



JU-JITSU DUO SYSTEM REGOLAMENTO 2024

Linee guida generali per la competizione
e manuale del formato di gara



FIJLKAM
JU JITSU

www.jjif.sport

*Regolamento V. 4.1 - 03/04/2024
last update 09/05/2024
Versione Tradotta Italiano*

Questo manuale è stato realizzato con l'amichevole supporto della JJIF (Ju-Jitsu International Federation).

Contiene le regole del Ju-Jitsu DUO ed è stato approvato nel marzo 2024.

Il copyright (soprattutto per le fotografie) appartiene alla JJIF.

La versione ufficiale delle regole è solo la versione inglese del regolamento.

Nota dell'autore:

Questa è la traduzione letterale della versione inglese del regolamento, pubblicata sul sito www.jjif.sport nella versione V4.1 del 03/04/2024 con revisione del 09/05/2024 ultimo update.

Questa traduzione è stata realizzata con il solo scopo di permettere la diffusione e la comprensione del presente regolamento, a tutti gli Atleti e Società di Ju Jitsu affiliate alla Fijlkam (Federazione Italiana Judo Lotta Karate e Arti Marziali) ed impegnate nelle competizioni di DUO SYSTEM. Sono fatti salvi i diritti degli autori del presente regolamento.

Sezione 01	Abbigliamento da gara e requisiti personali	5
Sezione 02	Categorie e Serie	7
Sezione 03	Arbitri, segreteria e allenatori	9
Sezione 04	Svolgimento della gara	12
Sezione 05	Punteggi e valutazioni	16
Sezione 06	Penalità	22
Sezione 07	Attacchi da eseguire	24
Sezione 08	Chiusura anticipata della presentazione	26
Sezione 09	Situazioni non contemplate dalle regole	28
Appendice	Ulteriori regole e chiarimenti	30
Appendice I	Attacchi nel Duo-System	31
Appendice II	Segnalazioni dell'arbitro	34

GENERALITA'

Il sistema JJIF-Duo ha lo scopo di presentare la difesa di diversi attacchi predeterminati da parte di due atleti della stessa squadra.

Gli attacchi, riportati nell'Appendice 1, sono suddivisi in 3 serie di 4 attacchi ciascuna:

- A. Attacchi di presa, di abbraccio e di blocco del collo;
- B. Pugni, colpi e calci;
- C. Attacchi con armi (bastone e coltello).

Ogni attacco deve essere preparato da un **pre-attacco**, come una spinta, un atemi, una trazione o una combinazione. L'attaccante deve applicare il **pre-attacco** e l'**attacco**. Il difensore mostrerà una difesa contro un attacco, seguita da un blocco, un takedown o una sottomissione e terminata con un atemi, un blocco, uno strangolamento o una tecnica di controllo.

L'obiettivo della presentazione è quello di **eseguire una difesa realistica e tecnica**. Sulla base di criteri definiti, gli arbitri della giuria assegneranno un punteggio per determinare il duo **con le più alte capacità tecniche**.

Ulteriori restrizioni, regole, linee guida, adattamenti nell'organizzazione, nel formato e nel protocollo per i diversi formati di evento e le diverse categorie di età possono essere trovati nel Codice Sportivo JJIF (SC) e nell'appendice. In caso di contraddizione tra questo libro e il Codice Sportivo, vale la decisione del Codice Sportivo.

SEZIONE 01

ABBIGLIAMENTO DA GARA E REQUISITI PERSONALI

SEZIONE 01

ABBIGLIAMENTO DA GARA & REQUISITI PERSONALI

- 1.1** I Concorrenti devono attenersi alle regole di abbigliamento e ai requisiti personali elencati nella SC.
- 1.2** Ai concorrenti che non si attengono a queste regole non sarà permesso di iniziare la gara.
- 1.3** Una volta informati, hanno a disposizione due (2) minuti per presentarsi in modo conforme
- 1.4** Gli atleti devono indossare un GI che segue le regole specificate nella SC. Nella fase di qualificazione, tutte le coppie indossano una cintura rossa.
- 1.5** Alle atlete di sesso femminile è richiesto di indossare un body o un rashguard bianco o nero sotto la giacca e agli atleti maschi è consentito. E' consentito indossare l'hijab.
- 1.6** Gli atleti possono indossare protezioni (ad esempio protezioni per avambraccio, ginocchio, piede e tibia), ma devono essere di materiale morbido. Tutte le protezioni devono essere indossate sotto il GI.
- 1.7** E' consentito l'uso di un sospensorio e di un paradenti.
- 1.7** Agli atleti è vietato indossare qualsiasi cosa che possa mettere in pericolo qualcuno.
- 1.9** Gli atleti devono avere le unghie delle mani e dei piedi corte.
- 1.10** I capelli lunghi devono essere legati insieme con un elastico morbido.

1.11 Quando gli atleti devono usare armi nella loro presentazione, queste devono essere di materiali morbidi o di gomma. Il bastone deve essere lungo 50-70cm.

