

**REGOLAMENTO
DUO SYSTEM – ITALIA**

CATEGORIE DI GARA:

Categoria	Anni	Anno di riferimento
U8	6/7 Anni	2018/2017
U10	8/9 Anni	2016/2015
U12	10/11 Anni	2014/2013
U14	12/13 Anni	2012/2011
U16	14/15 Anni	2010/2009
U18	16/17 Anni	2008/2007
U21	18/19/20 Anni	2006/2005/2004
ADULTS	Dai 18 ai 34 Anni	Dal 2006 al 1990
MASTERS	Dai 35 Anni in su	Dal 1989 in giù

- I generi di coppia sono: Femminile, Maschile, Mix;
- Una coppia può essere composta da due atleti di due diversi gruppi di età, la coppia sarà registrata nella categoria di età dell'atleta più anziano;
- La coppia può registrarsi per qualsiasi divisione di età superiore all'interno della fascia di età, ad esempio: una coppia U18 può competere nella U21 o anche negli ADULTS, anche se entrambi gli atleti sono U18; lo stesso vale per una coppia U12 che può competere negli U14 e U16, anche se entrambi gli atleti sono U12.
- Si deve comunque rispettare la regola che, se la formazione di una coppia comprende atleti di due diversi gruppi di età, l'atleta più giovane può competere solo nella successiva divisione di età superiore, ad esempio: un atleta U16 può formare una coppia solo con un atleta U18 ma non con un atleta U21; lo stesso vale per gli atleti U10, che possono formare una coppia solo con un atleta U12 ma non un atleta U14.
- Qualsiasi combinazione di atleti è considerata come un singolo partecipante a sè, ad esempio: una coppia formata da **X/Y fem U14**, è diversa dalla coppia **X/Z mix U14/U16** o **Y/Z mix U14/U16**, quindi anche se il singolo atleta è in comune, le coppie sono valide;
- Un singolo atleta può formare max n. 2 coppie anche nella stessa categoria;
- ESEMPI:
- Coppia X/Y fem iscritta in U14 + coppia X/Z mix iscritta in U14 o U16 = OK
- Coppia X/Z mix iscritta in U14 + coppia Y/Z mix iscritta in U14 = OK

FASI DI GARA

La prima fase di gara, chiamata “**fase di qualificazione**”, prevede l’esecuzione, da parte di tutte le coppie in gara, di tutte le tecniche definite a formare i vari round previsti per questa fase, con valutazione tecnica per tecnica, secondo i criteri di valutazione definiti.

La seconda fase di gara, chiamata “**lotta per la medaglia**”, prevede lo scontro diretto e viene distinta tra le diverse divisioni sulla base della classifica generata dalla fase di qualificazione e prevede l’esecuzione di tutte le tecniche definite a formare i vari round previsti per questa fase, con valutazione tecnica per tecnica, secondo i criteri di valutazione definiti.

Definizione dei round con gli attacchi previsti per categorie e fasi di gara:

FASE DI QUALIFICAZIONE				LOTTA PER LA MEDAGLIA	
Categoria	Qualificazioni			Semifinali	Finali
	Round 1	Round 2	Round 3	Round 4	Round 5
U8,U10	A1-A2	A1-A2	Non previsto	A1-A2	A1-A2
U12	A1-A2-B1	A1-A2-B1	Non previsto	A1-A2-B1	A1-A2-B1
U14	A1-A2-A3	B1-B2-B3	Non previsto	A1-A2-B1-B2	A2-A3-B2-B3
U16	A1-A2-A3-A4	B1-B2-B3-B4	Non previsto	A1-A2-B2-B3	A3-A4-B1-B4
U18	A1-A2-A3-A4	B1-B2-B3-B4	C1-C2-C3-C4	A1-A2-B2-B3-C3-C4	A3-A4-B1-B4-C1-C2
U21	A1-A2-A3-A4	B1-B2-B3-B4	C1-C2-C3-C4	A1-A2-B2-B3-C3-C4	A3-A4-B1-B4-C1-C2
ADULTS	A1-A2-A3-A4	B1-B2-B3-B4	C1-C2-C3-C4	A1-A2-B2-B3-C3-C4	A3-A4-B1-B4-C1-C2
MASTERS	A1-A2	B1-B2	C1-C3	A1-B1-C1	A2-B2-C3

FASE DI QUALIFICAZIONE – Round 1, 2 e 3 (Tutte le coppie gareggiano con cinture rosse)

Corso dell'esibizione per ogni round

1. La coppia procederà al centro tatami ed eseguirà il saluto coordinato dall'arbitro centrale, salutando prima l'arbitro centrale, poi tra la coppia.
2. Al segnale di partenza dell'arbitro centrale (hajimé) la coppia esegue la prima tecnica di difesa prevista per poi attendere la votazione della giuria.
3. La giuria procede alla valutazione.
4. Al segnale di partenza dell'arbitro centrale (hajimé) la coppia esegue la seconda tecnica di difesa prevista per poi attendere la votazione della giuria.
5. La giuria procede alla valutazione.

