

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ ПО ДУО-СИСТЕМ

Для проведения на территории РФ, действуют с 20 сентября 2023г. в тестовом режиме

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Цель Дуо-систем JJIF - продемонстрировать защиту одного участника от нескольких заранее определенных атак участника пары. Атаки, приведенные в Приложении 1, делятся на 3 Серии по 4 атаки в каждой:

Серия А. Атаки захватами, обхватами и обхватами шеи.

Серия В. Атаки ударами руками и ногами

Серия С. Атаки оружием (участники должны использовать одну мягкую палку и резиновый нож. Палка должна быть длиной от 50 до 70 см).

Каждая атака должна быть подготовлена одной пред-атакой, такой как толчок, удар или тяга или комбинацией. Пред-атака и атака должны выполняться атакующим.

Каждая атака может выполняться вправо или влево, по свободному выбору пары.

Защита выполняется полностью по выбору защищающегося участника, также как и смена ролей атакующего и защищающегося, так же как и стойка участников. (Смена ролей атакующего и защищающегося также может происходить во время Серии).

Все пары демонстрируют одинаковую программу атак в каждом Раунде.

2. КАТЕГОРИИ (ВОЗРАСТА)

Возрастные категории (определяются по году рождения):

- мальчики, девочки 10-11 лет (U12)
- юноши, девушки 12-13 лет (U14)
- юноши, девушки 14-15 лет (U16)
- юниоры, юниорки 16-17 лет (U18)
- юниоры, юниорки 18-20 лет (U21)
- мужчины и женщины 18 лет и старше (Adults)

3. СОСТАВ ПАР

мальчик/мальчик, девочка/девочка, мальчик/девочка

юноша/юноша, девушка/девушка, юноша/девушка

юниор/юниор, юниорка/юниорка, юниор/юниорка

мужчина/мужчина, женщина/женщина, мужчина/женщина

4. ЖЕРЕБЬЕВКА И ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ РАУНДЫ

Все пары, участвующие в соревновании, регистрируются и получают номера путем случайной жеребьевки. Эти номера определяют порядок выступления пар в Предварительных Раундах.

В зависимости от возрастной группы проводится разное количество Предварительных Раундов. В каждом Предварительном Раунде все пары демонстрируют атаки из определенной Серии в любом порядке.

Баллы, полученные парами в каждом Предварительном Раунде, суммируются.

5. ФИНАЛЬНЫЙ РАУНД И ГОЛДЕН СКОР РАУНДЫ

Пары с четырьмя наивысшими суммами баллов проходят в Финальный Раунд. При этом, в Финальный Раунд могут попасть пять или более пар, если:

- пять или более пар получили одинаковый высший результат;
- выявлен победитель, но четыре или более пар получили второй результат;
- выявлен победитель и пара со вторым результатом, но три или более пар получили третий результат.

Жеребьевка в Финальном Раунде

Пары в Финальном Раунде выступают в зависимости от суммы баллов, начиная с тех, у кого наименьшая сумма. Пары с одинаковыми суммами баллов определяют порядок выступления случайной или автоматической жеребьевкой.

Учёт баллов в Финальном Раунде и Голден Скор Раунде

Если в соревновании участвуют четыре или меньше пар, то результаты Предварительных Раундов сохраняются и суммируются с Финальным. При большем числе участников, баллы Предварительных Раундов в Финальном Раунде не учитываются. При проведении Голден Скор Раундов баллы Предварительных Раундов и Финальных Раундов не суммируются.

Определение мест в финальном раунде

Пара с наибольшей суммой баллов в Финальном Раунде занимает первое место, пара со второй суммой баллов занимает второе место, и так далее.

Если в результате Финального Раунда две или более пары достигают одинакового высшего результата, то для этих пар проводится Голден Скор Раунд. В Голден Скор Раунде определяется победитель, который занимает первое место, а также определяются пары, занимающие второе или, в случае, если количество пар больше двух, третье место.

