



Reglamento de Competición de Jiu Jitsu Sistema Duo Kata

Jiu Jitsu Rivas

Basado el Reciclaje de Arbitraje
(Febrero 2009)

Índice

I - Generalidades	4
Sección 1 - Ámbito de aplicación	4
Sección 2 - Traje de Competición y Requerimientos Personales	4
Sección 3 - Área de competición	5
Sección 4 - Entrenadores.....	6
II. Sistema Dúo Kata de la JJIF.....	7
Sección 05 Generalidades	7
Sección 06 Material	7
Sección 07 Categorías	7
Sección 08 Criterio de juicio.....	8
Sección 09 Desarrollo del combate.....	8
Sección 10 Sistema de puntuación.....	9
Sección 11 Arbitro Central	9
Sección 12 Jurado	9
Sección 13 no-presentación al combate y abandono	9
Sección 14 Competiciones por Equipos.....	10
III.Regulaciones Finales.....	11
Sección 15 Situaciones no cubiertas por las reglas.....	11
Sección 16 Aplicación	11
Apéndice I - Gestos de los Árbitros	12
Apéndice II Ataques del Sistema Dúo	13
Serie A: Ataques por Agarre:.....	13
Serie B: Ataques por Abrazo y Presas al Cuello:.....	14
Serie C: Ataque por puñetazo / golpe y patada.....	15
Serie D: Ataques por arma.....	16
Categorías.....	17

I - Generalidades

Sección 1 - Ámbito de aplicación

- A. Estas reglas de competición en el Sistema Dúo y Lucha, se aplican a las competiciones en el ámbito de la federación internacional, las uniones continentales, los campeonatos internacionales y los torneos internacionales.
- B. Todos los árbitros mencionados en este documento por « el » deberán ser interpretados como « el » o « ella ».
- C. Las naciones son libres de establecer las reglas que les convengan en sus torneos nacionales.

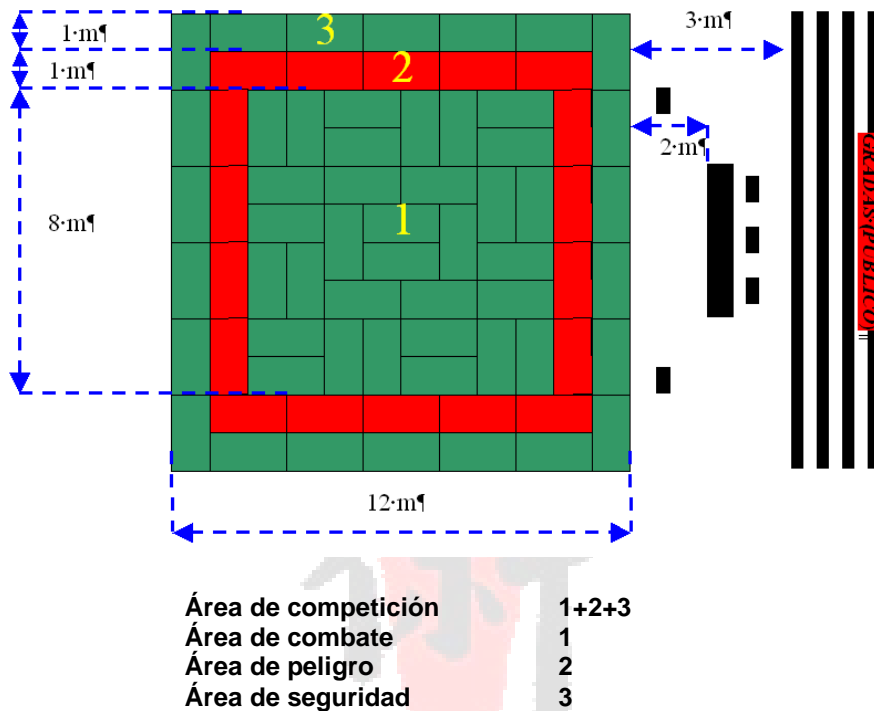
Sección 2 - Traje de Competición y Requerimientos Personales

