

MAGYAR SPORT JU-JITSU SZAKSZÖVETSÉG

JJIF DUO SYSTEM VERSENYSZABÁLYOK

V.3.1.

(Érvényes: 2020. 01. 01.)



Tartalom

I. Általános előírások	2
1. A szabálykönyv alkalmazási területe	2
2. Versenyzők öltözete és személyi feltételek	2
3. A versenyterület	3
4. A versenyrendezés egyéb eszközei	4
5. Edzők, versenyzők	4
II. DUO SYSTEM (JJIF)	
1. Általánosságok	5
2. Személyi feltételek	6
3. Kategóriák	7
4. Az elbírálás szempontjai	7
5. A mérkőzés menete	8
6. Pontozás	10
7. A mérkőzést vezető bíró	10
8. A titkárság	11
9. A zsűri	11
10. Távolmaradás és feladás	11
11. Sérülés, betegség vagy baleset	11
12. Csapatverseny	12
13. A tartalékcsoport versenyzői	12
14. A DUO SYSTEM szabályai a Mikro, Kölyök, Gyerek, Kadet és Junior kategóriákban	12
15. Támadások	13

I. Általános előírások

1. A szabálykönyv alkalmazási területe

Ezeket a szabályokat kell alkalmazni a nemzetközi szövetség (JJIF), a kontinentális szövetségek nemzetközi bajnokságain és nemzetközi versenyein, valamint a Magyar Sport Ju-Jitsu Szakszövetség versenyein a Duo System versenyszámokban.

2. Versenyzők öltözete és személyi feltételek

a.) A versenyzők jó minőségű, fehér színű ju-jitsu gi-t viselhetnek. Az öltözetnek tisztának és jó állapotúnak kell lennie. A versenyszabály szerint kék vagy piros övet használhatnak.

b.) A kabát (uwagi) legyen elég hosszú ahhoz, hogy övvel megkötött állapotban takarja a csípőt.

c.) A kabát ujjai legyenek lazák és megmarkolhatóak, az alkar minimum felét takarják, de a csuklót szabadon hagyják. A kabát ujjait nem szabad feltekerni.

d.) A nadrág (shitabaki) legyen laza és elég hosszú ahhoz, hogy legalább félig takarja el a sípcsontot. Nadrágszárat nem szabad feltekerni.

e.) Az övet (obi) úgy kell megkötni egy négyzet alakú csomóval, ami elég szoros ahhoz, hogy megakadályozza a kabát szétnyílását. Az övnek olyan hosszúnak kell lennie, amit kétszer körül lehet tekerni a testen és a csomó megkötése után mindkét irányban 15 cm hosszan kiáll. A bemutató alatt a versenyzők piros vagy kék színű övet viselhetnek.

f.) A női versenyzők kötelesek viselni a gi felső alatt egy sima fehér pólót vagy tornadresszt. A férfiak nem viselhetnek semmit, a gi felső alatt.

g.) Versenyezni kizárólag rövidre vágott körmökkel szabad.

h.) A versenyzők nem viselhetnek olyan kiegészítőt, ami sérülést okoz vagy veszélyezteti az ellenfelet. (hajcsat, ékszer, stb.)

i.) Szemüveget nem lehet viselni. Kontaktlencsék viselése saját kockázatra engedélyezett.

j.) A hosszú haját össze kell fogni vagy be kell fonni.

Ha egy versenyző nem tesz eleget ennek a szabálynak, akkor nem indulhat a mérkőzésen. Lehetősége van, hogy módosítsa a kifogásolt felszerelést, de 2 percen belül meg kell jelennie a vezetőbíróknál.

3. A versenyterület

a.) A versenyterületet 12 m x 12 m tatamival fedett felületen kell kialakítani.

b.) A versenyterületet (színkülönbséggel) két zónára kell osztani: a közdelem színterére és a biztonsági zónára.

c.) A küzdőtér 8 m x 8 m.

d.) A küzdőteret legalább 2 m (tatamival fedett) biztonsági zónával kell körülvenni.

e.) Amennyiben kettő vagy több verseny zajlik szomszédos területeken, a közös biztonsági terület nem megengedett.

f.) Kivételes esetekben, a küzdőterület minimálisan 6 m x 6 m megengedett.

(Ez csak abban az esetben engedélyezett, ha a rendelkezésre álló csarnok túl kicsi.)

g.) Kivételes esetekben engedélyezhető, hogy a biztonsági zóna egy része megosztásra kerüljön, így a küzdőtereket elválasztó biztonsági sáv 3 m legyen.