1.12 Devono essere rispettati anche gli eventuali requisiti specifici dell'evento.



SEZIONE 02

CATEGORIE E SERIE

SEZIONE 02

CATEGORIE E SERIE

- 2.1** Le categorie sono impostate, come definito nella SC (Uomini, Donne, Misto, Open).
- 2.2** Una stessa coppia può partecipare nella propria categoria di genere (Maschile, Femminile o Mista) e nella categoria Open.
- 2.3** Le divisioni per età del Codice Sportivo (SC) sono combinate per gruppi di età. Questi gruppi di età sono:
- U10 e più giovani
 - U12 / U14 / U16
 - U18 / U21 / Adulti
 - Masters
- 2.4** Una coppia può essere composta da due atleti di qualsiasi combinazione di divisioni di età in ogni gruppo di età. La coppia sarà iscritta alla divisione di età dell'atleta più anziano, ma può iscriversi a qualsiasi divisione di età superiore all'interno del gruppo di età. ad esempio:
- una coppia U18 può gareggiare con gli U21 o addirittura con gli Adulti anche se entrambi gli atleti sono U18.
 - lo stesso vale per una coppia U12 che può gareggiare con U14 e U16, anche se entrambi gli atleti sono U12.
- 2.5** Tuttavia, se una coppia comprende atleti di due gruppi di età diversi, l'atleta più giovane può gareggiare solo nella divisione di età superiore, ad esempio:
- un atleta U16 può formare una coppia con un atleta U18 ma non con un atleta U21;
 - lo stesso vale per gli atleti U10, che possono formare una coppia solo con un atleta U12 ma non con un atleta U14.



- 2.6** Le serie da eseguire durante la gara sono diverse a seconda dei gruppi di età:

	SERIE A	SERIE B	SERIE C
Masters			
U18/U21/Adulti			
U12/U14/U16			
U10 e più giovani			

- 2.7** Qualsiasi combinazione di atleti è considerata come un altro partecipante.
- 2.8** In un Grand Prix, in un Campionato Continentale o in un Campionato del mondo, un singolo atleta non può essere iscritto a più di una coppia della stessa categoria.

SEZIONE 03

ARBITRI, SEGRETERIA E ALLENATORI

SEZIONE 03

ARBITRI, SEGRETERIA E ALLENATORI

3.1 Arbitri

- 3.1.1** Nella disciplina JJIF Ju-Jitsu Duo, un (1) **arbitro di tappeto (MR)** rimane nell'area di gara e conduce l'incontro:
- Fuori dall'area di gara, accanto al tatami, siedono tre (3) **arbitri di giuria (JR)**. Essi hanno il compito di assegnare i punteggi alle coppie per le tecniche eseguite.
 - Il MR e il JR sono supportati da un (1) **arbitro video (VR)** seduto accanto alla segreteria. Vengono utilizzate delle videocamere, posizionate agli angoli opposti della pedana.
 - I VR partecipano anche al giudizio e al punteggio della presentazione.
 - Quando il software lo consente, i VR possono segnare l'attacco sbagliato nel sistema. Altrimenti, è responsabilità del MR segnalare e del JR notare l'attacco sbagliato e segnare uno 0 nella parte 1 (attacco).
 - Quando è possibile, in tutte le finali, due (2) VR possono aiutarsi a vicenda nello svolgimento dei compiti di VR.
- 3.1.2** Quando non esiste un sistema di punteggio digitale, un (1) arbitro di Tavolo (TR) supervisionerà la segreteria.
- il TR conterà i punti totali della presentazione fatta da ogni arbitro di giuria (JR).
- 3.1.3** Il MR dà inizio al tempo medico di infortunio.
- 3.1.4** Le decisioni dell'arbitro possono essere contestate (Challenge) in base ai regolamenti della SC (Codice Sportivo).

3.1.5 Il MR, il VR e il JR sono supportati e supervisionati dal capo arbitro del tatami (HR), che valuta il lavoro degli arbitri e tiene un registro.

3.1.6 Il MR deve seguire lo svolgimento della gara, come descritto nel regolamento, e mantenere il flusso della presentazione/incontro.

3.1.7 Il MR deve sanzionare gli allenatori e chiedere loro di lasciare l'area di gara, in accordo con la SC.
In caso di detrazione di punti, questa sarà data dal VR (o TR) nel software dopo l'annuncio del MR.

3.1.8 I JR e i VR dello stesso girone o dello stesso incontro dovrebbero provenire tutti da Paesi diversi da quelli degli atleti e tra di loro (o da altri club se si tratta di una competizione nazionale), se possibile. Quando ciò non è possibile, il VR deve sempre essere neutrale rispetto ai Paesi o Club che competono nel gruppo.

3.2 Segreteria

3.2.1 La segreteria è composta da almeno un (1) segnapunti. Se viene utilizzato un sistema di punteggio digitale, il compito principale della segreteria sarà quello di seguire l'ordine di combattimento.

3.2.2 La segreteria è posizionata in modo che il MR sia rivolto verso di loro all'inizio della presentazione o dell'incontro.

SEZIONE 03

ARBITRI, SEGRETERIA E ALLENATORI

3.3 Allenatori e contestazioni

- 3.3.1** Solo un (1) allenatore per coppia è ammesso nell'area di gara. Gli allenatori devono rimanere seduti al limite dell'area di gara durante l'incontro. Gli allenatori sono dei modelli, quindi il loro comportamento deve riflettere il codice etico delle arti marziali e la condotta personale.
- 3.3.2** Gli allenatori devono essere vestiti secondo le regole della SC. In alcuni eventi, può essere stabilito un codice di abbigliamento speciale (ad esempio, i Beach Games).
- 3.3.3** Se gli allenatori mostrano un comportamento offensivo nei confronti dei concorrenti, degli arbitri, del pubblico o di chiunque altro, o se cercano di istruire gli arbitri più di una volta, l'Arbitro di Tappeto (MR) deve allontanarli dall'area riservata agli ufficiali di gara (FOP) per tutta la durata dell'incontro. Se il comportamento offensivo continua, gli arbitri dell'incontro possono decidere di allontanarli dall'area ufficiale del torneo. L'organizzatore si riserva il diritto di bandire dall'impianto chiunque ritenga fastidioso.
- 3.3.4** Un allenatore può contestare la prestazione della propria squadra nei turni di qualificazione e, in aggiunta, di un'altra squadra nei turni di medaglia. L'allenatore può contestare solo in relazione all'Hantei alla fine dell'esibizione e non nelle pause del punteggio individuale. L'allenatore può contestare gli attacchi sbagliati, il controllo delle armi e la varietà. Non è possibile contestare la valutazione degli arbitri per le parti da 1 a 4 di ogni singola tecnica. Il VR esaminerà la contestazione e, se necessario, sarà assistito dal MR.

