

# ДУО СЪСТЕЗАТЕЛНИ ПРАВИЛА



Version 3.2 Valid from 1/1/2020



Превод  
КОСТАДИН ГЕОРГИЕВ

Редакция  
МАРТИН МАТЕЕВ



## СЪДЪРЖАНИЕ

<b><u>1. ОБЩИ ПОЛОЖЕНИЯ</u></b> .....	стр.2
<b><u>2. КАТЕГОРИИ</u></b> .....	стр.2
<b><u>3. ПРОТИЧАНЕ НА СРЕЩАТА</u></b> .....	стр.3
<b><u>3.1 РЕГЛАМЕНТ ПРИ РАВЕНСТВО</u></b> .....	стр.3
<b><u>4. ТОЧКОВА СИСТЕМА И ОЦЕНЯВАНЕ</u></b> .....	стр.3
<b><u>4.1. КРИТЕРИЙ НА ОЦЕНЯВАНЕ</u></b> .....	стр.4
<b><u>4.2. НАМАЛЯНЕ НА ТОЧКИТЕ ТРЯБВА ДА БЪДЕ КАКТО СЛЕДВА</u></b> .....	стр.4
<b><u>5. ЖУРИ</u></b> .....	стр.5
<b><u>6. АТАКИ В ДУО СИСТЕМАТА</u></b> .....	стр.6
<b><u>6.1. СЕРИЯ А „ЗАХВАТИ, ПРИОБХВАТИ, ОПИТ ЗА ДУШЕНЕ“</u></b> .....	стр.6
<b><u>6.2. СЕРИЯ Б „УДАРИ С РЪЦЕ И КРАКА“</u></b> .....	стр.7
<b><u>6.3 СЕРИЯ В „АТАКИ С ОРЪЖИЕ“</u></b> .....	стр.8



## 1. ОБЩИ ПОЛОЖЕНИЯ

Дуо системата има за цел да представи защитата на единият от участниците срещу определен брой предварително уговорени атаки от друг състезател от същият отбор. Атаките са разделени на ТРИ групи по четири атаки:

- Захвати, обхвати и ключове на врата
- Удари с ръце и крака
- Атаки с оръжие \*1

Всяка атака трябва да е предшествана от подготвителна атака / финт / - бутане, атеми, дърпане или комбинация \*2.

Всяка атака може да бъде изпълнена с лява или дясна ръка по избор на състезателите.

Защитата е изцяло по избор на отбраняващият се, също така и ролята на атакуващ и защитаващ се, както и позицията на краката \*3.

МР изтегля по три атаки от всяка група. Другата двойка изпълнява същите атаки (или една от атаките в определената Серия, когато е по избор), но в различен ред, посочен от МР .

Оценките за представянето се дават от Журито след всяка група. След команда “Хантей” от страна на МР, те вдигат над главата си дадените от тях оценки \*4.

Ако е необходимо, МР указва, че е имало грешна атака със съответния знак и съобщава номера на грешната атака \*5.

## 2. КАТЕГОРИИ

Категориите, описани в JJIF Организационен и Спортен код трябва да бъдат прилагани.

---

*1\* Участниците трябва да използват една мека палка и един гумен нож. Палката трябва да е с дължина между 50 и 70 см.*

*2\*Предварителната атака/финт и атаката трябва да бъдат изпълнени от атакуващият.*

*3\*Смяната на ролите – атакуващ и защитаващ се, може да става по всяко време на серията от техники.*

*4\* МР първо прочита всички оценки и след това отстранява най-високата и най-ниската оценки. Когато види, че оценките са отразени, дава знак да се свалят табелите с оценките.*

*5\*Знака “грешна атака” се показва ако се изпълни друга атака, а не указаната от МР.*



### 3. ПРОТИЧАНЕ НА СРЕЩАТА

Двойките застават една срещу друга в центъра на игралното поле на разстояние от около два метра една от друга. Първата изтеглена двойка (Двойка 1) е с червени колани и е от дясно на МР, а втората изтеглена двойка (Двойка 2) е със сини колани. По команда на МР двете двойки първо се покланят на МР и след това една към друга. Тогава втората двойка / със сини колани / се изтегля от игралното поле и отива в зоната за безопасност.

Срещата започва когато МР съобщава първата атака и направи съответният знак с ръка<sup>б\*</sup>.

След приключване на техниките от Серия А, състезателите коленичат и получават оценки. След това те напускат игралното поле и отиват в зоната за безопасност. Втората двойка също показва техниките си от Серия А и получава оценки. Тогава втората двойка изпълнява техниките от Серия Б и получава оценки, след което напуска състезателното поле и отива в зоната за безопасност. Тогава първата двойка изиграва своите техники от Серия Б и получава оценки и след това техниките си от Серия В и получава оценки, след което напуска игралното поле и отива в зоната за безопасност. Тогава втората двойка изиграва техниките си от Серия В и получава оценки .

След приключване и на последната серия от техники, двете двойки застават на същото място както в началото на срещата след знак от страна на МР. МР пита секретариата за победителя и го посочва като вдига ръката си и съобщава цвета на коланите на победителя.

