncia "Hajime".

El tiempo máximo para la demostración es de dos (2) minutos, el tiempo mínimo es de 1,30 minutos.

La ceremonia de saludo no estará incluida en este límite de tiempo.

Los puntajes de la presentación serán dados por el jurado después de la presentación completa. A la orden del Mat-Referie "Puntuación técnica - Hantai" y "Mostrar puntuación - Hantai", sostienen su respectiva tabla de puntuación sobre su cabeza.

Después de todas las demostraciones de la ronda eliminatoria, los cuatro (4) equipos con la mayor puntuación pasan a la ronda final para competir por el 1°, 2° y 3° lugar, tal como se describe en el Código de Organización y Deporte de la JJIF.

En caso de que ingresen menos de cuatro (4) atletas a la categoría, solo habrá un bloque final. En caso de que cinco (5) atletas o menos ingresen a la categoría, solo se otorgará una (1) medalla de bronce en lugar de dos (2). Luego solo quedarán los 3 mejores en el bloque final.

3.1 Reglamento en caso de empate

Si la clasificación determinada por los puntos dados muestra un empate (los puntos totales son iguales), el técnico La puntuación es decidir qué equipo estará mejor clasificado. Esto se aplicará en la eliminación, así como en la ronda final.

Si los puntos técnicos también son iguales, los equipos afectados realizan una "ronda de desafío" de 30 segundos, con diferentes elementos a su elección. Luego de esto el jurado deberá hacer un ranking de dichos equipos.

3.2 Normas adicionales para el bloque final

En caso de que la organización lo permita, se permitirá el uso de música para la actuación del bloque final.

Sistema de puntuación de 4 y evaluación

Hay 2 puntajes diferentes otorgados en el sistema Show:



- Puntajes técnicos: que tienen en cuenta la ejecución de técnicas de Ju-Jitsu
- Partituras del espectáculo: se tendrá en cuenta la estética, la historia y la creatividad, la variedad, el límite de tiempo y coreografía.

Las puntuaciones se dan de 0 a 10 con intervalo de 1/2 número.

4.1 puntuaciones técnicas

Tanto el ataque como la defensa se ejecutarán de forma técnicamente clara. Aunque se permiten técnicas espectaculares, la ejecución debe seguir los principios del arte marcial, la continuación lógica y la biomecánica.

Las puntuaciones técnicas tendrán en cuenta la ejecución de todas las técnicas de artes marciales, como 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:

- **Lógica biomecánica** – 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. Defensa adecuada³ de las armas. Uso seguro y adecuado de los artículos adicionales.
- **Efectividad** - Las técnicas deben ser poderosas, pero con buen control.
- **Velocidad** - Un flujo de velocidad lógica de los ataques, así como de las técnicas defensivas.
- **Ataque potente⁴** - Dar más importancia al ataque y a la primera parte del defensa.

4.2 Mostrar puntuaciones

El aspecto del espectáculo se juzgará con base en los siguientes principios:

- **Estética** : presentación atractiva de artes marciales, que incluye espectaculares técnicas de budo, acrobacias, cámara lenta, etc.
- **Historia y creatividad** : muestra la idea y la lógica dentro de la historia del programa. El espectáculo debe desarrollarse utilizando artes marciales. Se debe evitar actuar innecesariamente.
- **Variedad⁵** - Variación de las técnicas mostradas y la inclusión del ítem adicional.
- **Límite de tiempo** - Diferencia del tiempo dado⁶ .
- **Coreografía⁷** - Adaptación a la música elegida.

³ Evite ser golpeado o cortado por el arma.

⁴ Reducción de **0,5 puntos** en caso de que no se muestre el número mínimo de ataques

⁵ Reducción de **1 punto** por más de 2 artículos.

⁶ Reducción de **1 punto** si el espectáculo no finaliza a tiempo.

⁷ Sólo en bloque final, si aplica.



5 Jurado:

El jurado estará compuesto por tres (3) árbitros licenciados (o expertos técnicos), cada uno de un país diferente (si es posible) (y, en la mayor medida posible, diferente de los países de los equipos).

6 Reglamento para categorías juveniles

En el caso de las categorías juveniles, la duración máxima y los ataques mínimos se modifican de la siguiente manera:

	U16	U14	U12
Tiempo máximo de espectáculo	1:30 min	1:30 minutos	1:00 minutos
Ataques mínimos (De la Serie Dúo)	6 ataques (3A y 3B)	6 ataques (3A y 3B)	3 ataques (libre elección)