

FECHA: 20.04.2022

ORIGEN: SECRETARIA GENERAL

CIRCULAR

GENERAL N° 60

Anula la

DEPARTAMENTAL N°

DESTINATARIOS, PARA: FEDERACIONES AUTONÓMICAS DE JUDO Y DA

CUMPLIMIENTO:

CONOCIMIENTO:

COMISION NACIONAL DE JIU JITSU

ASUNTO: REGLAMENTOS DE SISTEMAS DE COMPETICION JIU-JITSU (DUO Y SHOW)

V.º B.º:

TEXTO:

Se adjuntan los Reglamentos de los Sistemas de Competición de Jiu Jitsu, Dúo y Show, aprobados en la última reunión de la Junta Directiva y Comisión Delegada de la Asamblea General de fecha 7 de abril de 2022, que serán publicados en la web federativa para general conocimiento.

Madrid, 20 de abril de 2022

La Secretaria General



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**

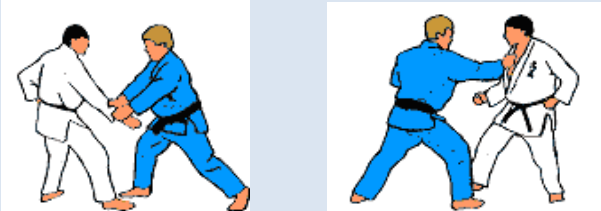



Falta de control del arma	½ punto
Control insuficiente sobre Uke (luxaciones, estrangulaciones)	½ punto
Atemis perdidos	½ punto

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:

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Ataque 1</p>	
	<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>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Ataque 2</p>	 <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>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Ataque 3</p>	 <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>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Ataque 4</p>	 <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.

Ataque 1	
	<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>
Ataque 2	
	<p>Ataque de cuchillo de frente. Objetivo: estómago.</p>
Ataque 3	
	<p>Ataque de bastón vertical desde arriba. Objetivo: Corona de la cabeza.</p>
Ataque 4	
	<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.)

REGLAMENTO DEL SISTEMA DE COMPETICIÓN DE SHOW



Versión 2.1

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	1 de septiembre de 2015
2.0	Cambios introducidos en el Congreso de 2018	1 de enero de 2019
2.2	Incorporación del punto 6 – por el TC	1 de agosto de 2019
2.1	Adaptaciones presentadas en la Sesión 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
1.1 Coreografía	1
2. CATEGORÍAS	2
2.1. Categoría abierta	2
3. DESARROLLO DEL ENCUENTRO	2
3.1. Regulación en caso de empate	3
3.2. Regulación adicional para los finalistas	3
4. SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y VALORACIÓN	3
4.1. Puntuación técnica	3
4.2. Puntuación artística	4
5. JURADO	4
6. REGULACIÓN DE LAS CATEGORÍAS INFANTILES	5
ANEXO	6

1 GENERALIDADES

El sistema Show consiste en la presentación de una coreografía libre, de técnicas de defensa de un competidor contra los ataques de otro, ambos del mismo equipo.

El sistema Show se organizará de acuerdo al Código de Organización y Deporte de la Federación Internacional de Jiu Jitsu (JJIF).

El equipo puede usar objetos (un máximo de dos), 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

Aunque la coreografía puede ser elegida libremente por el equipo, comprenderá una secuencia (lógica) de ataques y defensas.

El equipo es libre de elegir un mínimo de seis (6) ataques del sistema dúo, como mínimo dos (2) ataques de cada una de sus series² (Reglamento del Sistema de Competición Dúo - V.3.2. - 1 de enero de 2020 – Sección 6).

[Recordemos:]
	Serie A: Agarres, abrazos y estrangulaciones al cuello.	
	Serie B: Puñetazos, golpes y patadas.	
	Serie C: Armas.	

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.

La defensa debe constar de un mínimo de dos (2) atemis, dos (2) proyecciones del tradicional Budo y dos (2) luxaciones o estrangulaciones.

En la coreografía se permiten técnicas adicionales y los ataques pueden iniciarse con pre-ataques como empujones, atemis o tirones.

La defensa es completamente libre a elección del competidor, así como los respectivos papeles como atacante y defensor.

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 En las categorías U16 e infantiles no está permitido el uso de armas.

2 CATEGORÍAS

Las categorías serán aplicadas de acuerdo a la sección 1.3.2.1. del Código de Organización y Deporte de la Federación Internacional de Jiu Jitsu (JJIF)³.

