

# Правила соревнований ДУО-СИСТЕМ



Версия 3.2      Действует с 1/1/2020





## История документа

### Ответственность:

Headquarters Abu Dhabi

e-mail: mail[at]jjif.org

P.O. Box 110006

Abu Dhabi / United Arab Emirates

Версия	Изменения	
1.0	Инициализация	
2.0		
2.5		June 17 <sup>th</sup> , 2014
3.0	Изменения на Сессии 2017 года	01 января 2018г.
3.1	Изменение формата	01 января 2019г.
3.2	Уточнения на Сессии 2018 года	01 января 2020г.

## Содержание

1	Общие положения .....	2
2	Категории .....	2
3	Течение матча .....	3
3.1	Правила в случае Хики-ваке .....	3
4	Система оценок и судейства .....	3
4.1	Критерии судейства .....	3
4.2	Снижение баллов .....	4
5	Жюри .....	5
6	Атаки в Дуо-систем .....	6
6.1	Серия А – атаки захватами и обхватами туловища и шеи .....	6
6.2	Серия В – атаки ударами руками и ногами .....	7
6.3	Серия С – атаки оружием .....	8

# 1 Общие положения

Цель Дуо-Систем JJIF – защита одного участника от определенного количества заранее обозначенных атак другого участника одной пары(команды). Атаки распределены в 3 серии по 4 атаки в каждой:

- А. Атаки захватами и обхватами туловища и шеи
- В. Атаки ударами руками и ногами
- С. Атаки оружием.<sup>1</sup>

Каждая атака должна быть подготовлена одной пред-атакой, такой как выведение из равновесия, толчок, удар или их комбинация<sup>2</sup>.

Каждая атака может выполняться как вправо, так и влево, по свободному выбору пары (команды).

Защита выполняется полностью по выбору защищающегося участника, так же как и смена ролей атакующего и защищающегося, так же как и выбор положения ног (правая или левая стойки)<sup>3</sup>.

Мат-рефери (MR) жеребьевкой выбирает 3 атаки из каждой серии для пары, выступающей первой. Другая пара выполняет те же атаки (или одну атаку из этой серии, когда это определено правилами), но в другом порядке, объявляемом MR.

Жюри выставляет баллы за выступление после каждой серии. По команде MR «Хантей» они поднимают планшеты с оценками над головой<sup>4</sup>.

Если необходимо, MR сообщает о неправильных атаках, выполняя соответствующий жест и называя номера неправильных атак<sup>5</sup>.

## 2 Категории

Применяются категории, определенные п.1.3.2.1 Организационного и спортивного кодекса.

---

<sup>1</sup> Участники должны использовать одну мягкую палку и один резиновый нож. Длина палки должна быть от 50 до 70 см.

<sup>2</sup> Предатака и атака наносятся атакующим.

<sup>3</sup> Роли атакующего и защищающегося могут также меняться в ходе серии.

<sup>4</sup> Сначала MR объявляет все баллы. Когда он видит, что все баллы появились на табло, дает команду опустить оценки.

<sup>5</sup> Жест «неправильная атака» должен быть показан MR, если атакующий показывает другую атаку, не ту, которая была объявлена MR.



### 3 Течение матча

Пары встают друг напротив друга в середине соревновательной зоны, примерно на расстоянии 2 метров. Первая по жеребьевке пара (Пара 1) одевает красные пояса и встает справа от MR. Вторая пара (Пара 2) одевает синие пояса. По указанию MR, пары выполняют поклон стоя, сначала MR и затем друг другу. Пара 2 покидает зону схватки и располагается в зоне безопасности.

Матч начинается когда MR объявляет первую атаку, называя ее номер и показывая соответствующий жест <sup>6</sup>.

По окончании серии А, участники Пары 1 опускаются на колени и получают свои баллы. После этого они покидают зону схватки и располагаются в зоне безопасности. Пара 2 также показывает серию А и получает баллы. Пара 2 выполняет серию В и получает баллы, затем Пара 1 показывает серию В и получает свои баллы. Затем серию С выполняет Пара 1, после нее Пара 2 выполняет серию С.

После выполнения последней серии матч заканчивается. Обе пары встают в такое же положение, как в начале матча по указанию MR. MR уточняет у секретаря победителя и показывает на него, поднимая руку и называя соответствующий цвет поясов.

После того, как MR объявил победителя, участники по его указанию совершают поклон стоя сначала друг другу, а затем MR.

#### 3.1 Правила в случае ничьей

Если баллы обеих пар одинаковые («Хикиваке») матч будет продолжен серия за серией, до определения победителя. Пара с красными поясами начинает с серии А. MR жеребьевкой выбирает другие атаки, отличные от выбранных в первом матче.