Если в результате Финального Раунда выявляется победитель, но следующие две или более пары достигают одинакового второго результата, то для этих пар проводится Голден скор Раунд (с программой атак в зависимости от возраста). В результате проведения такого Раунда определяется не только пара, занимающая второе место, но также пара, занимающая третье место или два третьих места, если пар более двух.

Если в результате проведения Финального Раунда выявляется победитель, а также пара, занявшая второе место, но следующие три или более пар получают равное количество баллов, то для выявления бронзовых призёров среди этих пар будет проведён Голден Скор Раунд.

Если после Голден Скор Раунда также есть пары с одинаковыми баллами, то процедура может повторяться, и будут проведены последующие Голден Скор Раунды с одной атакой из каждой Серии.

Если в результате проведения Финального Раунда выявляется первая тройка призеров, но следующие две или более пар получают одинаковое количество баллов, то для выявления еще одного бронзового призера среди этих пар будет проведен Голден Скор Раунд.

6. ПРОГРАММА

ВОЗРАСТА 16-17 ЛЕТ (U18), 18-20 лет (U21), 18+ (взрослые)

1 Раунд – все атаки из Серии А

2 Раунд – все атаки из Серии В

3 Раунд – все атаки из Серии С

.

Финальный Раунд - программа смешанных атак: Серия А – атаки 1 и 2, Серия В – атаки 2 и 3, Серия С – атаки 3 и 4.

Голден Скор Раунд - Серия А – атаки 3 и 4, Серия В – атаки 1 и 4, Серия С – атаки 1 и 2.

Последующие Голден Скор Раунды – по одной атаке из Серии А, В и С по выбору участников.

ВОЗРАСТ 14-15 ЛЕТ (U16)

1 Раунд – все атаки из Серии А

2 Раунд – все атаки из Серии В

Финальный Раунд – программа смешанных атак: Серия А – атаки 1 и 2, Серия В – атаки 2 и 3.

Голден Скор Раунд – программа смешанных атак: Серия А – атаки 3 и 4, Серия В – атаки 1 и 4.

Последующие Голден Скор Раунды – по одной атаке из Серий А и В по выбору участников.

ВОЗРАСТ 12-13 ЛЕТ (U14)

1 Раунд – любые две атаки из Серии А

2 Раунд – любые две атаки из Серии В

Финальный Раунд – программа смешанных атак: любые две атаки из Серии А и любые две атаки из Серии В.

Голден Скор Раунд и все последующие – программа смешанных атак: по одной атаке из Серий А и В по выбору участников.

ВОЗРАСТ 10-11 ЛЕТ (U12)

1 Раунд – любые две атаки из серии А

Финальный Раунд – любые две атаки из серии А.

Голден Скор Раунд и все последующие – любая атака из Серии А.

7. ХОД СОРЕВНОВАНИЙ

Пары могут демонстрировать атаки в любом порядке по своему желанию.

Участники пары встают в левом и правом углу от Мат Рефери (МР).

После команды МР они входят на соревновательную площадку и встают примерно в 2-х метрах напротив друг друга.

По команде МР участник делают поклон МР и затем друг другу.

МР объявляет «Хаджиме» и в этот момент отступает назад.

Пара начинает демонстрировать первую атаку своей программы. По окончании первой атаки МР делает шаг вперед и ждет, пока Жюри проставит оценки. Когда все судьи проставили оценки судья командует «Хаджиме» для начала следующей атаки. Пара выполняет все атаки раунда. По завершении выступления МР приближается к участникам и просит опуститься на колени. Он командует «Хантей» судьям жюри, поднимая правую руку прямо вверх. МР дает 10-20 секунд судьям проставить счет паре за выступление. Затем МР опускает руку и дает команду участникам сделать поклон друг другу, затем судьям и покинуть татами.

Такая же процедура применяется ко всем парам Группы.

Автоматическая передача оценок (если используются электронные устройства передачи данных): баллы выводятся на табло после каждой атаки.