A versenytitkárok asztalától a versenyterületnek legalább 2 m távolságra kell lennie. A versenyterület és a közönség távolsága legalább 3 m.

4. A versenyrendezés egyéb eszközei

A versenyszervezőknek kell biztosítaniuk a verseny tárgyi eszközeit: az eredményjelzőket, a versenyzők listáját és az adminisztrációs papírokat. Egy külön helyiséget kell biztosítani a bírónak és a technikai bizottságnak.

5. Edzők, versenyzők

a.) A mérkőzés alatt csak a versenyzőhöz tartozó egyetlen edző tartózkodhat a biztonsági sávban.

(A szőnyegen kívüli területen szék használata az edző számára engedélyezett.)

b.) Ha az edző a sportolók, a bírók, a közönség vagy bárki más irányában elfogadhatatlan viselkedést tanúsít, akkor a MR (Main Referee = mérkőzést vezető bíró) dönthet úgy, hogy az edzőt kitiltja – a mérkőzés idejére – a számára fenntartott helyről.

c.) Ha az edző helytelen viselkedése folytatódik, az MR dönthet úgy, hogy kitiltja az edzőt az egész verseny területéről.

d.) Ha egy versenyző sportszerűtlenül viselkedik a küzdelem alatt (vagy a küzdelem után, bírói döntés után, stb.) vagy az egész verseny folyamán bármikor, a bírók egyhangúlag úgy dönthetnek, hogy a versenyző tovább nem vehet részt a versenyen. Döntésükről tájékoztatják a versenyszervezőt, aki hivatalosan megállapítja a kizárás tényét.

A versenyből sportszerűtlen magatartás miatt kizárt versenyző összes mérkőzését (a már lezajlott mérkőzéseit is beleértve) „vesztes mérkőzésnek” kell tekinteni. Ezzel a megszerzett eredményeit (helyezéseit) is elveszti, ahogy az érmeit is.

II. DUO SYSTEM (JJIF)

1. Általánosságok

a.) A Duo rendszer célja, hogy a versenyző páros (Tori/Uke) saját csapatának tagjával több, előre meghatározott támadásra védekező kombinációkat mutasson be. A támadások 3 csoportra és csoportonként 4 támadásra vannak felosztva:

- A. Fogás támadások, átkaroló és fojtás támadások
- B. Ütés és rúgás támadások
- C. Fegyveres támadások

A versenyzők számára megengedett fegyverek: lágy (gumiból / szivacsos bevonattal készült) bot és gumikés. A botnak 50-70 cm hosszúnak kell lennie. Nemzetközi versenyen a fegyvereknek az öv színével azonos színűeknek kell lennie. (piros/kék)

b.) Minden támadást meg kell előzzön egy „pre-támadás” (megelőző támadás), mint az ütés, rángatás, húzás, rúgás, stb.

A „pre-támadást” is (megelőző támadást) és a tényleges támadást is a támadónak (Uke) kell végrehajtania. (Az U6 – U12 korosztályokra eltérő szabályok érvényesek.)

c.) Minden támadás végrehajtható jobb és bal irányból, ezt a csapat saját maga dönti el.

d.) A védelmi kombináció teljesen a védő (Tori) választására van bízva. A Támadó – Védő szerep, illetve ezek változtatása és a lábak helyzete (elöl levő láb) megválasztása a csapat döntése.

Egy-egy sorozat megkezdése után is lehet változás a szerepekben (Uke – Tori).

e.) A pást vezetőbírója (MR) húz 3 támadást minden sorozatból. Mind a két versenyző páros ugyanazokat a támadásokat kapja, de az MR más sorrendben fogja kérni azokat a két párostól.

f.) Minden egyes támadássorozat elején a védekező versenyző (Tori) úgy helyezkedjen el, hogy tőle jobbra legyen a zsűri. A sorozat első támadása után indulhat bármelyik oldalról.

g.) A pontszámokat minden bemutatott sorozat után a pást vezetőbírója (MR) „Hantei” vezényszavára a zsűritagok az általuk megfelelőnek ítélt pontszámot mutató tábla felemelésével jelzik.

Az MR jelez a zsűrinek. Amikor látja, hogy a pontszámokat összeadták és az megjelenik a képernyőn, jelzésére csak akkor engedik le a zsűritagok a táblákat.

h.) Ha szükséges, az MR az arra megfelelő jelzéssel jelzi a hibás támadásokat és bemondja azok számát.

i.) Ha ugyanaz a pár vesz részt a következő mérkőzésen, akkor a két mérkőzés között maximum 5 perc pihenőidőt kell biztosítani.