### 4 Система баллов и судейства

Баллы присуждаются от 0 до 10 (с интервалом  $\frac{1}{2}$ ). Самый высокий и низкий балл отбрасываются.

#### 4.1 Критерии судейства

Атака и защита должны быть выполнены в техничном, ясном способом. Выполнение должно соответствовать принципам боевых искусств и биомеханики, быть логически связанными.

Общая оценка должна принимать во внимание выполнение всех техник боевых искусств, таких как удары (руками и ногами), броски и сведения в партер, болевые и удушающие приемы и техники в не-ваза. Оценка выставляется исходя из следующих критериев:

- Сильная атака – В оценке большее значение придается атаке и первой части защиты.
- Биомеханическая логика (ранее Реальность) – Техники должны выполняться и быть взаимосвязаны биомеханически логично. Броски и сведения должны включать в себя выведение из равновесия противника и должны заставлять его двигаться.
- Контроль – Очевидный и ясный контроль в конце каждой защиты (может производиться болевым или удушающим захватом со сдачей Уке, или/и ударом рукой или ногой). Должна быть достаточная защита от оружия (должна предохранить от удара или пореза).<sup>7</sup>
- Эффективность – Удары должны быть сильными, с хорошим контролем и должны наноситься в естественной манере, с возможным продолжением
- Скорость – Как атака, так и защита должны выполняться техничным и реалистичным способом.
- Разнообразие – Разнообразие демонстрируемых техник.

## 4.2 Снижение баллов

Следующие действия/ошибки приводят к снижению баллов:

Атака	Снижение
Неправильная атака (демонстрация атаки с другим номером)	2 points
Захваты, которые не закрыты	1 point
Нет логической связи между пред-атакой и атакой	1/2 point
Плохой баланс	1/2 point
Слабая атака	1/2 point
Атака нанесена не в ту область	1 point
<b>Защита и сведение вниз</b>	
Защита недостаточна	1 point
Нет выведения их равновесия	1 point
Действия выполнены слишком быстро	1 point
Уке подпрыгивает	1 point
Ненужные выкрики (звуки)	1/2 point
<b>Контроль внизу</b>	
Контроль оружия	1/2 point
Недостаточный контроль Уке (болевым, удушающим)	1/2 point
Удар не достигает Уке	1/2 point

<sup>6</sup> MR показывает номер атаки сначала участникам, затем жюри.

<sup>7</sup> Avoid being hit or cut by the weapon.

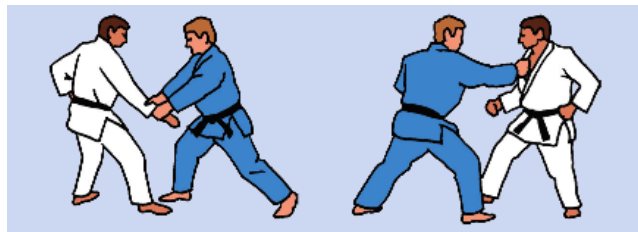
## 5 Жюри

Жюри должно состоять из 5 (пяти) судей, имеющих лицензию, из разных стран, отличных от стран участников матча.

## 6 Атаки в Дуо систем

### 6.1 Серия А - Захваты и обхваты туловища и шеи

#### Атака 1



Уке берет захват за руку Тори. Одна рука захватывает запястье, другая предплечье. Намерение: тянуть, толкать, контролировать переднюю руку Тори, для того чтобы обездвижить противника.

Уке захватывает отворот Ги Тори. Намерение: подойти ближе к противнику для проведения другого действия, потянуть, толкнуть или остановить противник – возможно для того, чтобы потом ударить его (ее).

#### Атака 2



Уке атакует шею Тори спереди, сзади или сбоку чтобы удушить. Намерение: опрокинуть, остановить Тори.

#### Атака 3



Уке обхватывает Тори спереди или сзади под или поверх рук. Голова Уке прижата к плечу Тори. Перед атакой Тори держит руки в естественном положении.

Уке применяет Хадака-Джиме (удушающий захват сзади) рукой. Намерение: удушить или вывести из равновесия.

#### Атака 4



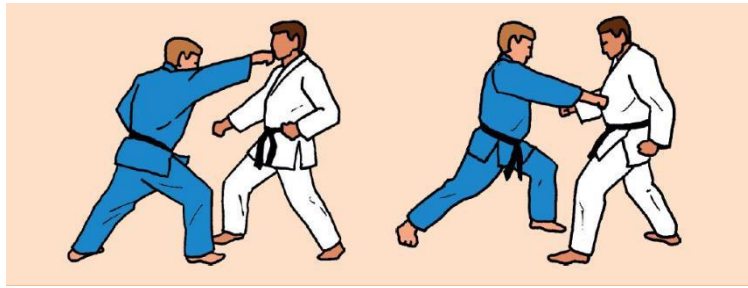
Уке обхватывает шею Тори сбоку или спереди. Намерение: удушить или сделать бросок.