Неавтоматическая передача оценок (бумажные протоколы): судья-секретарь забирает протоколы у Жюри по окончании выступления в Раунде каждой пары. После каждого Раунда суммы баллов всех пар выводятся на табло.

8. ТРЕНЕРЫ

Только один тренер для каждой пары допускается на площадку для соревнований.

9. ЖЮРИ

Жюри состоит из 3 судей, располагающихся на границе площадки перед столом Секретаря. Жюри судит и дает баллы после каждой атаки. У них будет около 20 секунд для того, чтобы завершить проставление счета на бумажном протоколе или электронном устройстве передачи данных.

Судьи должны давать баллы за каждую часть выступления, как это детально описано в «Системе баллов и судейства».

10. СИСТЕМА БАЛЛОВ И СУДЕЙСТВА

Баллы присуждаются от 0 до 3.

Оценка каждого выступления делится на 4 части:

1 Часть - Атака

2 Часть - Защита

3 Часть – Бросок/сведение в партер

4 Часть - Завершение

В Серии С добавляется дополнительная 5 часть с оценкой контроля оружия. В этой Части жюри оценивает контроль оружия Тори.

Дополнительные баллы добавляются в конце выступления пары. Эти баллы выставляются, принимая во внимание разнообразие и разные броски/сведения в партер/сабмишн, показанные в выступлении.

11. КРИТЕРИИ СУДЕЙСТВА

Как атака, так и защита должны проводиться техничным, ясным способом. Выполнение должно соответствовать принципам боевого искусства, логичного течения и биомеханики.

Баллы должны присуждаться в соответствии со следующими критериями:

- Сильные действия – все действия должны производиться в сильной манере
- Биомеханическая логика – техники должны выполняться и связываться биомеханически логичным образом. Броски и сведения в партер должны включать в себя выведение противника из равновесия. Тори не должен двигаться до того, как началась атака. Он должен реагировать на атаку.
- Контроль – очевидный и ясный контроль во время выступления.
- Эффективность – все действия должны быть выполнены с хорошим контролем и естественным образом, предполагая дальнейшее продолжение.
- Скорость – и атака, и защита должны выполняться техничным и реалистичным образом, не очень быстро и не очень медленно.

12. ОЦЕНКА КАЖДОЙ ЧАСТИ

Таблица объясняет, как судьи должны оценивать каждую часть :

1 Часть: Атака		
Series A	• Неправильная атака, пропущенная или нелогичная пред-атака,	0 б

	неправильное положение рук • Слабая пред-атака или захват правильный, но руки не закрыты • Захват и руки в правильном положении, но не до конца закрыты • Захват и руки в правильном положении и реально закрыты	1 б 2 б 3 б
Series B	Атаки ударами руками • Неправильная атака, пропущенная или нелогичная пред-атака, неправильный удар, или удар не в ту область (или не попадает), или кулак не закрыт • Слабая пред-атака или удар попадает в нужную область, но из плохой стойки • Удар попадает в нужную область, но кулак полусжат, или стойка не очень хорошая • Удар попадает в цель с реально сжатым кулаком из хорошей стойки Атаки ударами ногами • Неправильный удар, или удар не в ту область • Удар попадает в нужную область с потерей баланса. • Удар попадает в нужную область без силы • Отличный удар в нужную область с балансом и силой	0 б 1 б 2 б 3 б 0 б 1 б 2 б 3 б
Series C	• Неправильная атака, пропущенная или нелогичная пред-атака, атака оружием не в ту область, потеря контроля • Слабая пред-атака или атака в нужную область нанесена из плохой стойки • Атака наносится полусжатой рукой или из не очень хорошей стойки • Отличная атака оружием	0 б 1 б 2 б 3 б
2 Часть: Первая защита		
Series A	• Нет удара или выведения из равновесия • Слабый удар или неполное (плохое) выведение из равновесия. • Хороший удар и хорошее	0 б 1 б 2 б

