

REGLAMENTO
COMPETICIÓN
DUO-SHOW



*Federación Española de Ju-Jutsu y
Disciplinas Asociadas
(F.E. JU-JUTSU.D.A)*

ÍNDICE

I.	GENERALIDADES SOBRE LA COMPETICIÓN.....	3
A.	Uniformidad y Requerimientos de los Competidores.....	3
B.	Área de Competición y Material.....	3
C.	Uniformidad de Árbitros y Jueces Árbitro.....	3
II.	COMPETICIÓN DUO- SHOW / PAIRS DEMONSTRATION.....	4
1.	GENERALIDADES.....	4
1.1.	Coreografía.....	4
2.	CATEGORÍAS.....	5
3.	DESARROLLO.....	5
a.	Regulación en caso de empate.....	6
b.	Regulación adicional para los finalistas.....	6
4.	SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y VALORACIÓN.....	6
a.	Puntuación Técnica.....	7
b.	Puntuación Artística.....	7
5.	JURADO.....	8
6.	INCOMPARECENCIA Y ABANDONO.....	8
7.	TIEMPO MÉDICO, LESIÓN O ACCIDENTE.....	8
III.	REGULACIONES FINALES.....	8
IV.	ENTRADA EN VIGOR.....	9
	ANEXO I. ATAQUES EN EL SISTEMA DÚO.....	10

I. GENERALIDADES SOBRE LA COMPETICIÓN

A. Uniformidad y Requerimientos de los Competidores

- a. Los competidores deberán usar un Gi de color blanco, limpio y en buen estado.
- b. La chaqueta del Gi deberá ser lo suficientemente larga para cubrir las caderas y deberá atarse con un cinturón por la cintura.
- c. Las mangas deberán ser lo suficientemente anchas para ser agarradas y largas para cubrir la mitad del antebrazo, pero no la muñeca. Las mangas no podrán estar remangadas.
- d. Los pantalones deberán ser lo suficientemente anchos para ser agarrados y largos para cubrir la mitad de la tibia. Los pantalones no podrán estar remangados.
- e. El material del Gi debe permitir un agarre adecuado.
- f. El cinturón deberá estar atado con un nudo cuadrado, suficientemente apretado para prevenir que la chaqueta no quede suelta, y lo suficientemente largo como para dar dos vueltas a la cintura y dejar 15 centímetros de cinturón a cada lado del nudo.
- g. Las competidoras deberán llevar una camiseta lisa o maillot bajo el Gi.
- h. Los competidores deberán tener las uñas de manos y pies cortas.
- i. Los competidores no podrán portar objetos metálicos o de otra índole que pueda herir o dañar a su oponente.
- j. El pelo largo debe estar recogido por una banda/goma elástica blanda.

B. Área de Competición y Material:

Área de competición:

- El área de competición deberá tener unas dimensiones mínimas de 12 x 6 metros.
- Se deben colocar líneas que indiquen la posición de los atacantes y defensores.

Material:

- El organizador de la competición debe proveer, marcadores, listados y documentación administrativa, un lugar para los árbitros y el Comité Técnico.

C. Uniformidad de Árbitros y Jueces Árbitro

La uniformidad será la siguiente:

- Chaqueta azul (americana)

- Pantalón gris
- Camisa blanca
- Calcetines negros
- Corbata negra
- Bolígrafo
- Cronómetro
- Silbato

II. COMPETICIÓN DUO- SHOW / PAIRS DEMONSTRATION

1. GENERALIDADES.

- La Competición Duo-Show o Pairs Demonstration consiste en la presentación de una coreografía libre, de técnicas de ju-jutsu de defensa de un competidor contra los ataques de otro, ambos del mismo equipo.
- El equipo puede usar armas tradicionales- Kobudo (un máximo de dos), exceptuando las armas de fuego que no estarán permitidas, 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).¹

1.1. COREOGRAFÍA.

- a. Aunque la coreografía puede ser elegida libremente por el equipo, comprenderá una secuencia (lógica) de ataques y defensas.
- b. Los ataques pueden ser elegidos de los 23 del Sistema de Dúo², debiendo de elegir un mínimo de 6 como mínimo dos ataques de cada una de sus series.

Recordemos:

Serie A: Agarres, abrazos y estrangulaciones al cuello.

Serie B: Puñetazos, golpes y patadas.

Serie C: Armas.

- c. 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.

¹ 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).

² Ver Anexo I

- d. Para la defensa se deja a libertad a los competidores y, se permite uno o dos series de combinaciones de técnicas.
- e. En la coreografía se permiten técnicas adicionales y los ataques pueden iniciarse con pre-ataques como empujones, atemis o tirones.
- f. La defensa es completamente libre a elección del competidor, así como los respectivos papeles como atacante y defensor.
- g. Cuando la misma pareja deba aparecer en encuentros consecutivos, se permitirá un tiempo máximo de 5 minutos entre ambos encuentros.
- h. Cada presentación tendrá un tiempo máximo de 2 minutos.

2. CATEGORÍAS.

Una pareja puede estar formada sin ningún tipo de restricción, como peso o grado.

Las categorías por edad deben ser respetadas según el siguiente criterio:

Se establecen 3 tipos de categorías, según edades:

- a. Jóvenes y Adultos (A partir de 14 años)
 - 1. Cinturones Negros
 - 2. Kyus
- b. Edades hasta 14 años:
 - 3. Junior

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.

3. DESARROLLO.

- a. El orden de las demostraciones se determinará en función del sorteo "Listado y cuatro finalistas":
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.