- A. Los competidores deberán llevar un “GI” blanco de Jiu-Jitsu de buena calidad el cual deberá estar limpio y bien puesto. Llevarán un cinturón rojo o azul.
- B. La chaqueta deberá ser lo suficientemente larga como para cubrir las caderas y poder ser atada a la cintura por el cinturón.
- C. Las mangas deberán ser lo suficientemente anchas como para poder hacer los agarres y lo suficientemente largas como para cubrir la mitad del antebrazo pero no la muñeca. No se las podrá enrollar.
- D. Los pantalones deberán ser lo suficientemente anchos y largos como para cubrir la mitad de la espinilla. No se podrá enrollar.
- E. El cinturón deberá atarse con un nudo cuadrado, lo suficientemente firme como para evitar que la chaqueta este demasiado suelta, y deberá ser lo suficientemente largo como para dar dos vueltas alrededor del cuerpo y colgar de 15cm a cada lado del nudo.
- F. Las competidoras deberán llevar una camiseta blanca sin dibujos o un maillot bajo el kimono. Está prohibido que los hombres lleven camiseta debajo del “GI”.
- G. Los competidores deben llevar las uñas de los pies y de las manos cortas.
- H. Está prohibido que los competidores porten objetos que podrían herir o poner en peligro al adversario.
- I. No se pueden llevar gafas durante el combate. Las lentillas pueden llevarse bajo la responsabilidad del competidor.
- J. El pelo largo deberá recogerse con una goma “blanda” (I).

(Comentarios: Si un competidor no siguiese esta regla, no se le permitiría comenzar el combate. Se le permitirá cambiar los objetos que supongan un problema y volver a presentarse al cabo de 2 minutos.)

Sección 3 - Área de competición

- A. Cada área de combate deberá medir 12 x 12 metros y deberá estar cubierta por tatamis, generalmente verdes o de cualquier otro color aceptable y estará formada por tres zonas que se denominan, combate, peligro y seguridad.
- B. El área de combate, será la más interior deberá medir 8 x 8 metros, será donde se desarrolle la mayor parte de la competición.
- C. El área de peligro, será de un color diferente al del área de combate, tendrá 1 metro de ancho y rodeará en su totalidad al área de combate.
- D. El área de seguridad, será de un color diferente al área de peligro, tendrá como mínimo 1 metro de ancho y rodeará en su totalidad al área de peligro.
- E. Cuando dos o más áreas de competición estén siendo utilizadas al mismo tiempo, no se permitirá que compartan la misma área de seguridad.



Comentarios: La distancia entre el Secretariado y el área de competición debe ser de al menos 2m La distancia entre el público y el área de competición debe ser de al menos 3m.

Sección 4 - Entrenadores

- A. Sólo se permitirá un entrenador dentro del área de participación para ayudar a los competidores (I).
- B. Si el entrenador mostrase un mal comportamiento hacia los atletas, el árbitro, el público o cualquier otra persona, el Árbitro central podrá decidir si éste debe abandonar el área reservada a los oficiales por el resto del combate.
- C. Si el mal comportamiento persistiese, los árbitros del combate podrán decidir que éste debe abandonar el área oficial durante el resto del torneo.

(I) **(Comentario:** *Se permitirá una silla al lado del tatami para los entrenadores.*)



II. Sistema Dúo Kata de la JJIF

Sección 05 Generalidades

- A. El sistema Dúo de la JJIF tiene como objetivo la presentación de la defensa de un competidor contra un número predeterminado de ataques de un competidor de su mismo equipo. Los ataques están divididos en 4 series de 5 ataques cada serie:
 - a. Ataques por Agarre
 - b. Ataques por Abrazo y Presas al Cuello
 - c. Ataques por Puñetazo y Patadas
 - d. Ataques por Arma
- B. Cada ataque debe prepararse con un preataque como por ejemplo un empujón, un atemi o un tirón.
- C. La defensa se deja por completo a elección del defensor, así como los consiguientes papeles o cambio de papeles como atacante y defensor, y las respectivas posiciones de los pies.
- D. El Arbitro Central (AC) sortea 3 ataques de cada una de las series. La otra pareja utilizara los mismos ataques pero en un orden diferente dado por el AC.
- E. Al primer ataque de cada serie, Tori (defensor) deberá tener al jurado a su derecha. Tras este, el ataque puede venir de cualquier lado.
- F. El jurado dará su puntuación tras la realización de cada serie. A la orden “Hantei” del Arbitro Central, sostendrán cada uno sus tablas de puntuación por encima de sus cabezas.
- G. Cuando la misma pareja deba aparecer en combates consecutivos se les permitirá un tiempo de recuperación de 5 minutos máximo entre los dos combates.