След като МР събщи победителя, по негов знак двойките се покланят първо една на друга и след това към мат рефера.

#### 3.1 РЕГЛАМЕНТ ПРИ РАВЕНСТВО

Ако точките и на двете двойки са равни (“Хикиваке”), мачът продължава Серия по Серия докато се определи победител. Двойката с червени колани започва със Серия А. Мат рефера(МР) изтегля различни техники от тези използвани в редовната среща

### 4. ТОЧКОВА СИСТЕМА И ОЦЕНЯВАНЕ

Оценките се дават от 0 до 10 ( с половинка интервал).

Най-високата и най-ниската оценка се премахват.

---

*б\* МР показва номера на атаката първо на състезателите, после на Журито.*



#### 4.1. КРИТЕРИЙ НА ОЦЕНЯВАНЕ

И атаката и отбраната трябва да бъдат изпълнени технически правилно и чисто. Изпълнението трябва да следва принципите на бойното изкуство, логичното продължение и биомеханиката.

В техническите оценки трябва да се вземе в предвид изпълнението на всички техники на бойното изкуство, като „АТЕМИ“ (удари с ръце и крака), хвърляния и събаряния, ключове, задушавания и техники на земя.

Оценките трябва да бъдат давани съгласно следните критерии:

- **Мощна(силна) атака** – Общата оценка трябва да даде по-голяма тежест на атаката и на първата част от защитата
- **Биомеханична логика(бивша „Реалистичност”)** – Техниките трябва да бъдат изпълнени и свързани по биомеханичен, логичен начин. Хвърляния и събаряния трябва да включват извеждане от равновесие на противника, което го принуждава да помръдне(кодзуши).
- **Контрол** – Очевиден и чист контрол на края на всяка защитна поредица( може да бъде изпълнено чрез ключ, душене(с тупане на УКЕ) или с удар с крак или ръка. Правилна защита\*7 от оръжия.
- **Ефективност** - . Атемитата трябва да са мощни, добре контролирани и да бъдат изпълнени по естествен начин, като се има в предвид вероятното им продължение.
- **Скорост** – И атаката и защитата трябва да бъдат изпълнени по техничен и реалистичен начин.
- **Вариативност** – Вариативност на показаните техники.

#### 4.2. НАМАЛЯНЕ НА ТОЧКИТЕ ТРЯБВА ДА БЪДЕ КАКТО СЛЕДВА

Следните действия трябва да доведат до намаляне на резултата:

<b>Атака</b>	<b>намаляване</b>
Грешна атака	2 точки
Незатворени захвати	1 точка
Финтът и атаката не са логически свързани	½ точка
Лош баланс	½ точка
Слаба атака	½ точка
Атаката пропуска целта	1 точка
<b>Защита и събаряне на пода</b>	
Недостатъчна защита	1 точка
Липсва извеждане от равновесие	1 точка
Действията са прекалено бързо извършени	1 точка
Уке скача	1 точка
Ненужно викане	½ точка
<b>Контрол на пода</b>	
Контрол на оръжието	½ точка
Недостатъчен контрол (Ключ, Душене) на Уке	½ точка
Атемито пропуска Уке	½ точка

*7\*Да се избегне удар или порязване от оръжието*



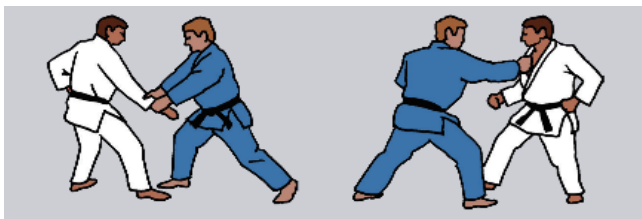
## 5. ЖУРИ

Журието се състои от от петима лицензирани съдии, всеки от различна държава.

## 6. АТАКИ В ДУО СИСТЕМАТА

### 6.1. СЕРИЯ А „ЗАХВАТИ, ОБХВАТИ, КЛЮЧОВЕ НА ВРАТА“

#### Атака 1

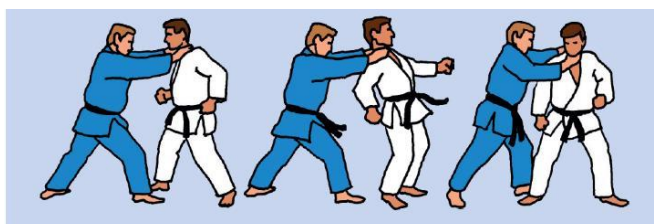


Уке захваща ръката на Тори. Едната ръка хваща китката, а другата предмишницата. Цел: Издърпване или избутване, Да се контролира предната ръка на Тори, да се задържи защитника.

Уке захваща с ръка противоположния ревер на Тори.

Цел: Да се приближи до опонента, за да изпълни друго действие, да дръпне– бутне или задържи опонента - може би за да го /я удари след това.

