



## Regulamin Duo System Pokaz („Duo Show”) PZJJ

### §1. Przepisy ogólne

**§1.1.** Duo System Pokaz polega na prezentowaniu dowolnej choreografii (układu) obrony przez jednego zawodnika przed atakami zawodnika tego samego zespołu.

**§1.2.** Ataki wybierane są z pośród 20 ataków Duo-System („Classic”), gdzie podzielone są na 4 grupy po 5 ataków w każdej z grup:

- Chwyty.
- Objęcia i klucze na szyję.
- Uderzenia i kopnięcia.
- Ataki z użyciem broni (zawodnicy używają jednej miękkiej pałki i jednego gumowego noża. Pałka powinna mieć długość od 50 cm do 70 cm).

**§1.3.** Para wybiera 10 dowolnych ataków, minimum po 2 z każdej grupy.

**§1.4.** Układ(choreografia) i dodatkowe techniki muszą być poprzedzone przez jeden przed-atak taki jak pchanie, „atemi” lub ciągnięcie.

**§1.5.** Każdy atak może zostać wykonany, w zależności od wyboru, prawą lub lewą ręką z zachowaniem odpowiedniej pozycji stóp.

**§1.6.** Sposób obrony jest dowolny; z zachowaniem pozycji podczas zamiany atakującego i broniącego się (podczas pokazu Tori i Uke mogą zamieniać się rolami).

**§1.7.** Maksymalny czas odpoczynku pomiędzy pokazami dla tej samej pary wynosi 5 minut.

**§1.8.** Podczas pokazu dozwolone jest użycie, przed maksimum 2 atakami, jednej prowizorycznej broni wykorzystywanej w samoobronie (np.: pasa, szala lub laski).

**§1.9.** Każdy pokaz powinien trwać maksymalnie 3 minuty.

### §2. Kategorie

**§2.1.** Para może być dowolnie dobierana bez jakichkolwiek ograniczeń, takich jak: waga lub stopień. Kategorie muszą być zachowane zgodnie z zasadami wieku (seniorzy, młodzieżowcy, juniorzy, juniorzy młodszy- kadeci).

**§2.2.** Wyróżnia się następujące kategorie par: mężczyźni, kobiety i pary mieszane.

### §3. Przebieg rywalizacji

**§3.1.** Pary stają naprzeciwko siebie na środku pola walki, w odległości 2 metrów. Pierwsza wylosowana para (para nr 1) zakłada czerwone pasy i ustawia się z prawej strony SM. Druga para (para nr 2) zakłada niebieskie pasy. Na znak SM zawodnicy kłaniają się najpierw w stronę SM, a następnie do siebie nawzajem. Para 2 opuszcza pole walki.

**§3.2.** Pokaz rozpoczyna się, kiedy SM ogłasza „Hajime”.

**§3.3.** Punkty za pokaz przyznawane są przez komisję sędziowską po zakończonym pokazie. Na komendę SM „Punkty za technikę – Hantai”, a następnie „Punkty za pokaz – Hantai” członkowie komisji sędziowskiej wznoszą tablice punktowe ponad swoje głowy.

**§3.4.** Po dwóch pokazach rywalizacja zostaje zakończona. Na polecenie SM dwie pary stają naprzeciwko siebie na środku pola walki, jak przed rozpoczęciem pokazów. SM prosi sekretarza o wskazanie zwycięzców, a następnie przez podniesienie odpowiedniej ręki oraz wypowiedzenie koloru pasa wskazuje zwycięską parę.

**§3.5.** Jeżeli po zakończeniu pokazów, pary mają równą ilość punktów („Hikiwake”), zespół który otrzymał więcej punktów za technikę wygrywa rywalizację. Jeżeli obie pary mają równą ilość punktów za technikę, rozgrywany będzie dodatkowo pokaz składający się z 3 ataków. W dogrywce pierwszy pokaz rozpoczyna para z niebieskimi pasami.