Sección 06 Material

- A. El organizador de la competición proveerá cinturones de competición rojos y azules, tablas de puntuación para los jurados, marcadores, listas y papeles de administración, y un lugar para los árbitros y el comité técnico.
- B. El secretariado se compondrá de un mínimo de 2 personas.
- C. Se permitirá que los competidores utilicen un palo blando y un cuchillo de goma.

Sección 07 Categorías

- A. No hay restricciones de peso o grado para la formación de una pareja.
- B. Se distinguirán las siguientes categorías: Masculina, Femenina y Mixta.

Sección 08 Criterio de juicio

A. El jurado deberá buscar y juzgar lo siguiente:

1. Ataque potente
2. Realidad
3. Control
4. Eficacia
5. Aptitud
6. Velocidad

B. La puntuación completa deberá dar más importancia al ataque y a la primera parte de la defensa.

C. Los atemis deben ser potentes, con un buen control y dados de una manera natural teniendo en cuenta una posible continuación.

D. Las proyecciones y los derribos deberán incluir la ruptura del equilibrio del adversario y ser eficaces.

E. Las luxaciones y estrangulaciones deben mostrarse al jurado de manera evidente y correcta, con el abandono de Uke.

F. Ambos, el ataque y la defensa deberán ejecutarse de manera técnica y realista.

Sección 09 Desarrollo del combate

A. La primera pareja (Pareja 1) llevará cinturones rojos y se situara a la derecha del Arbitro Central (AC), la segunda pareja (Pareja 2) llevará cinturones azules. Las parejas esperaran en la zona de seguridad hasta que el AC realice la señal de entrar al área de combate. Se situarán una frente a la otra en el centro del área con una separación de aproximadamente a dos metros. A la señal del AC las parejas saludaran, primero al AC y después se saludaran entre sí. La pareja 2 dejara el área de combate e ira al área de seguridad.

B. El combate comienza cuando el AC anuncia el primer ataque dando el número del ataque y la respectiva señal con la mano.

C. Tras el fin de la serie A los competidores de la primera pareja a indicación del AC se arrodillarán y se les puntuará. Tras esto abandonarán el área de combate e irán al área de seguridad. La Pareja 2 realizará la serie A y obtendrá su puntuación. Tras esto la Pareja 2 comenzara con la serie B y obtendrá su puntuación y se retirará. Entrará la Pareja 1 quien procederá a realizar la serie B y obtendrá su puntuación. La Pareja 1 hará la serie C, etc., y la Pareja 2 hará la serie D, etc.

D. Tras la demostración de la última serie de la última pareja el combate habrá acabado. A petición del AC las dos parejas se situarán en la misma posición que al comienzo del combate. EL AC pedirá al Arbitro de Mesa (AM) que le indique quien ha ganado y lo mostrara levantando la mano y pronunciando el color de cinturón de la pareja ganadora.

E. Si los puntos de ambas parejas fuera el mismo (“Hikiwake”), el combate continuará serie tras serie hasta que haya un ganador. La pareja con el cinturón azul comenzara con la serie A.

F. Después de que el AC haya anunciado el ganador ordenará a las parejas que se saluden primero entre ellas y después a los árbitros y dejen el área de competición..

Sección 10 Sistema de puntuación

- A. Los puntos se darán de 0 a 10 (1/2 número intermedio).
- B. Se retirarán la puntuación mayor y menor.