Nota Bene: la traduzione di challenge è "contestazione / ricorso". In questo caso con il termine "challenge" indicato in questa sezione, cioè contestare/ricorso, si vuole esprimere il dissenso dell'allenatore al giudizio arbitrale chiamando la VAR (challenge).



SEZIONE 04

SVOLGIMENTO DELLA GARA

SEZIONE 04

SVOLGIMENTO DELLA GARA

4.1 Gli attacchi corrispondenti a ciascuna serie si trovano nell'Appendice I.

- Ogni attacco può essere eseguito con la mano destra o con la mano sinistra, a libera scelta della coppia;
- La difesa è completamente a scelta del difensore, così come i rispettivi ruoli o il cambio dei ruoli attaccante e difensore, nonché la rispettiva posizione dei piedi;
- Il cambio di ruolo di attaccante e difensore può avvenire anche durante una serie.

4.2 Tra due presentazioni, gli atleti hanno un tempo di recupero massimo di cinque (5) minuti (prima delle finali, il tempo di recupero tra gli incontri è di dieci (10) minuti).

4.3 La competizione è divisa in due fasi successive.

- La prima fase della competizione è chiamata "qualificazione". Durante questa fase, tutte le coppie presentano tutti gli attacchi delle tradizionali tre (3) serie (A-B-C), tecnica per tecnica, in ordine numerico.
- Una seconda fase, in cui le coppie si sfidano a viso aperto, è chiamata "fase delle medaglie". Durante questa fase, gli atleti sono divisi in diverse divisioni.

4.4 Per consentire agli arbitri di concentrarsi e di vedere ogni esibizione con occhi nuovi, durante la fase di qualificazione le coppie saranno disposte in blocchi, a seconda del numero di coppie iscritte in quella categoria:

- fino a 6 coppie: 1 blocco
- 7 - 12 coppie: 2 blocchi
- 13 – 18 coppie: 3 blocchi
- Altri blocchi in caso di più coppie.

4.5 Fase di Qualificazione

4.5.1 In caso di utilizzo di due o più blocchi, se si applica la selezione (ranking), le quattro (4) coppie migliori (Top-Ranking) saranno suddivise tra i blocchi, in base al SC

- Le migliori coppie selezionate saranno le ultime ad esibirsi nei rispettivi blocchi, in ordine inverso a quello della selezione top-ranking, (cioè la coppia meglio classificata si esibirà per ultima);
- Tutte le altre coppie sono state sorteggiate;
- Le coppie dello stesso paese (regione/club) saranno suddivise nei blocchi;
- Durante l'intera Fase di Qualificazione, le coppie rimangono nel blocco a loro assegnato.

4.5.2 Le coppie eseguono gli attacchi uno dopo l'altro, il che significa che solo una coppia è sul tappeto in ogni momento.

- Dopo che una coppia ha terminato la propria esibizione, la coppia successiva presenta la propria dimostrazione.

4.5.3 Gli atleti della coppia si posizionano agli angoli sinistro e destro, accanto al MR. Al comando del MR, gli atleti entrano nell'area di gara, posizionandosi al centro, a circa due (2) metri di distanza l'uno dall'altro, fronteggiandosi. Inoltre, al comando del MR, gli atleti si effettuano il saluto prima al MR e poi l'uno all'altro.

4.5.4 Il VR avvia la registrazione, il MR controlla se i JR e il VR sono pronti per l'avvio.

- Dopo il feedback positivo dei JR e della VR, il MR annuncia Hajime (con una mano) e fa immediatamente un passo indietro;
- La coppia esegue il primo attacco e la prima difesa della sequenza.
- Al termine di ogni attacco, il MR si sposta in avanti tra gli atleti e attende che i JR assegnino il punteggio.
- Quando tutti i JR hanno dato il loro punteggio, il MR annuncia Hajime e la coppia esegue la sequenza di attacco e difesa successiva;
- Questa procedura viene ripetuta fino a quando non vengono eseguiti tutti gli attacchi del turno;
- Quando l'esibizione giunge al termine, il MR si avvicina agli atleti e chiede loro di inginocchiarsi (seiza);
- Il MR ordina Hantei ai JR alzando la mano destra sopra la testa.

4.6 L'esibizione consisterà in:

- 4.6.1** Un pre-attacco, seguito dall'attacco vero e proprio (vedi Appendix I) che deve essere eseguito;
 - 4.6.2** Una prima difesa sul pre-attacco e una difesa sull'attacco vero e proprio;
 - 4.6.3** Una proiezione (*lancio*), un'atterramento (*takedown*) o una sottomissione (*leva o soffocamento cioè submission*);
 - 4.6.4** Una parte conclusiva (chiusura);
 - 4.6.5** Nella Serie C, gli atleti devono pensare anche al controllo delle armi;
 - 4.6.6** In un'esibizione, è consentito combinare le parti (ad esempio, se il difensore sfrutta il movimento dell'attaccante, effettua un lancio diretto o si china per evitare l'attacco e spazza direttamente le gambe).
- 4.7** Durante l'esibizione, il VR deve prendere appunti per segnare la varietà. Alla fine dell'esibizione, il VR darà il suo punteggio per la varietà.
- 4.8** Dopo la registrazione del punteggio finale, il MR ordina agli atleti di alzarsi in piedi e fare il saluto, prima l'uno all'altro, poi al MR, e di lasciare l'area di gara.