2. Személyi feltételek

- a.) A titkárság tagjai: minimum 2 fő.
- b.) A zsűri tagjai 5 fő
- c.) Vezetőbíró 1 fő

3. Kategóriák

- a.) Egy pár kialakítható mindenféle korlátozás (súly, nem, fokozat, stb) nélkül.

*A korcsoport meghatározásánál a páros magasabb életkorú tagja az irányadó.
A korosztály meghatározásakor a születési évszám számít.*

b.) A következő kategóriák vannak: Férfiak, Nők és Vegyes. (Men, Women, Mixed)

c.) A korosztályok kategóriáinak meghatározása:

Senior kategória	21+	21 év felett
Aspirant kategória	U21	21 év alatt
Junior kategória	U18	17-16 év
Kadet kategória:	U16	15-14 év
Kadet kategória:	U14	12-13 év
Gyerek kategória	U12	10-11 év
Kölyök kategória	U10	8-9 év
Mikró II kategória	U8	6-7 év
Mikró I. kategória	U6	5-6 év

Ha a páros tagjai nem egy korkategóriába tartoznak, akkor az idősebb versenyző kategóriája az irányadó. A páros tagjai között kettő korkategória különbség nem megengedett.

U16-os versenyző nem alakíthat párt U18-as versenyzővel (mivel U16-ban nem engedélyezett a fegyver használata).

4. Az elbírálás szempontjai

Támadás	Pontlevonás
<i>Hibás támadás</i>	2 pont
<i>Fogások, amelyek nem zártak</i>	0,5 pont
<i>Megelőző (pre-) támadás a támadással logikailag nem összefüggő</i>	0,5 pont
<i>Egyensúlyvesztés</i>	0,5 pont
<i>Gyenge támadás</i>	0,5 pont
<i>A támadás célt téveszt</i>	0,5 pont
Védekezés és földrevitel	
<i>A védelem elégtelen</i>	0,5 pont
<i>Nincsen egyensúlyból, kibillentés</i>	0,5 pont
<i>A végrehajtás elkapkodása</i>	0,5 pont

Az Uke ugrál

(látványosan beleugrik a dobásba!)

0,5 pont

Előre mutatni a technikát

0,5 pont

Akciók logikailag nem függnnek össze

0,5 pont

Felesleges kiabálás

0,5 pont

Kontroll a földön

Ellenőrzés hiánya a fegyver felett

0,5 pont

Elégtelen ellenőrzés az Uke felett

0,5 pont

A támadás nem találja el az Uke-t

0,5 pont

a.) A zsűri az alábbi szempontok szerint pontoz:

1. Erőteljes támadás
2. Valóságosság
3. Megfelelően ellenőrzött kivitelezés
4. Hatékonyság
5. Attitűd – összhang
6. Sebesség
7. Sokoldalúság, változatosság

b.) A teljes pontszámnak a támadást és a védekezés első részét kell jobban figyelembe vennie.

c.) A támadásoknak (atemi) erőteljesnek, jól kontrolláltak és természetesnek kell lenni olyan módon, hogy lehetőséget adjanak esetleges folytatásra.

d.) Dobásoknak és a földre viteleknek tartalmazniuk kell az ellenfél egyensúlyvesztésére irányuló technikáit és azoknak hatékonynak kell lenniük.

e.) A feszítéseket, kulcsokat, fojtásokat a zsűri számára jól láthatóan és egyértelműen kell bemutatni, amit az Uke kopogással jelez.

f.) Mind a támadást, mind a védekezést technikailag helyesen és a megkívánt szintnek megfelelő módon, valamint reálisan kell bemutatni.

5. A mérkőzés menete

Az alábbi szabályok az U18 – U21 – Senior 21+ korosztályokra vonatkoznak.

a.) A párok a versenyterület közepén egymással szemben, megközelítőleg 2 m távolságra helyezkednek el egymástól. A sorsoláson elsőnek jelölt pár (Couple 1 – C1) a piros övet használja és a pást vezetőbírójának (MR) jobb oldalán helyezkedik el. A másik pár (Couple 2 – C2) kék színű öveket visel. Az MR jelére a párok meghajolnak az MR felé, majd egymás felé. A köszönések után a C2 pár a biztonsági területre vonul vissza.

b.) A mérkőzés azzal kezdődik, hogy az MR bemondja és egyben mutatja az első támadás számát.