- b. A la señal del A.C. el equipo le saludará con una inclinación.
- c. La demostración comienza cuando el A.C. anuncia “Hajime”.
- d. Cada demostración tendrá un tiempo comprendido entre un **mínimo** de un minuto y medio y un **máximo** de dos minutos.
- e. 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.
- f. 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 1er, 2º y 3º puesto.

a. 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.

b. 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 Duo- Show:

- La puntuación técnica: tiene en cuenta la ejecución de las técnicas de Ju-Jutsu.
- 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.

a. 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 Ju- Jutsu 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 defensa³ 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.

b. 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 reglado⁴.

³ Evita ser golpeado o cortado por el arma.

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

- **Coreografía:** Adaptación a la música elegida⁵.

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).

6. INCOMPARECENCIA Y ABANDONO.

- La decisión de “Fusen-gachi” (ganador por incomparecencia del oponente) será dada por el A.C. a la pareja competidora cuya pareja oponente no se presente al encuentro una vez haya sido llamada al menos 3 veces en un tiempo de 3 minutos. La pareja ganadora consigue 12 puntos, la pareja que no se ha presentado 0 puntos.
- La decisión de “Kiken-gachi” (ganador por abandono del oponente) será dada por el A.C. a la pareja competidora cuya pareja oponente abandone la competición durante el encuentro. En este caso, la pareja que abandona obtiene 0 puntos y la pareja ganadora 12 puntos.

7. TIEMPO MÉDICO, LESIÓN O ACCIDENTE.

- En caso de lesión o accidente, el A.C. podrá solicitar tiempo médico, el cual no podrá superar los 2 minutos en total a lo largo de un combate.
- Si una pareja no puede continuar tras sufrir una lesión, se dará “Kiken-gachi” a la otra pareja. De igual modo, si un competidor fuese atendido más de una vez por el mismo problema, será descalificado y vencerá la pareja oponente por decisión “Kiken-gachi”.

III. REGULACIONES FINALES.

III.a. Situaciones no cubiertas por el Reglamento.

- Los árbitros del combate deben tomar juntos una decisión y resolver cualquier situación no cubierta por este Reglamento.
- El A.M. no tiene voto, solo asiste.

⁵ Solo podrán aplicar este punto los cuatro equipos finalistas.

IV. ENTRADA EN VIGOR.

Este Reglamento está autorizado por la Asamblea General de la Federación Española de Ju-Jitsu y Disciplinas Asociadas y tendrá su entrada en vigor desde el 01 de enero del 2022.

Los anteriores Reglamentos serán reemplazados por este último.

Si necesitarais más información por favor, poneros en contacto a través de la dirección de correo electrónico: fejujutsuda@gmail.com

Muchas gracias,

ANEXO I. ATAQUES EN EL SISTEMA DÚO:

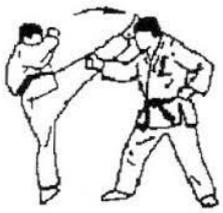
Serie A. Agarres, abrazos y estrangulaciones al cuello:

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>
2		
	<p>Uke ataca el cuello de Tori de frente o de espaldas mediante una estrangulación.</p>	<p>Uke ataca el cuello de Tori desde el costado mediante una estrangulación de manos y dedos.</p>
Intención: Empujar a Tori hacia atrás, sujetar a Tori.		
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 Hadaka Jime (estrangulación al cuello por detrás) con su brazo.</p> <p>Intención: Estrangular o romper el equilibrio.</p>
4		
	<p>Uke abraza el cuello de Tori con su brazo desde el lateral.</p>	<p>Uke abraza el cuello de Tori con su brazo de frente.</p>
Intención: estrangular o aplicar una técnica de proyección.		

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

Serie B: Puñetazos, golpes y patadas.

1	
<p>Jodan o Chudan Tsuki – golpe de puño frontal hacia la cabeza o el cuerpo. Objetivo: Plexo solar, estómago o cara.</p>	
2	
<p>Age Tsuki (Upper cut) – golpe con el puño. Objetivo: Barbilla.</p> <p>Mawashi Tsuki (gancho) – golpe de puño semicircular. Objetivo: Lateral de la cabeza de Tori.</p>	
3	
<p>Mae Geri – patada frontal. Objetivo: Plexo solar, estómago.</p>	
4	
<p>Mawashi Geri – patada semicircular. Objetivo: Plexo solar, estómago. Se permite que Tori retroceda un paso y gire su cuerpo ligeramente.</p>	
5	

	Ushiro Geri – patada hacia atrás. Objetivo: Plexo solar, estómago.
6	
	Ura Mawashi Geri – patada circular inversa, en forma de gancho. Objetivo: Pantorrilla de la pierna delantera, a los riñones, las costillas, el estómago, la parte posterior de la cabeza.

Comentarios generales de la Serie B:

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

Serie C: Armas.

1		
	Ataque de cuchillo vertical desde arriba. Objetivo: base del cuello en el lado derecho o izquierdo de Tori, justo detrás de la clavícula.	Ataque de cuchillo semicircular aplicado desde el lateral o en diagonal hacia abajo. Objetivo: costado del cuerpo.
2		
	Ataque de cuchillo de frente.	Objetivo: estómago.
3		

	Ataque de bastón vertical desde arriba. Objetivo: Corona de la cabeza.
4	
	Ataque circular de bastón aplicado desde el lateral o en diagonal hacia abajo. Objetivo: sien o lateral de la cabeza.

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.

F.E.JU-JUTSU.D.A