4.9 Visualizzazione del punteggio

- 4.9.1** I punti sono direttamente visibili sul tabellone dopo ogni attacco, quando si utilizza il sistema di punteggio digitale;
- 4.9.2** Il tabellone è posizionato davanti alla scrivania della segreteria. Dopo l'esibizione di ogni coppia, le coppie del proprio gruppo saranno classificate;
- 4.9.3** In caso di punteggio cartaceo, ogni JR annoterà i punti;
- 4.9.4** Le schede di valutazione saranno consegnate al TR dopo l'esibizione di tutte le coppie del gruppo.
- 4.9.5** Dopo tutte le esibizioni delle coppie di quel gruppo, sullo schermo di fronte al banco della segreteria apparirà la classifica (verrà pubblicata).

4.10 Qualificazione Round 1

- 4.10.1** Le coppie si esibiranno una dopo l'altra, mostrando le difese della Serie A in ordine numerico;
- 4.10.2** Una coppia ha dieci (10) secondi di tempo per completare la tecnica di difesa dopo l'annuncio di Hajime e attendere il punteggio dei JR;
- 4.10.3** Dopo ogni esibizione di attacco, il MR avanza tra gli atleti;
- 4.10.4** In questo momento, se necessario, il MR può indicare che l'attacco non era corretto;
- 4.10.5** Questo processo viene ripetuto fino a quando non sono state completate tutte le esecuzioni di questo turno;
- 4.10.6** Al termine delle esibizioni di tutte le squadre del Round 1, verrà stilata la prima classifica del gruppo;
- 4.10.7** In caso di parità, la coppia che si è esibita per prima è la prima in classifica.

4.11 Qualificazione Round 2

- 4.11.1** L'ordine di partenza è inverso a quello della prima classifica provvisoria (parte la coppia con il punteggio più basso; conclude il gruppo la coppia con il punteggio più alto).
- 4.11.2** Le coppie eseguiranno le difese della Serie B in ordine numerico, con le stesse modalità del Round 1.
- 4.11.3** Al termine delle prestazioni di tutte le squadre nel Round 2, verrà stilata la seconda classifica provvisoria del gruppo.
- 4.11.4** La classifica si basa sulla somma dei punteggi del primo e del secondo turno di qualificazione.
- 4.11.5** In caso di parità, la coppia che si è esibita per prima è la prima in classifica.

4.12 Qualificazione Round 3

- 4.12.1 L'ordine di partenza è inverso a quello della seconda classifica provvisoria.
- 4.12.2 Le coppie eseguiranno le difese della Serie C in ordine numerico, allo stesso modo dei turni 1 e 2.
- 4.12.3 Al termine delle esibizioni di tutte le squadre nel Round 3, verrà stilata la classifica finale di qualificazione della categoria;
- 4.12.4 La classifica è la somma dei punteggi di tutti i turni di qualificazione.
- 4.12.5 In caso di parità al termine dei turni di qualificazione, la coppia che ha ottenuto il miglior punteggio nel terzo turno si classifica più in alto;
- 4.12.6 Se il punteggio è uguale, la coppia con il punteggio migliore nel Round 2 viene classificata più in alto. ;
- 4.12.7 Se il punteggio è uguale, la coppia con il punteggio migliore nel Round 1 viene classificata più in alto. ;
- 4.12.8 Se il punteggio è ancora uguale, per la classifica si utilizza il punteggio della varietà.

4.13 Coppie Classificate

- 4.13.1 Le migliori quattro (4) coppie della classifica finale di qualificazione proseguono alla fase delle medaglie.
- 4.13.2 In caso di parità di tre (3) coppie al 4° posto, sei (6) coppie proseguono nella Fase Medaglia.
- 4.13.3 In caso di parità di più di tre (3) coppie al 4° posto, verrà effettuato un turno supplementare di spareggio per determinare quali tra le coppie in parità andranno alla fase delle medaglie.
- 4.13.4 In caso di parità si procederà come segue:
 - Le coppie eseguiranno la Serie A, se ancora uguali, eseguiranno poi la Serie B, ecc. fino a trovare le tre (3) coppie vincitrici.
- 4.13.5 **Le coppie non qualificate per la fase delle medaglie, ma classificate al 5°-8° posto e al 9°-12° posto, si esibiranno di analogamente al Round di Qualificazione alla Fase delle Medaglie, per determinare le rispettive posizioni nelle Divisioni Advanced e Novice.**

