REGLAMENTO DEL SISTEMA DE COMPETICIÓN DE SHOW

Versión 2.1 Entrada en vigor Internacional: 01.01.2020
Nacional: 07.04.2022

CRONOLOGÍA DE ESTE DOCUMENTO

Formato en inglés

Responsable:

Dirección General de Abu Dhabi
Correo electrónico: mail@jjif.org
P.O. Box 11006
Abu Dhabi / Emiratos Árabes

Versión	Cambios	Fechas
1.0	Inicio	1 de septiembre de 2015
2.0	Cambios introducidos en el Congreso de 2018	1 de enero de 2019
2.2	Incorporación del punto 6 – por el TC	1 de agosto de 2019
2.1	Adaptaciones presentadas en la Sesión 2019	1 de enero de 2020

Formato en español

Responsables:

Dirección Nacional de Arbitraje de Jiu Jitsu
Real Federación Española de Judo y Deportes Asociados
Correo electrónico: nmolinad2@hotmail.com

Actualización: Nieves Molina Durán y Jesús Hernández Martínez

Formato: Nieves Molina Durán

Índice

1. GENERALIDADES 1
    1.1 Coreografía 1

2. CATEGORÍAS 2
    2.1. Categoría abierta 2

3. DESARROLLO DEL ENCUENTRO 2
    3.1. Regulación en caso de empate 3
    3.2. Regulación adicional para los finalistas 3

4. SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y VALORACIÓN 3
    4.1. Puntuación técnica 3
    4.2. Puntuación artística 4

5. JURADO 4

6. REGULACIÓN DE LAS CATEGORÍAS INFANTILES 5

ANEXO 6

1 GENERALIDADES

El sistema Show consiste en la presentación de una coreografía libre, de técnicas de defensa de un competidor contra los ataques de otro, ambos del mismo equipo.

El sistema Show se organizará de acuerdo al Código de Organización y Deporte de la Federación Internacional de Jiu Jitsu (JJIF).

El equipo puede usar objetos (un máximo de dos), que apoyen la idea del espectáculo. Los objetos pueden ser usados tanto para atacar como para defender (si bien la defensa con un objeto no podrá ser superior al 50% de los ataques).[1]

1.1. Coreografía

Aunque la coreografía puede ser elegida libremente por el equipo, comprenderá una secuencia (lógica) de ataques y defensas.

El equipo es libre de elegir un mínimo de seis (6) ataques del sistema dúo, como mínimo dos (2) ataques de cada una de sus series[2] (Reglamento del Sistema de Competición Dúo - V.3.2. - 1 de enero de 2020 – Sección 6).

Recordemos:

Serie A: Agarres, abrazos y estrangulaciones al cuello.
Serie B: Puñetazos, golpes y patadas.
Serie C: Armas.

Cada ataque puede ser realizado por el lado derecho o por el izquierdo, a libre elección del equipo, así como libre es la posición de los pies.

La defensa debe constar de un mínimo de dos (2) atemis, dos (2) proyecciones del tradicional Budo y dos (2) luxaciones o estrangulaciones.

En la coreografía se permiten técnicas adicionales y los ataques pueden iniciarse con pre-ataques como empujones, atemis o tirones.

La defensa es completamente libre a elección del competidor, así como los respectivos papeles como atacante y defensor.

---

[1] Por razones de seguridad, los objetos deberán estar hechos de material irrompible, como plástico, madera o material blando. Los objetos de vidrio solo se permitirán si el vidrio con el que están fabricados es el denominado de seguridad (aquellos en los que, en caso de rotura, no pueden causar heridas).

2 En las categorías U16 e infantiles no está permitido el uso de armas.

2 CATEGORÍAS

Las categorías serán aplicadas de acuerdo a la sección 1.3.2.1. del Código de Organización y Deporte de la Federación Internacional de Jiu Jitsu (JJIF)[3].

2.1. Categoría abierta

Adicional a las categorías regulares, la organización podrá considerar la opción de “Categoría Abierta”. En esta opción se podrá forma un equipo de dos a cuatro competidores, el cual competirá contra otro equipo. Estos equipos se formarán de acuerdo a la sección 1.3.2.1 del Código de Organización y Deporte de la JJIF mencionado anteriormente.

3 DESARROLLO DEL ENCUENTRO

El orden de las demostraciones se determinará en función del sorteo "Listado y cuatro finalistas", como se describe en la sección 4.4.5 del Código de Organización y Deportivo de la JJIF[3].

Los competidores llevarán un cinturón rojo de competición.

A la señal del A.C. el equipo le saludará con una inclinación. La demostración comienza cuando el A.C. anuncia “Hajime”.

Cada demostración tendrá un tiempo máximo de dos (2´) minutos, el tiempo mínimo es de minuto y medio (1´30”). La ceremonia del saludo no se incluirá en este intervalo de tiempo.

La puntuación se dará por el Jurado una vez finalizada la presentación. Tras la orden del A.C. “Puntuación Técnica – Hantei” y “Puntuación artística – Hantei”, el Jurado levantará sus respectivas puntuaciones por encima de sus cabezas.

Tras las demostraciones de la ronda de eliminación, los cuatro (4) equipos con los puntos más altos pasan a la ronda final para competir por el 1er, 2° y 3° puesto, como se describe en el Código de Organización y Deporte de la JJIF.