Sección 11 Arbitro Central

- A. El Arbitro Central (AC) permanecerá dentro del área de combate y tiene la responsabilidad de conducir el mismo.
- B. El AC tendrá en su poder las tarjetas con los ataque sorteados de cada una de las series, le servirán de referencia para verificar la correcta ejecución de los mismos.
- C. El AC indicará con voz clara el número de ataque a realizar, se ayudará de los dedos de su mano para marcar el mismo al Jurado y a la Mesa.
- D. Una vez terminada la realización de cada serie, indicará a los componentes de la pareja que se arrodillen
- E. Antes de solicitar al Jurado sus puntuaciones, el AC señalará si alguno de los ataques **no** ha sido correcto, para ello indicará el número de ataque y le seguirá el gesto de anulación
- F. A la voz de “**Hantei**” y haciendo el correspondiente gesto, solicitará a los miembros del Jurado que muestren sus puntuaciones.

Sección 12 Jurado

- A. El jurado estará compuesto de 5 árbitros federados, cada uno de un país, federación o club diferente.
- B. Los miembros del jurado dan sus puntos a petición del Arbitro Centra (AC) elevando por encima de su cabeza su respectiva cartulina de puntuación.
- C. A requerimiento del AC, bajaran las cartulinas de puntuación, primero las notas más alta y más baja y luego el resto de notas.

Sección 13 no-presentación al combate y abandono

- A. La decisión “**Fusen-gachi**” (ganar por no presentación al combate) será dada por el AC a la pareja competidora cuyos adversarios no se presenten al combate. tras haber sido llamados 3 veces previamente durante al menos 3 minutos.
- B. La decisión “**Kiken-gachi**” (ganar por abandono) será dada por el AC a la pareja competidora cuyos adversarios se retiren de la competición durante el combate.

Sección 14 Competiciones por Equipos

Las competiciones por equipos son posibles y las reglas son las mismas que para las competiciones individuales.



III.Regulaciones Finales






Sección 15 Situaciones no cubiertas por las reglas

- A. Los árbitros del combate en cuestión, quienes deben tomar una decisión conjunta, deben tratar cada situación que surja que no sea cubierta por las reglas.
- B. El AM no tiene derecho de voto, él sólo puede asistir.

Sección 16 Aplicación

Estas reglas han sido autorizadas por la Directiva de la JJIF en abril de 2006 y se aplicaran a partir del 1 de enero de 2006. Estas reemplazaran todas las reglas existentes.

Apéndice I - Gestos de los Árbitros

	<p>Ataque a Realizar El Arbitro dirá con voz fuerte y clara el número de la técnica a realizar en simultaneo marcará está con los dedos de la mano.</p>		<p>Ataque erróneo El Arbitro indicará con la mano el número del ataque erróneo y hará el signo de anulación.</p>
	<p>Hantei El árbitro levanta un brazo por encima de su cabeza con la palma de la mano de costado para que los jueces muestren sus puntuaciones</p>		<p>Anuncio del ganador El árbitro indica al ganador levantando su mano recta y la palma abierta, y anuncia con voz clara “ganador” y el color correspondiente.</p>
	<p>Hikiwake (misma puntuación) El árbitro cruza sus brazos delante de su pecho con las palmas estiradas. El árbitro anunciará “Hikiwake”..</p>		

Apéndice II Ataques del Sistema Dúo

Serie A: Ataques por Agarre:

(Todos los ataques deben ser precedidos de un preataque)



Agarre: Uke agarra el brazo derecho de Tori. Una mano agarra la muñeca y la otra el antebrazo

Intención:

- Para empujar o tirar.
- Para controlar la mano que Tori tiene avanzada
- Para inmovilizar al defensor



Agarre: Uke agarra a Tori por el cuello desde el costado con su mano derecha

Intención:

- Para acercarse a su adversario y realizar otra acción.
- Para tirar, empujar o inmovilizar al adversario, para a lo mejor golpearle/la después.



Agarre: Uke agarra a Tori por el cuello desde el frente para estrangularle.

Intención:

- Empujar a Tori hacia atrás
- Inmovilizar a Tori



Agarre: Uke agarra el cuello de Tori desde la derecha para estrangularle. Uke puede mover a Tori hacia la buena posición o Tori puede moverse por sí mismo/a hacia la buena posición.

Intención:

- Empujar o inmovilizar a Tori



Agarre: Uke agarra el kimono de Tori con la mano derecha desde la izquierda a la altura del hombro. El tipo de agarre es libre. Uke puede mover a Tori hacia la buena posición o Tori puede moverse por sí mismo/a hacia la buena posición.