	выведение из равновесия • Отличный первый удар и выведение из равновесия, выводящее Уке в положение для броска	3 б
Series B, C	• Нет блока или Тай-сабаки • Слабый блок с Тай-сабаки или плохое выведение из равновесия • Хороший блок и выведение из равновесия • Отличный блок с Тай-сабаки и первый удар и захват, выводящий Уке в положение для броска	0 б 1 б 2 б 3 б
3 Часть: Броски/сведения		
Series A, B, C	• Уке подпрыгивает и падает без усилия со стороны Тори • Бросок/сведение есть, но уке подпрыгивает • Хороший бросок/сведение, но с паузой • Отличный бросок/сведение	0 б 1 б 2 б 3 б
4 Часть: Завершение		
Series A, B, C	Удары • Удары не попадают в цель или рука открыта • Удары с плохим балансом или дистанцией. • Хорошие, но недостаточно сильные удары • Отличные удары (сильные с хорошим балансом, дистанцией и хиките) Болевые/удушения • Неправильный болевой/удушение. • Болевой, удушения с открытыми руками • Хороший болевой/удушающий, не достаточно «плотный» • Отличный болевой/удушающий (техничный, очень плотный, сильный, вызывающий движение (реакцию?)Уке	0 б 1 б 2 б 3 б 0 б 1 б 2 б 3 б
Контроль оружия		
Дополнительные баллы за контроль оружия должны даваться по окончании 3 Серии. Контроль оружия отражает, как Тори контролирует оружие в ходе и в конце выступления.		
Уке удерживает оружие или оружие		0 б

улетает за пределы рабочей зоны	
Уке приземляется на оружие или рядом с ним, или оружие падает рядом с Уке	1 б
Оружие находится далеко от Уке, но все равно с его стороны	2 б
Тори реально контролирует оружие, или находится между Уке и оружием	3 б
Разнообразие	
Общие баллы даются в конце выступления после всех 4 атак. Счет отражает разнообразие бросков/сведений :	
Одинаковые техники в 3-4 атаках	0 б
Одинаковые техники в 2 атаках	1 б
Разные техники во всех атаках	2 б

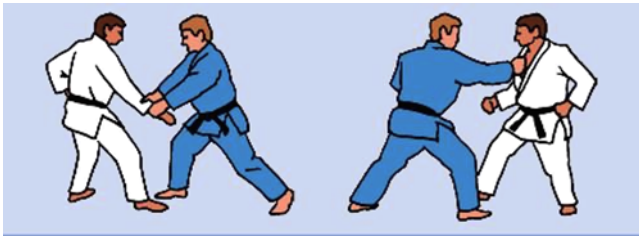
13. ОБРАЩЕНИЯ И АПЕЛЛЯЦИИ

При проведении соревнований в тестовом режиме обращения не принимаются. Апелляция может быть подана только в случае выявления ошибки в подсчете баллов.

Приложение 1 – Атаки в Дуо-систем

Серия А Захваты, обхваты, обхваты шеи

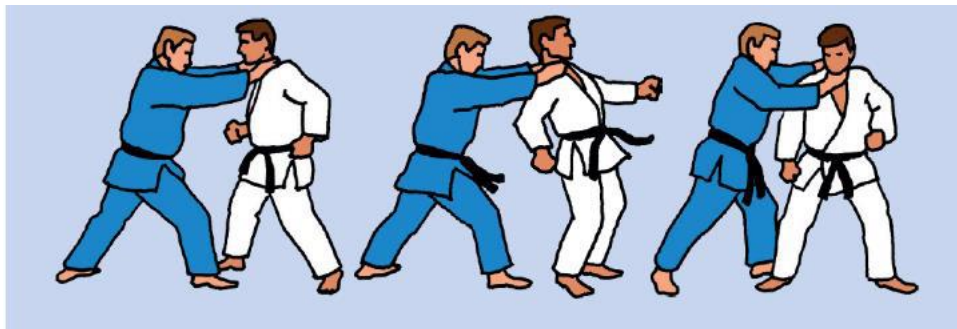
Атака 1



– Уке захватывает руку Тори. Одна рука захватывает запястье, другая – предплечье. Намерение: толкнуть или потянуть, контролировать переднюю руку Тори, для того, чтобы обездвижить противника.