**Общие комментарии к серии А: Руки и захваты должны быть закрыты.**



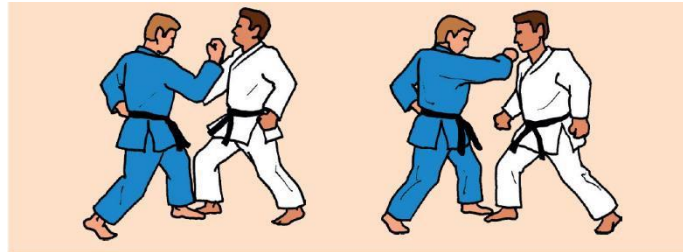
## 6.2 Серия В Атаки ударами руками и ногами

### Атака 1



Джодан или Чудан Тсуки – удар вперед рукой в голову или туловище. Цель : солнечное сплетение, живот или лицо.

### Атака 2



Аго тсуки (Апперкот) – удар кулаком или Маваши Тсуки (Хук) – полукруговые удары кулаком. Цель – челюсть или боковая сторона головы Тори.

### Атака 3



Мae Гери / передний удар ногой. Цель – солнечное сплетение, живот

### Атака 4

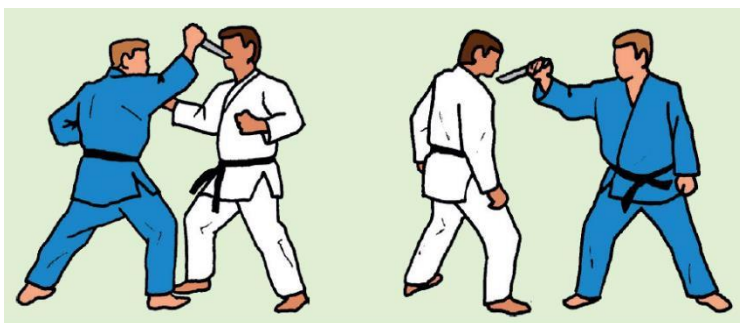


Маваши Гери – Полукруговой удар ногой. Цель – голова, солнечное сплетение, живот. Тори разрешается немного отступить назад и развернуть корпус.

**Общие комментарии к Серии В:** Атаки должны достигать Тори, если он не отступит. Не разрешается двигаться до начала атаки. Тори должен реагировать на атаку.

## 6.3 Серия С Атаки оружием

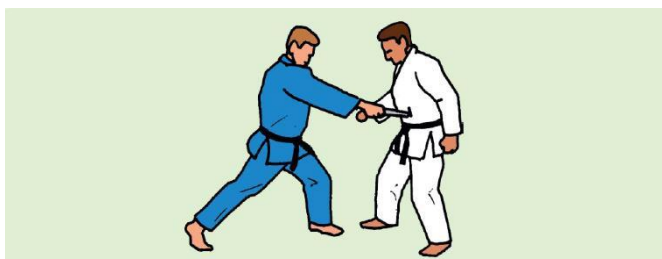
### Атака 1



Прямая атака ножом сверху. Цель – основание шеи Тори справа или слева, над ключицей.

Полукруговая атака ножом, наносится сбоку или по диагонали сверху вниз. Цель – боковая сторона туловища.

### Атака 2



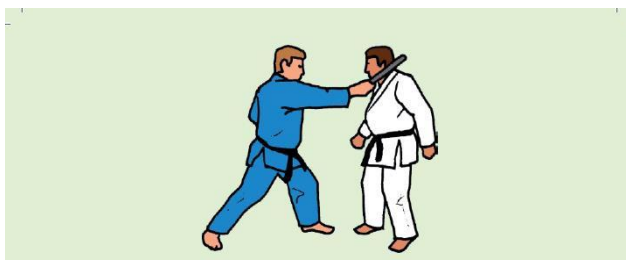
Атака ножом спереди. Цель – живот.

### Атака 3



Прямая атака палкой сверху. Цель – верх головы.

### Attack 4



Атака палкой снаружи, сбоку или по диагонали сверху вниз. Цель – висок, голова Тори.

**Общие комментарии к Серии С:** Атаки должны достигать Тори, если он не отходит. Тори должен полностью контролировать оружие во время и после защиты.