Intención:

- Empujar, Tirar o inmovilizar a Tori

COMENTARIO GENERAL: Las manos y los agarres deben ser firmes.

Serie B: Ataques por Abrazo y Presas al Cuello:

(Todos los ataques deben ser precedidos de un preataque)



Uke abraza a Tori de frente bajo los brazos. El agarre debe ser firme. La cabeza de Uke reposa sobre el hombro derecho de Tori y su mirada se dirige hacia la izquierda.

Antes del ataque, Tori mantiene sus brazos en posición natural



Uke abraza a Tori de frente por encima de los brazos. El agarre debe ser firme. La cabeza de Uke reposa sobre el hombro derecho de Tori y su mirada se dirige hacia la derecha.

Antes del ataque, Tori mantiene sus brazos en una posición natural.



Uke abraza el cuello con su brazo derecho desde el costado. El agarre debe ser firme.

- Intención : Estrangular o proyectar



Uke abraza el cuello de Tori con su brazo izquierdo desde el frente. El agarre debe ser firme.

- Intención : Estrangular o proyectar



Uke realiza un Hadaka Jime con su brazo derecho. El agarre debe ser firme. Uke puede mover a Tori hacia la buena posición o Tori puede girar por sí mismo/a.

- Intención : Estrangular o romper el equilibrio

COMENTARIO GENERAL: Las manos y los agarres deben ser firmes.

Serie C: Ataque por puñetazo / golpe y patada:

(Todos los ataques deben ser precedidos de un preataque)



Jodan Tsuki - puñetazo con la mano derecha a la cabeza.

- Blanco: cara



Chudan Tsuki - puñetazo con la mano derecha.

- Blanco: Plexo, estómago



Shuto Uchi - golpe circular con el canto de la mano derecha

- Blanco: El lado izquierdo del cuello de Tori



Mae Geri - patada frontal con la pierna derecha

- Blanco: Plexo, estómago



Mawashi Geri - Patada circular con la pierna derecha

- Blanco: Plexo, estómago

Se le permite a Tori que dé un paso lateral hacia la izquierda y gire ligeramente el cuerpo

COMENTARIO GENERAL: El ataque debe ser capaz de llegar a Tori si este no se mueve. No está permitido moverse antes de que el ataque haya comenzado. Tori debe reaccionar bajo el ataque.

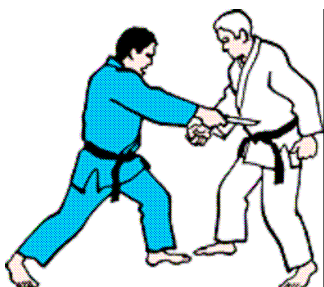
Serie D: Ataques por arma:

(Todos los ataques deben ser precedidos de un preataque)



Ataque frontal descendente con cuchillo en la mano derecha.

- Blanco: Base izquierda del cuello de Tori, justo detrás de la clavícula.



Ataque frontal con cuchillo en la mano derecha.

- Blanco: Estómago



Ataque de cuchillo de revés hacia la derecha, aplicado desde el costado o descendiendo en diagonal.

- Blanco: Base derecha del cuello



Ataque frontal descendente de palo.

- Blanco: La coronilla



Ataque lateral de palo desde la derecha, aplicado desde el costado o descendente en diagonal.

- Blanco: La parte izquierda del tímpano / cabeza

COMENTARIO GENERAL: El ataque debe ser capaz de llegar a Tori si éste no se mueve. Tori deberá tener control absoluto del arma durante y después del ataque.

Categorías

Categoría	Años
Benjamín	9 y 10
Alevín	11 y 12
Infantil	13 y 14
Cadete	15 y 16
Júnior	17, 18, 19 y 20
Senior	+20

Derecho de participación: competidores, miembros de la JJIF en EJJU, que tendrán la edad indicada en el presente año (de 1/1 a 31/12)

Documento basado en la *Edición 2006 Revisada*

por *Henrik Sandberg*
Michael Piaser
Ueli Zürcher
Linus Bruhin

Director del Comité internacional de Árbitros (IRC)
Director del Desarrollo de Arbitraje de la PAJJU
Miembro del Comité Europeo de Árbitros (ERC)
Árbitro Mundial, Abogado