– Уке захватывает отворот Ги Тори рукой. Намерение: подойти ближе к Тори, чтобы продолжить другое действие, потянуть-толкнуть, сдержать противника, возможно для того, чтобы затем ударить его.

Атака 2



– Уке атакует шею Тори сперид, сзади, или сбоку удушением. Намерение: толкнуть Тори назад, сдержать его.

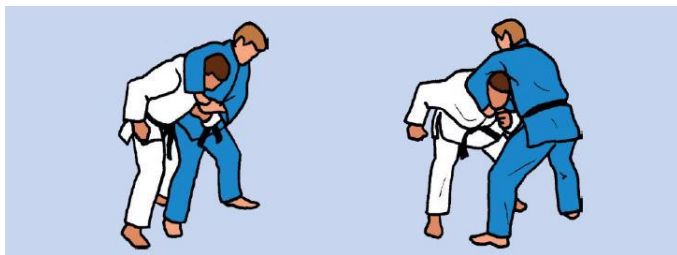
Атака 3



– Уке обхватывает Тори спереди или сзади, под руками или поверх рук. Голова Уке должна прижаться к плечу Тори. Перед атакой Тори держит руки в естественном положении.

– Уке применяет обхват шеи- удушение сзади (Хадака-джиме) рукой. Намерение: удушить или вывести из равновесия.

Атака 4



– Уке обхватывает шею Тори рукой сбоку или спереди-сбоку. Намерение: удушить или применить бросок.

Общие комментарии к Series A: руки и захваты должны быть закрыты.

Серия В Удары руками и ногами

Атака 1



Джодан или Чудан тсуки – удар спереди рукой в голову или туловище. Цель: солнечное сплетение, желудок, или лицо.

Атака 2



Аго Тсуки (апперкот) – удар кулаком или Маваши Тсуки (хук) – круговой удар кулаком.

Цель: подбородок или голова Тори сбоку.

Атака 3



Мае Гери – удар ногой вперед. Цель: солнечное сплетение, желудок

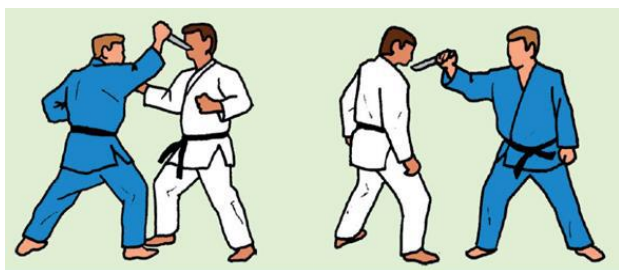
Атака 4



Мавашаи Гери круговой удар ногой. Цель: солнечное сплетение, желудок. Тори разрешается сделать шаг назад и немного повернуть туловище. Общие комментарии к Series B: атаки должны достигать Тори, если он не отойдет. Не разрешается двигаться до начала атаки. Тори должен реагировать на атаку.

Серия С. Атаки оружием

Атака 1



Атака ножом прямо сверху. Цель: основание шеи Тори справа или слева, прямо за ключицей. Круговая атака ножом, которая проводится сбоку или по диагонали сверху вниз. Цель: бок.

Атака 2



Атака ножом спереди. Цель: желудок

Атака 3



Атака палкой прямо сверху прямо. Цель: верх головы

Атака 4



Атака палкой сбоку снаружи, проводится сбоку или по диагонали сверху вниз.
Цель: висок/голова Тори.

Общие замечания к Series C: атака должна достигать Тори, если он не отойдет. У Тори должен быть полный контроль оружия во время и после защиты.