A mérkőzést vezető bíró (MR) először a versenyzőknek, majd a zsűrinek mutatja be a számot.

c.) Miután a C1 pár végére ér az A sorozatnak, letérdelve várja a zsűri pontszámait. Amint megkapta a pontszámokat, elhagyja a versenyterületet és a biztonsági területen helyezkedik el. A C2 pár elhelyezkedik a versenyterületen és az MR bemutatja számukra az A sorozat támadásait. A C2 pár is megkapja a pontszámait, amit letérdelve megvár. A pontozás után a C2 pár a versenyterületen marad és az MR bemutatja számukra a B sorozat támadásait. A pár letérdelve várja a pontozást, majd ezután elhagyja a versenyterületet. A C1 páros elfoglalja a helyét a kezdőpozícióban, majd az MR bemutatja számukra a B sorozat támadásait, amit a zsűri értékeli. Ezután a C1 páros az MR által bemutatott C sorozat támadásait hajtja végre. A zsűri értékelését a C1 páros letérdelve várja, majd elhagyja a versenyterületet. A C2 páros érkezik a kezdőpozícióba és bemutatja a C sorozatot. A pontozást térdelve várja, majd elhagyja a tatamit.

d.) A bemutató végén úgy kell elhelyezkedni, mint a kezdéskor. Az MR a titkár által összesített pontok alapján kihirdeti a győztes párt. Azzal a

kezével mutat fel, amelyik oldalán a győztesek állnak és azt az övszínt mondja be.

e.) Ha a pontszámok azonosak ("Hikiwake"), a mérkőzés folytatódik az A sorozattal, addig, amíg nincsen győztes.

f.) Miután a MR kihirdeti a győztest, a versenyzők egymás felé meghajolnak, majd a bírók felé meghajlással köszönnek.

6. Pontozás

a.) A párok pontszámokat kapnak 0-tól 10-ig. (0,5 pontos intervallum)

b.) A legmagasabb és a legalacsonyabb pontszámokat nem veszik figyelembe a számláláskor.

7. A mérkőzést vezető bíró (MR = Main Referee: mérkőzést vezető bíró)

a.) A Duo System versenyszámban egy mérkőzést vezető bíró (MR) tevékenykedik. A mérkőzést vezető bíró a mérkőzés szabályos lebonyolítását végzi.

b.) A mérkőzést vezető bíró feladata:

sorsolás útján meghatározza a támadásokat

ügyel arra, hogy a bemutatott támadások sorrendje nem lehet azonos a két párosnál

bemutatja a támadások sorszámát

jelzi a hibás támadásokat

irányítja a versenyzők versenyen kívüli mozgását a tatamin

eredményjelzésre szólítja fel a zsűrit

eredményt hirdet

8. A titkárság

a.) A titkárság tagjai: minimum 2 fő.

- b.) A titkárság feladata, hogy:
ellenőrizze a versenyzők védőfelszereléseit, ruházatot,
fegyvereket, stb.
a versenyzőket a játéktérre szólítsa,
közreműködjön a támadások sorsolásánál
vezesse a mérkőzések jegyzőkönyveit,
összeadja a pontszámokat
jegyezze a hibapontokat
rögzítse az eredményeket,
kezelje az eredménykijelző monitort.

9. A zsűri

A zsűri 5 fő vizsgázott bíróból áll.

10. Távolmaradás és feladás

- a.) „Fusen-gachi” (Walk-over) – Győzelem az ellenfél távolmaradása esetén, ha az ellenfél 3 perc alatti 3 felhívásra nem jelenik meg a páston. Ebben az esetben a meg nem jelent pár 0, míg a másik pár 12 pontot kap.
- b.) “Kiken-gachi” (Withrdawal) – Győzelem, ha az egyik pár feladja a mérkőzést. Ebben az esetben az MR a mérkőzést feladó párosnak 0 pontot ad, míg a győztes párosnak 12 pontot ad.

11. Sérülés, betegség vagy baleset

- a.) Ha egy sérülés vagy baleset történik, az aktív párnak joga van egy maximálisan 2 percre tartó szünethez. (Minden párnak mérkőzésenként maximum és összesen 2 perc pihenőideje lehet.)
- b.) Ha egy pár sérülés miatt nem tudja folytatni a versenyt, akkor a másik pár “Kiken-Gachi” miatt 12 pontot kap, míg a feladást bejelentő 0 pontot kap.

12. Csapatverseny

A csapatverseny szabályai ugyanazok, mint az egyéni versenynél.

13. A tartalékcsapat versenyzői

A tartalékversenyzők helyettesíthetik azokat a versenyzőket, akik sérültek vagy betegek. A tartalékversenyző legyen azonos kategóriában, mint az, akit ki kell cserélni. Amennyiben ez nem megoldható, akkor más kategóriában az adott versenyen nem vehet részt a páros. Tartalékok nem helyettesíthetik a kizárásra ítélt versenyzőket.