4.14 Fase delle Medaglie

- 4.14.1 Le coppie si sfideranno in uno scontro diretto. Le tecniche da eseguire sono fisse (*già determinate*) nella semifinale e nella finale (vedi sezione 7 del presente regolamento);
- 4.14.2 Ogni faccia a faccia (*scontro diretto*) consisterà in una selezione di sei (6) delle tecniche eseguite nella fase di qualificazione;
- 4.14.3 Durante lo scontro, la prima coppia indosserà una cintura rossa e la seconda una cintura blu. ;
- 4.14.4 La coppia rossa inizierà con la sua esibizione, come descritto nella sezione 4.
- 4.14.5 Le coppie hanno anche dieci (10) secondi per eseguire la loro difesa dopo Hajime;
- 4.14.6 Prima che i JR diano il loro punteggio, il MR può indicare se l'attacco era sbagliato;
- 4.14.7 Al termine dell'incontro, il MR annuncerà il vincitore alzando il braccio dritto verso la rispettiva coppia.
- 4.14.8 In caso di parità durante lo scontro diretto nella fase delle Medaglie, il processo ricomincerà e la coppia rossa mostrerà gli stessi due (2) attacchi di Serie A. .
- 4.14.9 Successivamente, la coppia blu mostrerà gli stessi due (2) attacchi della Serie A;
- 4.14.10 Se c'è ancora parità, la coppia blu mostrerà gli stessi due (2) attacchi di Serie B, seguiti dagli attacchi della coppia rossa;
- 4.14.11 Questo processo continua fino a quando una coppia ha più punti dell'altra dopo aver mostrato la stessa serie;
- 4.14.12 Nel caso di quattro (4) coppie qualificate per il quarto turno (semifinale); lo scontro diretto avverrà come segue:
 - 1° contro 4°;
 - 2° contro 3°.
- 4.14.13 Il vincitore di ogni scontro diretto sarà ammesso alla Finale;
- 4.14.14 Quando 3, 5 o 6 coppie si qualificano per il Round 4, la semifinale non sarà disputata come uno scontro diretto, ma come un tabellone a punti. Le migliori due (2) coppie accederanno alla finale (Round 5).
Quando due (2) coppie si qualificano dal QR, il Round 4 (semifinale) viene saltato e gli atleti passano direttamente alla finale.
- 4.14.15 I perdenti del Round 4 si aggiudicheranno automaticamente le medaglie di bronzo.
Quando esistono, le coppie classificate dal 5° al 6° posto proseguono nelle semifinali del Round 4 della Divisione Advanced.

SEZIONE 05

PUNTEGGI E VALUTAZIONI

SEZIONE 05

PUNTEGGI E VALUTAZIONI

5.1 Punteggio

5.1.1 Ci saranno 3 arbitri della giuria (JR) seduti sul bordo del tatami, all'esterno.

- JR assegnano i punteggi dopo ogni attacco. Avranno circa 10 secondi per completare il punteggio;
- Gli arbitri devono assegnare punti a ogni parte dell'esibizione;
- Durante la fase di qualificazione, le giurie devono essere il più possibile diverse in ogni turno per **garantire una media dei giudizi complessivi di tutti gli arbitri** della gara della fase di qualificazione.

5.1.2 Per garantire l'uniformità di giudizio nei turni, ogni composizione della giuria deve valutare tutte le coppie di quella serie: un arbitro non può essere sostituito durante un turno.

5.1.3 Se non ci sono abbastanza arbitri per formare una giuria senza alcun club o regione coinvolta, il MR può appartenere alla stessa regione od alla stesso club di una delle squadre del gruppo.

5.2 Sistema di punteggio e giudizio

5.2.1 Il punteggio di ogni presentazione è suddiviso in 4 parti:

- 1° Parte: Attacco
- 2° Parte: Prima Difesa
- 3° Parte: Lancio/Atterramento
- 4° Parte: Chiusura

5.2.2 Un takedown (atterramento) può essere anche un blocco o un calcio.

5.2.3 Nella serie C, viene aggiunta una parte supplementare relativa al controllo dell'arma, in cui la giuria attribuisce un punteggio al controllo dell'arma da parte di Tori.

5.2.4 Per ogni parte di cui sopra, ogni JR assegna un punteggio da 0 a 3.

5.2.5 Al termine della performance di coppia, la VR aggiungerà il punteggio della varietà.

5.3 Criteri di Valutazione

5.3.1 Sia l'attacco che la difesa devono essere eseguiti in modo tecnico e chiaro. L'esecuzione deve seguire i principi delle arti marziali, la continuazione logica e la biomeccanica.

5.3.2 Il punteggio deve tenere conto dei seguenti principi:

- **Azioni potenti** – Tutte le azioni devono essere eseguite in modo potente;
- **Logica biomeccanica** – Le tecniche devono essere eseguite e collegate in modo biomeccanico e logico. I lanci e i takedown devono includere la rottura dell'equilibrio dell'avversario. Tori non può muoversi prima dell'inizio dell'attacco, ma deve reagire all'attacco.
- **Controllo** - Controllo evidente e chiaro in ogni presentazione.
- **Efficacia** – Tutte le azioni devono essere eseguite con un buon controllo e impartite in modo naturale, considerando il possibile seguito.
- **Velocità** - Sia l'attacco che la difesa devono essere eseguiti entrambi in modo tecnico e realistico, né troppo veloce né troppo lento.

La seguente tabella è una linea guida per il punteggio di JR in ogni parte:

5.4 Punteggi Serie A

Serie A - Attacchi di blocco, abbraccio e blocco del collo: Tori deve dimostrare come liberarsi dalla presa dell'avversario.		
PARTE 1 Attacco	3	Braccia e mani nella posizione corretta e ben chiuse.
	2	Le braccia e le mani sono nella posizione corretta, ma la presa è allentata..
	1	Pre-attacco debole o mano nella posizione corretta, ma presa debole.
	0	Attacco sbagliato, pre-attacco mancante o illogico o mano nel posto sbagliato.
PARTE 2 Difesa	3	Un primo colpo perfetto e la rottura dell'equilibrio che porta Uke in posizione di lancio.
	2	Buona parata e rottura dell'equilibrio.
	1	Parata debole con Tai Sabaki o scarsa rottura dell'equilibrio (o equilibrio insufficiente).
	0	Nessuna parata o rottura dell'equilibrio.
PARTE 3 Lancio Atterramento Sottomissione	3	Un lancio/takedown/blocco/strangolamento perfetto.
	2	Un buon lancio o un takedown ma in due fasi o un blocco/strangolamento con un controllo debole.
	1	Un lancio o un takedown, ma Uke salta, o un blocco/strangolamento debole.
	0	Uke salta, senza alcuno sforzo da parte di Tori.
PARTE 4 Chiusura	3	Un atemi perfetto (potente, in buon equilibrio, a buona distanza e con Hikite/Hikiashi); un lock/choke perfetto con buon controllo.
	2	Buon atemi, ma non così potente: una debole chiusura/strangolamento
	1	Atemi con scarso equilibrio o a distanza o chiusura/strangolamento a mani aperte.
	0	L'atemi manca il bersaglio o è tecnicamente scorretto; una chiusura/strangolamento errata.