Solo habrá una ronda final en caso de que haya menos de cuatro (4) parejas de competidores en la misma categoría.

Se entregará una medalla de bronce en lugar de dos en caso de presentación de cinco (5) o menos parejas de competidores en la misma categoría. Será el mejor de tres (3) en la ronda final.

---

[3] Ver Anexo

3.1. Regulación en caso de empate.

Si la clasificación determinada por los puntos entregados a los diferentes equipos muestra un empate (la misma puntuación), la puntuación técnica decidirá qué equipo tiene una clasificación más alta. Esto será de aplicación tanto en las eliminatorias como en la ronda final.

Si coinciden varios equipos con la misma puntuación técnica, estos deberán realizar una "ronda reto" de 30 segundos con diferentes elementos a elección de cada equipo. Tras ello, el Jurado deberá elaborar una nueva clasificación.

3.2 Regulación adicional para los finalistas.

En caso de que la organización lo permita, se admitirá el uso de música en las demostraciones de los cuatro equipos finalistas.

4. SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y VALORACIÓN.

Hay dos puntuaciones diferentes en el sistema Show:

- La puntuación técnica: tiene en cuenta la ejecución de las técnicas de Jiu-Jitsu.
- La puntuación show: deberá tener en cuenta la estética, la historia y la creatividad, la variedad, el límite de tiempo y la coreografía.

Los puntos se entregan de 0 a 10 con intervalos de 0,5 puntos.

4.1 Puntuación técnica:

Ambos, ataque y defensa, deben ser ejecutados de una manera técnica clara. Aunque se permiten las técnicas espectaculares, su ejecución debe seguir los principios de nuestro arte marcial, con un desarrollo y una biomecánica lógicas.

La puntuación técnica se tendrá en cuenta en función de la presentación de técnicas de Jiu-Jitsu tales como atemis (puñetazos, golpes y patadas), proyecciones y derribos, luxaciones, estrangulaciones y técnicas de suelo.

Se puntuará de acuerdo a los siguientes criterios:

- Biomecánica lógica: Las técnicas deben ejecutarse y combinarse de forma lógica biomecánica. Las proyecciones y derribos deben romper el equilibrio del oponente obligándole a moverse.

- Control: obvio y claro en la terminación de cada una de las defensas. El apropiado en la defensa[4] de armas así como el adecuado en la defensa o ataque de los objetos adicionales usados.

- Efectividad: Las técnicas deben ser potentes, pero con un buen control.

- Velocidad: El flujo de velocidad debe ser acorde a la naturaleza de los ataques, así como el de las técnicas defensivas.

- Potencia[5]: Se dará mayor importancia al ataque y a la primera parte de la defensa.

4.2 Puntuación artística:

La percepción del espectáculo se valorará según los siguientes principios:

- Estética: Presentación atractiva de nuestro arte marcial incluyendo técnicas espectaculares del Budo, acrobacias, cámara lenta, etc.

- Historia y creatividad: Realización de un guion lógico (conflicto, desarrollo, desenlace) usando artes marciales. Se debe evitar la actuación innecesaria.

- Variedad[6]: Diversidad de las técnicas mostradas e incorporación de elementos.

- Límite de tiempo: Diferencia con el tiempo reglado.[7]

- Coreografía[8]: Apropiada a la música elegida.

5. JURADO:

El jurado estará compuesto por tres árbitros colegiados (o expertos técnicos), cada uno de un club/autonomía diferente (si es posible) (y, en la medida de lo posible, diferente al resto de los equipos).

---

4 Evita ser golpeado o cortado por el arma.

5 En caso de que no se muestre el mínimo nº de ataques, se sancionará con 0,5 puntos.

6 En caso de presentación de más de dos elementos, se sancionará con 1 punto.

7 Si el show no hubiera terminado dentro del tiempo establecido, se sancionará con 1 punto.

8 Solo se podrá aplicar este punto en la ronda final.

6. REGULACIÓN DE LAS CATEGORÍAS INFANTILES

En el caso de las categorías infantiles la duración, así como los ataques mínimos, son modificados según:

Cambios	Categorías		
	U16	U14	U12
Tiempo máximo del show	1:30 min	1:30 min	1:00 min
Ataques mínimos (de las series del Dúo)	6 ataques (3A – 3B)	6 ataques (3A - 3B)	3 ataques (elección libre)

ANEXO

Código de Organización y Deportivo de la JJIF:

Sección 1.3.2.1. Disciplinas de parejas (Show y Dúo):

Respecto a las edades de los competidores que forman un equipo:

Si los miembros del equipo pertenecen a diferentes categorías de edad, el equipo se registrará según la categoría del competidor con mayor edad.

Sin embargo, un equipo que incluya un competidor U18 y un competidor U21, solo puede competir en la categoría U21, no en la absoluta (el competidor U18, aunque miembro de un equipo U21, no puede saltar más de dos años). Esto se aplica también a los equipos compuestos por competidores de categorías U16 y U18.

Sección 4.4.5:

En el listado inicial, a todos los equipos se les asigna un número que determinará el orden de presentación del show.

Una vez realizadas todas las presentaciones se clasifica la posición de los equipos según el sistema de puntuación reglado en esta normativa. Los cuatro equipos con la mayor puntuación pasan a la ronda final.

En la ronda final el equipo con la menor puntuación es el primero en presentar su show, el segundo con la menor puntuación le sigue y así sucesivamente.