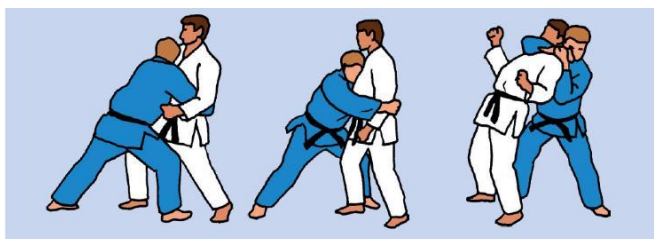
#### Атака 2



Уке атакува врата на Тори отпред, отзад или отстрани, за да изпълни задушаване.

Цел: Да бутне Тори назад, да притисне Тори.

#### Атака 3

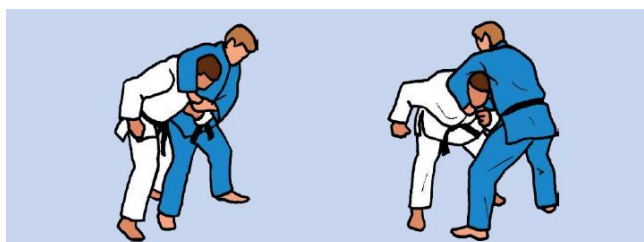


Уке обхваща Тори отпред или отзад, под или над ръцете. Главата на Уке ляга върху рамото на Тори. Преди атаката, Тори държи ръцете си в естествена позиция.

Уке изпълнява Хадака Джиме(ключ на врата отзад) с ръка.

Цел: Да удуши или извади от равновесие.

#### Атака 4



Уке обхваща с ръка шията на Тори отстрани или отпред. Цел: Да удуши или да изпълни хвърляне.

**Забележка за Серия А:** Пръстите и хватовете трябва да са затворени.

## 6.2. СЕРИЯ Б „УДАРИ С РЪЦЕ И КРАКА“

### Атака 1



Джодан или чудан цуки - удар с юмрук фронтално в главата или в тупа.  
Цел: Слънчевият сплит, стомаха или лицето.

### Атака 2



Аго цуки (ъперкът) – удар с юмрук или Маваши цуки (Кука) – Полукръгов удар с юмрук.  
Цел: Брадичката или страничната част на главата на Тори.

### Атака 3



Мае гери – преден удар с крак. Цел: Слънчевия сплит, стомаха.

### Атака 4



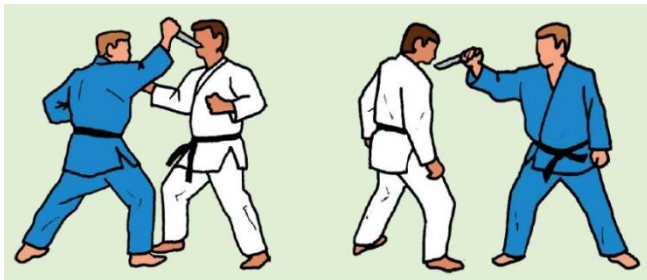
Маваши гери – Полукръгов удар с крак. Цел: Главата, слънчевия сплит, стомаха. На Тори е позволено да отстъпи малко назад и да завърти леко тялото си.

**Забележка за Серия Б:** Атаките трябва да могат да достигнат Тори ако той не се отмести. На Тори не е позволено да се отмества преди атаката да е започнала. Той трябва да реагира на атаката.



## 6.3 СЕРИЯ В „АТАКИ С ОРЪЖИЕ“

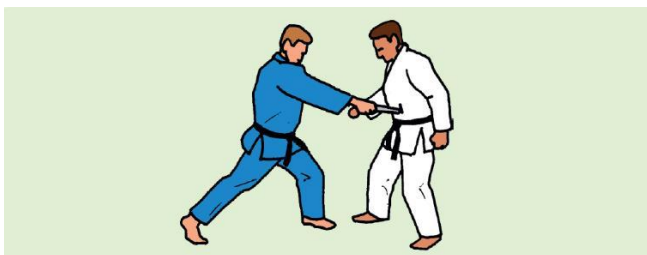
### Атака 1



Атака с нож отгоре. Цел: Основата на шията или лявата/дясната страна на Тори, точно зад ключицата.

Полукръгова атака с нож, отстрани или диагонално надолу. Цел: тялото отстрани

### Атака 2



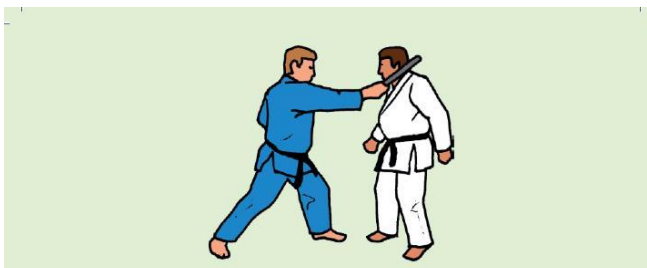
Право мушкане с нож. Цел: Стомаха.

### Атака 3



Удар с палка отгоре. Цел: Горната част на главата.

### Атака 4



Удар с палка отстрани, изпълнена отстрани или диагонално надолу. Цел: Сляпото око/главата.

**Забележка за Серия В:** Атаките трябва да могат да достигнат Тори ако той не се отмести. Тори трябва да има пълен контрол по време и след защитата.