2.1. Categoría abierta

Adicional a las categorías regulares, la organización podrá considerar la opción de “Categoría Abierta”. En esta opción se podrá formar un equipo de dos a cuatro competidores, el cual competirá contra otro equipo. Estos equipos se formarán de acuerdo a la sección 1.3.2.1 del Código de Organización y Deporte de la JJIF mencionado anteriormente.

3 DESARROLLO DEL ENCUENTRO

El orden de las demostraciones se determinará en función del sorteo "Listado y cuatro finalistas", como se describe en la sección 4.4.5 del Código de Organización y Deportivo de la JJIF³.

Los competidores llevarán un cinturón rojo de competición.

A la señal del A.C. el equipo le saludará con una inclinación. La demostración comienza cuando el A.C. anuncia “Hajime”.

Cada demostración tendrá un tiempo máximo de dos (2´) minutos, el tiempo mínimo es de minuto y medio (1´30”). La ceremonia del saludo no se incluirá en este intervalo de tiempo.

La puntuación se dará por el Jurado una vez finalizada la presentación. Tras la orden del A.C. “Puntuación Técnica – Hantei” y “Puntuación artística – Hantei”, el Jurado levantará sus respectivas puntuaciones por encima de sus cabezas.

Tras las demostraciones de la ronda de eliminación, los cuatro (4) equipos con los puntos más altos pasan a la ronda final para competir por el 1^{er}, 2^o y 3^o puesto, como se describe en el Código de Organización y Deporte de la JJIF.

Solo habrá una ronda final en caso de que haya menos de cuatro (4) parejas de competidores en la misma categoría.

Se entregará una medalla de bronce en lugar de dos en caso de presentación de cinco (5) o menos parejas de competidores en la misma categoría. Será el mejor de tres (3) en la ronda final.

³ Ver Anexo

3.1. 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.

3.2 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 Show:

- La puntuación técnica: tiene en cuenta la ejecución de las técnicas de Jiu-Jitsu.
- 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.

4.1 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 Jiu-Jitsu tales como atemis (puñetazos, golpes y patadas), proyecciones y derribos, luxaciones, estrangulaciones y técnicas de suelo.

Se puntuará de acuerdo a los siguientes criterios:

- Biomecánica lógica: Las técnicas deben ejecutarse y combinarse 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 defensa⁴ 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 ser acorde a la naturaleza de los ataques, así como el de las técnicas defensivas.
- Potencias: Se dará mayor importancia al ataque y a la primera parte de la defensa.

4.2 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.
- Variedad⁶: Diversidad de las técnicas mostradas e incorporación de elementos.
- Límite de tiempo: Diferencia con el tiempo reglado.⁷
- Coreografías⁸: Apropiada a la música elegida.

5. JURADO:

El jurado estará compuesto por tres árbitros colegiados (o expertos técnicos), cada uno de un club/autonomía diferente (si es posible) (y, en la medida de lo posible, diferente al resto de los equipos).

⁴ Evita ser golpeado o cortado por el arma.

⁵ En caso de que no se muestre el mínimo nº de ataques, se sancionará con 0,5 puntos.

⁶ En caso de presentación de más de dos elementos, se sancionará con 1 punto.

⁷ Si el show no hubiera terminado dentro del tiempo establecido, se sancionará con 1 punto.

⁸ Solo se podrá aplicar este punto en la ronda final.

6. REGULACIÓN DE LAS CATEGORÍAS INFANTILES

En el caso de las categorías infantiles la duración, así como los ataques mínimos, son modificados según:

Cambios	Categorías		
	U16	U14	U12
Tiempo máximo del show	1:30 min	1:30 min	1:00 min
Ataques mínimos (de las series del Dúo)	6 ataques (3A – 3B)	6 ataques (3A - 3B)	3 ataques (elección libre)

ANEXO

Código de Organización y Deportivo de la JJIF:

Sección 1.3.2.1. Disciplinas de parejas (Show y Dúo):

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.

Sin embargo, un equipo que incluya un competidor U18 y un competidor U21, solo puede competir en la categoría U21, no en la absoluta (el competidor U18, aunque miembro de un equipo U21, no puede saltar más de dos años). Esto se aplica también a los equipos compuestos por competidores de categorías U16 y U18.

Sección 4.4.5:

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 primero en presentar su show, el segundo con la menor puntuación le sigue y así sucesivamente.