Tartalékversenyzőket be kell jelenteni ugyanabban az időben, mint a rendes versenyzőket.

14. A DUO SYSTEM szabályai a Mikro, Kölyök, Gyerek, Kadet és Junior kategóriákban

a.) A Mikro U6, U8 és a Kölyök U10 kategóriában

1. a támadások kiválasztása csak az A sorozatból történik
2. három saját döntés alapján kiválasztott támadás
3. nincsen előtámadás (pre-támadás).

b.) A Gyerek U12 kategóriában

1. a támadások kiválasztása csak az A-B sorozatból történik
2. saját döntés alapján kiválasztott három támadás mind a kettő sorozatból
3. nincsen előtámadás (pre-támadás).

c.) A Kadet U14 és U16 kategóriában

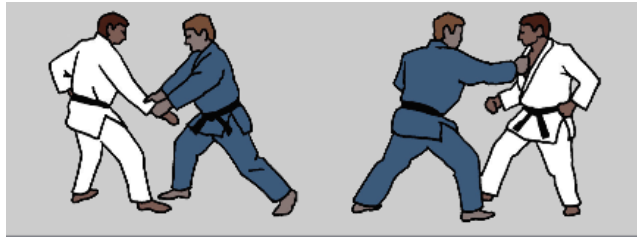
1. a támadások kiválasztása csak az A és B sorozatból történik
2. véletlenszerűen kiválasztott három támadás mind a kettő sorozatból
3. van előtámadás

d.) A Junior U18 korosztály szabályai megegyeznek a felnőtt szabályokkal.

Támadások

A széria: Fogások, lefogások, nyaki támadások

Támadás 1



Uke megfogja a Tori karját: egyik kéz a csuklóra, a másik az alkarra. Cél: húzni vagy tolni a Torit; kontroll alatt tartani a karját; mozgásképtelenné tenni a Torit.

Uke keresztirányban megfogja a Tori Gi-jét. Célja: közel kerülni az ellenfélhez egy következő támadás indításához.

Támadás 2



Uke nyaki támadást/fojtást indít a Tori ellen (szemből, hátulról vagy oldalról). Cél: Tori hátrányú mozdítása vagy leszögezése.

Támadás 3



Uke lefogja/átfogja a Torit szemből vagy oldalról, fejét a Tori mellkasán/hátán tartva; karja a Tori keze felett vagy alatt elhelyezve. Támadás előtt a Tori kezeit természetesen tartja.

Uke Hadaka Jime-vel támadja a Torit. Cél: a Tori fojtása.

Támadás 4



Uke karjaival körbefogja a Tori nyakát oldalról vagy szemből. Célja a Tori dobásának vagy fojtásának előkészítése.

Lényeges az A szériához: A kezeknek és ráfogásoknak zártnak kell lenniük.

B széria: Ütés-, csapás- és rúgás támadások

Támadás 1



Jodan vagy chudan Tsuki - fej vagy felsőtest irányú ütések.
Cél: Solar Plexus, gyomor vagy az arc.

Támadás 2



Ago Tsuki - Ütés ököllel vagy Mawashi Tsuki – Félköríves ütés ököllel függőlegesen vagy vízszintesen az arc irányába. Cél: Tori álla vagy arcának oldala.

Támadás 3



Mae Geri. Cél: Solar Plexus, gyomor.

Támadás 4



Mawashi geri – Cél: Solar Plexus vagy gyomor. Torinak szabad egy lépést hátra megtennie és enyhén elfordítania a testét.

Lényeges a B szériához: a támadásoknak el kell érniük a Torit, ha nem mozdul el. Tilos a támadás előtt mozdulni, csak arra reagálva lehet azt megtenni.

C széria: Fegyveres támadások

Támadás 1



Késszúrás fentről a Tori nyakának bal- vagy jobb oldalára. Cél: a nyaki ütőér tájéka és kulcscsont környéke.

Késsel félköríves támadás, fentről lefelé átlósan. Cél: a test oldalsó része.

Támadás 2



Késsel támadás szemből. Cél: a gyomor.

Támadás 3



Bottal támadás fentről. Cél: a fej felső része.

Támadás 4



Bottal támadás fentről lefelé átlósan. Cél: tori feje/halántéka.

Lényeges a C szériához: a támadásoknak el kell érniük a Torit, ha nem mozdul el. Torinak védekezés közben és azután is maximális kontroll alatt kell tartani a fegyvereket.