

# FEDERACIÓN MADRILEÑA DE LUCHA

DEPARTAMENTO DE JU-JUTSU



## SISTEMA DUO KATA

### 1. Generalidades.

1.1.- El **SISTEMA DUO KATA** de la FML consiste en el enfrentamiento entre dos parejas de competidores/as, dónde competirán por mostrar el trabajo técnico mejor elaborado y con mayor puntuación, que será el que obtenga la victoria.

1.2.- La primera pareja de competidores/as anunciados llevarán el cinturón de color rojo. La segunda pareja de competidores/as anunciados llevará el cinturón de color azul.

1.3.- El orden en los que los competidores/as realizarán su trabajo técnico, será realizado por sorteo.

1.4.- La uniformidad para los campeonatos (OPEN), podrá ser karategui, keikogui, judogui, kimono, kurka y pantalón de cualquier color, si bien para los campeonatos (TORNEO NACIONAL ó INTERNACIONAL), cómo norma general, el color del uniforme será de blanco, si bien la organización se reserva el derecho de cambiar el color si fuese necesario.

### 2. Categorías.

2.1.- Para todos los competidores existirán las siguientes restricciones, como son:

- que sólo podrán competir en la categoría que les corresponda por edad y cinturón, si bien, en el caso de no haber competidores de su misma edad y cinturón, se hará con la categoría inmediatamente superior, distinguiéndose las siguientes categorías: masculino, femenino y mixto.

- en el caso de participar, por necesidad, con un compañero/a del mismo o diferente sexo, de distinta edad, siempre se competirá en la categoría que corresponda al de mayor edad.

2.2.- Las categorías quedan de la siguiente manera:

- ✓ Pre benjamín: 5, 6 y 7 años
- ✓ Benjamín: 8 y 9 años
- ✓ Alevín: 10 y 11 años
- ✓ Infantil: 12 y 13 años
- ✓ Cadete: 14 y 15 años
- ✓ Juvenil: 16, 17 y 18 años



- ✓ Absoluta o Senior: 19 y hasta 39 años
- ✓ Veteranos: 40 años o más.



2.3.- La división de cinturones se realizará teniendo en cuenta estos criterios:

- De blanco a cinturón verde
- De cinturón azul a marrón
- De cinturón negro 1er dan en adelante

### 3. Jurado, desarrollo y duración del encuentro.

3.1.- Los encuentros hasta la ronda de ¼ de final, serán arbitrados por 3 árbitros. A partir de las semifinales y en la final, los encuentros serán arbitrados por 5 árbitros. De igual forma, y si la organización así lo considerase, la ronda semifinales podría estar arbitrada por 3 árbitros.

3.2.- Cada encuentro estará formado por 1 árbitro principal o central, que será el encargado de estar dentro del tatami, y por 2 o 4 árbitros de mesa/silla.

3.3.- La duración del encuentro para menores de 14 años, (desde la categoría PRE BENJAMIN hasta la categoría INFANTIL, ambas incluidas) tendrán una duración máxima de 1 minuto, que comenzará a contar desde el primer ataque que realice uno de los dos competidores de la pareja.

La duración del encuentro para mayores de 14 años (de la categoría CADETE hasta la categoría de VETERANOS, ambas incluidas) tendrán una duración máxima de 1 minuto y 30 segundos, que comenzarán a contar desde el primer ataque que realice uno de los dos competidores de la pareja.

Durante el desarrollo del trabajo técnico, éste podrá estar acompañado, de forma voluntaria, por música a elegida por los competidores. La música que deseen utilizar, tendrá que ser aportada por los competidores en un dispositivo externo.

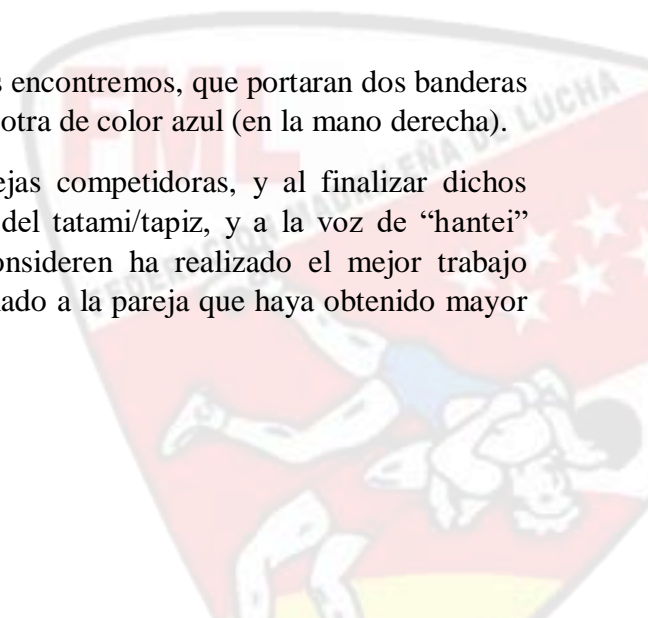
3.4.- Todo trabajo técnico que se exceda en el tiempo, tendrá penalización en la valoración objetiva de cada árbitro, quienes lo tendrán en cuenta a la hora de dicha valoración.

### 4. Sistema de puntuación y juicio.

4.1.- El sistema de puntuación será el siguiente:

- 3 o 5 árbitros, dependiendo de la ronda en la que nos encontremos, que portaran dos banderas ó dos muñequeras, una de color rojo (en la mano izquierda) y otra de color azul (en la mano derecha).

- Visualizarán los trabajos técnicos de las dos parejas competidoras, y al finalizar dichos trabajos, llamarán a ambas parejas, que acudirán al centro del tatami/tapiz, y a la voz de “hantei” levantarán la bandera/muñequera de aquella pareja que consideren ha realizado el mejor trabajo técnico, merecedor de la victoria, dando el encuentro por ganado a la pareja que haya obtenido mayor número de banderas/muñequeras levantadas.





#### 4.2.- Valoraciones del trabajo técnico:

- Velocidad en el desarrollo técnico
- Arsenal y variedad técnica desarrollada
- Destreza y habilidad en la ejecución
- Control en la ejecución de movimientos y técnicas
- Espectacularidad en la exposición del trabajo técnico
- Actitud y determinación en el desarrollo técnico
- Encadenamiento de combinaciones técnicas
- Kime

#### 4.3.- Penalizaciones:

- Golpes involuntarios sin control
- La no combatividad
- Pérdidas de control
- Falta de continuidad en la ejecución técnica
- Falta de kime
- Tiempo entre técnicas (no más de 3 segundos)

### 5. Incomparecencia y abandono.

5.1.- La decisión de “Fusen-gachi” (ganador por incomparecencia del oponente) será dada por el árbitro a los competidores cuyos oponentes no se presenten al encuentro una vez hayan sido llamado al menos 3 veces en un tiempo máximo de 3 minutos.

5.2.- La decisión de “Kiken-gachi” (ganador por abandono del oponente) será dada por el árbitro a los competidores cuyos oponentes abandonen la competición durante el encuentro.

5.3.- La incomparecencia o el abandono de alguno de los competidores en al menos una de las pruebas privará a este de participar en cualquier otra competición fuera cual fuere su naturaleza dentro de este mismo campeonato.

### 6. Lesión, enfermedad o accidente.

6.1.- El competidor que sufre una lesión, enfermedad o accidente tiene derecho a un máximo de 2 minutos de tiempo médico antes de continuar (el tiempo médico total de cada encuentro será como máximo de 2 minutos por pareja).

6.2.- Si un competidor no puede continuar tras sufrir una lesión, se dará “Kiken-gachi” al oponente.