La seguente tabella è una linea guida per il punteggio di JR in ogni parte:

5.5 Punteggi Serie B

Serie B - Attacchi con pugni e calci: Tori deve dimostrare come evitare di essere colpita.		
PARTE 1 Attacco	3 2 1 0	Un attacco perfetto che colpisce il bersaglio se Tori non reagisce. In caso di pugno, il pugno è chiuso e il colpo è potente. L'attacco colpirà Tori se non reagisce, ma non è potente. In caso di pugno, il pugno è semichiuso. L'attacco colpirà Tori se non reagisce, ma non c'è equilibrio, il pre-attacco è debole o l'Uke ha una cattiva posizione dopo l'attacco. Attacco sbagliato, pre-attacco mancante o illogico o l'attacco manca il bersaglio..
PARTE 2 Difesa	3 2 1 0	Parata perfetto con Tai Sabaki e primo colpo con presa che porta Uke in posizione di lancio. Buona parata e rottura dell'equilibrio. Parata debole con Tai Sabaki o scarsa rottura dell'equilibrio (o equilibrio insufficiente). Nessuna parata o nessun Tai Sabaki.
PARTE 3 Lancio Atterramento Sottomissione	3 2 1 0	Un lancio/takedown/blocco/strangolamento perfetto. Un buon lancio o un takedown, ma in 2 fasi, oppure un blocco o uno strangolamento, con un controllo debole. Un lancio o un takedown, ma Uke salta, oppure un blocco debole o uno strangolamento. Uke salta senza alcuno sforzo da parte di Tori.
PARTE 4 Chiusura	3 2 1 0	Un atemi perfetto (potente, in buon equilibrio, a buona distanza e con Hikite/Hikiashi); un lock/choke perfetto con buon controllo. Buon atemi, ma non così potente; un blocco/strangolamento debole. Atemi con scarso equilibrio o a distanza o un blocco/strangolamento a mano aperta. Atemi che manca il bersaglio o che viene eseguito a mano aperta; un blocco/strangolamento non corretto. L'atemi manca il bersaglio o è tecnicamente scorretto; una chiusura/strangolamento errata.

La seguente tabella è una linea guida per il punteggio di JR in ogni parte:

5.6 Punteggi Serie C

Serie C - Attacchi con armi (coltello e bastone): Tori deve dimostrare come evitare di essere colpito dall'arma e deve controllare l'arma.

PARTE 1 Attacco	3	Un attacco perfetto che colpirà Tori se non reagisce.
	2	L'attacco colpirà il Tori se non reagisce, ma la presa dell'arma è allentata o in posizione semi-buona.
	1	L'attacco colpirà il Tori se non reagisce, ma l'attacco o il pre-attacco sono deboli o con cattiva esecuzione.
	0	Attacco sbagliato, pre-attacco mancante o illogico, o l'arma manca il bersaglio o è impugnata in modo lasco.
PARTE 2 Difesa	3	Parata perfetta con Tai Sabaki e primo colpo con presa che porta Uke in posizione di lancio.
	2	Buona parata e rottura dell'equilibrio.
	1	Parata debole con Tai Sabaki o scarsa rottura dell'equilibrio (<i>o equilibrio insufficiente</i>).
	0	Nessuna parata o nessun Tai Sabaki
PARTE 3 Lancio Atterramento Sottomissione	3	Un lancio/takedown/blocco/strangolamento perfetto.
	2	Un buon lancio o un takedown ma in due fasi o un blocco/strangolamento con un controllo debole.
	1	Un lancio o un takedown ma Uke salta o un blocco/strangolamento debole.
	0	Uke salta senza alcuno sforzo da parte di Tori; Tori viene colpito/tagliato dall'arma.
PARTE 4 Chiusura	3	Un atemi perfetto (potente, in buon equilibrio, a buona distanza e con Hikite/Hikiashi); una chiusura/strangolamento perfetto con buon controllo.
	2	Buon atemi ma non molto potente; una chiusura/strangolamento debole.
	1	Atemi con scarso equilibrio o a distanza o chiusura/strangolamento a mani aperte.
	0	L'atemi manca il bersaglio o è tecnicamente scorretto; una lock/choke errata; Tori viene colpito/tagliato dall'arma.
PARTE 5 Controllo Armi	3	Tori controlla davvero l'arma, oppure si frappone tra Uke e l'arma.
	2	L'arma termina lontano da Uke, ma sempre dalla sua parte.
	1	Uke atterra sull'arma o accanto ad essa, oppure l'arma si posiziona accanto a Uke.
	0	Uke tiene ancora l'arma o l'arma finisce fuori dall'area di gara (tranne se il bastone cade dritto e rotola fuori); L'arma colpisce una terza persona. Tori viene colpito/tagliato dall'arma durante la sequenza.

5.7 Punteggio Varietà

Varietà - Punteggio ottenuto dalla VR.

Al termine dell'esecuzione di tutti gli attacchi viene assegnato un punteggio complessivo. Questo punteggio riflette la varietà utilizzata nelle esibizioni.