**§3.6.** Po ogłoszeniu przez SM zwycięzców, zawodnicy kłaniają się najpierw sobie nawzajem, a następnie SM.

#### **§4. System punktowania oraz Kryteria oceny**

**§4.1.** Punkty przyznawane są od 0 do 10 (1/2 punktu różnicy).

**§4.2.** Są dwie oceny: „Punkty za technikę” i „Punkty za pokaz”.

**§4.3.** Atak i obrona powinny być wykonane w technicznie przejrzysty sposób. Pomimo, że dozwolone są widowiskowe techniki, to muszą podlegać zasadom sztuk walki, logicznemu powiązaniu oraz biomechanice.

**§4.4. Punkty za technikę** powinny uwzględniać wykonanie obrony z zastosowaniem technik ju-jitsu jak atemi (uderzenia, uderzenia pięścią, kopnięcia), rzuty i sprowadzenia, dźwignie, duszenia i techniki w parterze:

- Dynamika ataku – jest ważna podczas ataku i początkowej fazy obrony.
- Realność obrony – rzuty i sprowadzenia powinny być poprzedzone wytrąceniem przeciwnika z równowagi i być skuteczne.
- Kontrola – dźwignie i duszenia muszą być pokazane Komisji Sędziowskiej i wykonane w sposób poprawny z odklepaniem przez Uke.
- Skuteczność – atemi muszą być wykonywane z pełną dynamiką, pod całkowitą kontrolą i w logiczny sposób dać możliwość przejścia do kontynuowania techniki.

**§4.5. „Punkty za pokaz”** powinny uwzględniać:

- Nastawienie.
- Szybkość.
- Zróżnicowanie techniki.
- Atrakcyjność prezentowanej sztuki walki.

- Choreografię (układ).
- Czas pokazu.

#### **§5. Jury (Komisja Sędziowska)**

Komisja Sędziowska składa się z 3 licencjonowanych sędziów duo-system, z których każdy powinien być z innego klubu oraz nie być członkiem klubu prezentujących pokaz na macie, być doświadczonym ekspertem w sztukach walki.

#### **§6. Walkower i Wycofanie**

**§6.1.** Decyzja "Fusen-gachi" (zwycięstwo przez walkower) przyznawana jest przez SM dla pary, której przeciwnicy nie stawiają się do pokazu, po tym jak będą wywoływani 3 razy przez przynajmniej 3 minuty. Zwycięzcy otrzymują 12 punktów, para która nie stawiała się do pokazu otrzymuje 0 punktów.

**§6.2.** Decyzja "Kiken-gachi" (zwycięstwo przez wycofanie) przyznawana jest przez SM dla pary, której przeciwnicy wycofali się podczas trwania meczu. W tym przypadku wycofująca się para otrzymuje 0 punktów, a zwycięzcy 12 punktów.

#### **§7. Kontuzja, choroba lub niezdolność do pokazu**

**§7.1.** Jeżeli wydarzy się kontuzja, choroba lub niezdolność do pokazu, para wykonująca techniki ma prawo do 2 minutowego odpoczynku (całkowity czas odpoczynku w całym meczu wynosi 2 minuty).

**§7.2.** Jeżeli para nie może kontynuować pokazu, decyzją „Kiken-Gachi" zwycięża para przeciwna.

#### **§8. Postanowienia końcowe**

**§8.1.** Niniejszy Regulamin obowiązuje wszystkich członków PZJJ oraz osoby fizyczne i prawne zrzeszone w ramach struktur PZJJ.

**§8.2.** Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu przysługuje Zarządowi. W razie powstania kwestii spornych Zarząd podejmuje decyzję w przedmiocie interpretacji Regulaminu w drodze głosowania zwykłą większością głosów. W przypadku równej liczby głosów, decyduje głos Prezesa Zarządu.

**§8.3.** Regulamin wchodzi w życie z momentem podjęcia uchwały jego uchwaleniu.

**§8.4.** Traci moc poprzedni Regulamin Duo System.