PARTE 3	2	Tecniche diverse in tutti gli attacchi
Lancio	1	Stessa tecnica in 2 attacchi
Atterramento	0	Stessa tecnica in 3 o più attacchi
Sottomissione	0	Stessa tecnica in 3 o più attacchi
PARTE 4	2	Tecniche diverse in tutti gli attacchi
Chiusura	1	Stessa tecnica in 2 attacchi
	0	Stessa tecnica in 3 o più attacchi

- Per la varietà della parte 3, una variazione di lancio è considerata un lancio diverso;
- Per la varietà nella parte 4, l'obiettivo della tecnica non ha importanza;;
- La tecnica deve essere diversa o almeno una variante della tecnica per ottenere punteggi elevati di varietà;
- L'ultima tecnica della parte 4 è considerata per la varietà.
 - n.b. un blocco del braccio seguito da un atemi è la stessa cosa della chiusura con il solo atemi.

5.8 Attacco Sbagliato

- Se una coppia presenta un attacco sbagliato (numero sbagliato), la prima parte sarà valutata con 0 punti;
- Il tabellone mostrerà una bandiera rossa per l'attacco sbagliato, quando possibile;
- Quando il software di punteggio lo permette, il VR darà l'attacco sbagliato e il punteggio;
- Se il software o l'opzione non sono disponibili, il MR segnalerà l'attacco sbagliato appena prima che il JR segni l'attacco;
- È responsabilità dei JR attribuire il punteggio di conseguenza.



SEZIONE 06

PENALITA'

SEZIONE 06

PENALITA'

- 6.1** Una penalità può essere assegnata all'inizio della presentazione. La decisione di assegnare una penalità deve essere concordata dalla maggioranza della squadra arbitrale (MR, JR's, VR).
- 6.2** Il MR annuncerà la penalità indicando l'orologio e mostrando il segno di penalità (un dito alzato) alla coppia. La coppia comincerà con una detrazione di 4 punti, indicata nel software dalla segreteria.
- 6.3** Possono essere concesse sanzioni per:
- Arrivare in ritardo sul tatami.
 - Arrivare impreparati.



SEZIONE 07

ATTACCHI DA ESEGUIRE

SEZIONE 07

ATTACCHI DA ESEGUIRE

7.1 Attacchi per Rounds

7.1.1 Le Qualificazioni prevedono tre turni (*Round 1 - Round 2 - Round 3*):

QR Round 1	Tutti gli attacchi della Serie A
QR Round 2	Tutti gli attacchi della Serie B
QR Round 3	Tutti gli attacchi della Serie C

7.1.2 Nei turni di semifinale si esibirà un mix di tutte le serie:

Semi-Final Round	A1 - A2 - B2 - B3 - C3 - C4
Final Round	A3 - A4 - B1 - B4 - C1 - C2

7.1.3 La coppia eseguirà gli attacchi nell'ordine della serie (da A a C) e in ordine numerico (da 1 a 4).



7.2 Giovani e fanciulli

7.2.1 In tutte le classi giovanili e infantili, la fase di qualificazione consiste in soli 2 turni. Quando non è necessario eseguire tutte le tecniche, le coppie possono scegliere la tecnica libera.

Classe di età	QR Round 1	QR Round 2	QR Round 3	Semi-Final Round	Finale Round
U12 / U14 / U16	Tutta la Serie A	Tutta la Serie B	SALTATO	A1 - A2 - B2 - B3	A3 - A4 - B1 - B4
U10 e più piccoli	A1 - A2	A3- A4	SALTATO	A1 - A3	A2 - A4

SEZIONE 08

CHIUSURA ANTICIPATA DELL'ESIBIZIONE

SEZIONE 08

CHIUSURA ANTICIPATA DELL'ESIBIZIONE

- 8.1** La decisione di **Fusen Gachi (vittoria per walk-over)** sarà data a qualsiasi coppia che non si sia presentata prima di finire il turno. Se la coppia non si presenta per un periodo di tre (3) minuti. La coppia otterrà zero (0) punti nel round.
- 8.2** Quando nella finale la coppia non si presenta dopo essere stata chiamata tre (3) volte nell'arco di tre (3) minuti. La coppia che non si presenta riceve zero (0) punti e il vincitore cinquanta (50) punti.
- 8.3** La decisione di **Kiken Gachi (vittoria per ritiro)** sarà data alle coppie il cui avversario si ritira dalla competizione durante l'incontro. In questo caso il punteggio della coppia che si ritira viene azzerato (0) e quello della coppia vincitrice viene portato a cinquanta (50).
- 8.4** La coppia si infortuna durante l'esibizione in un round e deve ritirarsi. Il punteggio raggiunto sarà mantenuto.



SEZIONE 09

SITUAZIONI NON CONTEMPLATE DALLE NORME

SEZIONE 09

SITUAZIONI NON CONTEMPLETE DALLE NORME

- 9.1** Le situazioni non contemplate dal regolamento devono essere decise da MR, VR e JR coinvolti nella fase di qualificazione o medaglia e segnalate - se possibile, con un video - al Comitato Duo JJIF (tc@jjif.org).
- 9.2** La squadra arbitrale coinvolta in una situazione non contemplata da queste regole può decidere di coinvolgere l'HR del tappeto o addirittura il Capo arbitro dell'evento per prendere la giusta decisione.



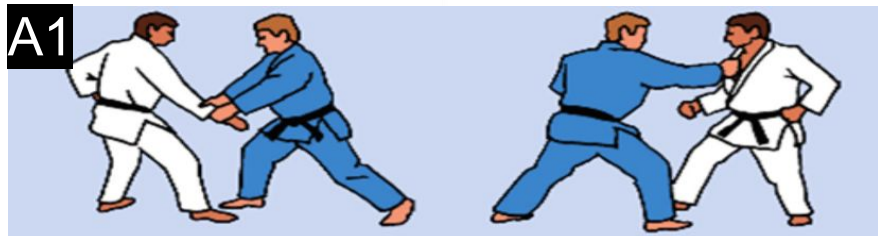
APPENDICE

ULTERIORI REGOLE E CHIARIMENTI

APPENDICE I

ATTACCHI DEL DUO SYSTEM

Serie A - Attacchi di presa, di abbraccio e di blocco del collo



Commenti generali alla Serie A: Le mani e le impugnature devono essere chiuse.

Uke afferra il braccio di Tori. Una mano prende il polso, l'altra l'avambraccio.

Intenzione: spingere o tirare, controllare la mano anteriore del proprio Tori, immobilizzare il difensore.

Uke prende l'inverso del Gi di Tori con la mano.

Intenzione: avvicinarsi all'avversario per compiere un'altra azione, tirare, spingere o bloccare l'avversario, magari per colpirlo in seguito.



Uke attacca il collo di Tori dal lato frontale, dal lato posteriore o dal lato per effettuare uno strangolamento..

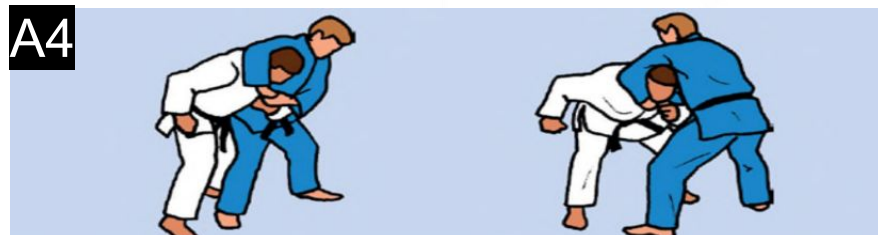
Intenzione: spingere Tori all'indietro, bloccarla.



Uke abbraccia Tori dal lato anteriore o posteriore, sotto o sopra le braccia. La testa di Uke poggia sulla spalla di Tori. Prima dell'attacco, Tori mantiene le braccia in posizione naturale.

Uke applica un Hadaka Jime (blocco del collo da dietro) con il braccio.

Intenzione: strangolare o rompere l'equilibrio.



Uke abbraccia il collo di Tori con il braccio dal lato o dalla parte anteriore. Intenzione: strangolare o applicare una tecnica di lancio.

Serie B - Attacchi di pugni, di colpi e di calcio

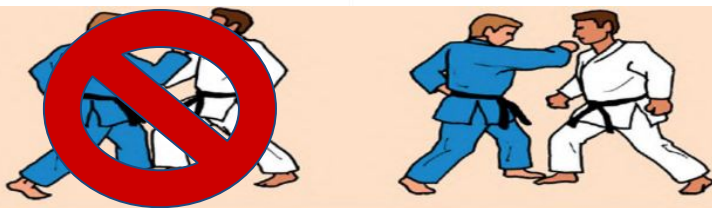
Commenti generali alla Serie B: L'attacco deve essere in grado di raggiungere i Tori se sono ancora in movimento. Non è consentito muoversi prima che l'attacco sia iniziato. Tori deve reagire all'attacco.

B1



Jodan o Chudan Tsuki - pugno frontale con il pugno alla testa o al corpo.
Obiettivo: plesso solare, stomaco o viso.

B2



Mawashi Tsuki (Gancio) - Colpo semicircolare con il pugno
Obiettivo: Mento o lato della testa di Tori.

B3



Mae Geri / calcio frontale
Obiettivo: plesso solare, stomaco.

B4



Mawashi Geri - Calcio semicircolare con la gamba.
Obiettivo: testa, plesso solare, stomaco. Tori può fare un passo indietro e ruotare leggermente il corpo come reazione all'attacco.

Serie C - Attacchi con le Armi

Commenti generali alla Serie C: L'attacco deve essere in grado di raggiungere Tori se è ancora in movimento. Tori deve avere il pieno controllo dell'arma durante e dopo la difesa.

C1



Attacco di coltello diretto dall'alto.

Obiettivo: base del collo sul lato destro o sinistro di Tori, appena dietro la clavicola.

Attacco con coltello semicircolare, che si applica da entrambi i lati.

Obiettivo: lato del corpo o testa.

C2



Attacco con coltello dal lato anteriore.

Obiettivo: stomaco.

C3



Attacco con un bastone diretto dall'alto.

Obiettivo: la parte superiore della testa.

C4

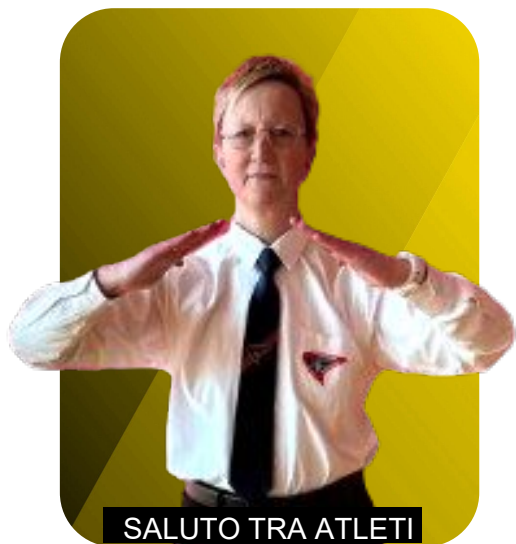


Attacco con un bastone dall'esterno, che viene applicato da entrambi i lati.

Obiettivo: Fianco, tempia/testa di Tori

APPENDICE II

SEGNALAZIONI DELL'ARBITRO



APPENDICE II

SEGNALAZIONI DELL'ARBITRO



APPENDICE II

SEGNALAZIONI DELL'ARBITRO



APPENDICE II

SEGNALAZIONI DELL'ARBITRO





JU-JITSU

FEDERATION