Si procede in questo modo per tutte le tecniche come da regolamento per le suddivisioni di età.

6. Al termine delle difese, l'arbitro centrale chiamerà "Hantei", la coppia procederà ad eseguire il saluto coordinato dall'arbitro centrale, salutandosi prima tra la coppia, poi verso l'arbitro centrale e potrà lasciare il tatami.

Primo round

Le coppie si esibiscono una dopo l'altra mostrando le difese della serie A. L'ordine di partenza è casuale;

Dopo ogni performance la coppia ottiene il punteggio secondo gli attuali criteri e griglie in vigore. Alla fine delle performance di tutte le coppie sulla serie A si avrà la **prima classifica del torneo** data dal punteggio ottenuto in questo round.

La classifica sarà la base di partenza per il secondo round.

Secondo round

Le coppie si esibiscono una dopo l'altra mostrando le difese della serie B. L'ordine di partenza è quello inverso della classifica ottenuta dal primo round.

Dopo ogni performance la coppia ottiene il punteggio secondo gli attuali criteri e griglie in vigore. Alla fine delle performance di tutte le coppie sulla serie B si avrà la **seconda classifica del torneo** data dalla somma del punteggio ottenuto nel primo round e quello ottenuto nel secondo round.

La classifica sarà la base di partenza per il terzo round.

Terzo round

Le coppie si esibiscono una dopo l'altra mostrando le difese della serie C. L'ordine di partenza è quello inverso della classifica ottenuta dalla somma del primo e secondo round.

Dopo ogni performance la coppia ottiene il punteggio secondo gli attuali criteri e griglie in vigore. Alla fine di tutte le performance si avrà la **classifica finale di qualificazione del torneo** data dalla somma del punteggio ottenuto nel primo round + quello ottenuto nel secondo round + quello ottenuto nel terzo round.

IN CASO DI PARITA'

Ad ogni performance, vengono assegnati 2 punteggi:

- Il punteggio ufficiale di classifica (somma di attacco+difesa+proiezione+chiusura+controllo arma+variety)
- Punteggio SPAR, che è la somma dei soli punteggi di attacco e chiusura; tale parametro, decreterà quale sarà la coppia in vantaggio in caso di parità.

ASSEGNAZIONE DIVISIONI IN BASE AL NUMERO DI COPPIE IN GARA:

Da 2 a 4 coppie	1°, 2°, 3°, 4°	1^ Divisione (World division)
5 coppie	1°, 2°, 3°, 4°	1^ Divisione (World division)
	5° (<i>oro 2^ divisione</i>)	2^ Divisione (Advance division)
6 coppie	1°, 2°, 3°, 4°	1^ Divisione (World division)
	5°, 6° (<i>finale 2^ divisione</i>)	2^ Divisione (Advance division)
7 coppie	1°, 2°, 3°, 4°	1^ Divisione (World division)
	5°, 6°, 7°	2^ Divisione (Advance division)
8 coppie	1°, 2°, 3°, 4°	1^ Divisione (World division)
	5°, 6°, 7°, 8°	2^ Divisione (Advance division)
9 coppie	1°, 2°, 3°, 4°	1^ Divisione (World division)
	5°, 6°, 7°, 8°	2^ Divisione (Advance division)
	9° (<i>oro 3^ divisione</i>)	3^ Divisione (Novice division)
10 coppie	1°, 2°, 3°, 4°	1^ Divisione (World division)
	5°, 6°, 7°, 8°	2^ Divisione (Advance division)
	9°, 10° (<i>finale 3^ divisione</i>)	3^ Divisione (Novice division)
11 coppie	1°, 2°, 3°, 4°	1^ Divisione (World division)
	5°, 6°, 7°, 8°	2^ Divisione (Advance division)
	9°, 10°, 11°	3^ Divisione (Novice division)
12 coppie	1°, 2°, 3°, 4°	1^ Divisione (World division)
	5°, 6°, 7°, 8°	2^ Divisione (Advance division)
	9°, 10°, 11°, 12°	3^ Divisione (Novice division)
13,14,15.... coppie	1°, 2°, 3°, 4°	1^ Divisione (World division)
	5°, 6°, 7°, 8°	2^ Divisione (Advance division)
	9°, 10°, 11°, 12°	3^ Divisione (Novice division)
	13°,14°, 15°... (<i>no divisione</i>)	13°, 14°, 15°... posto

LOTTA PER LA MEDAGLIA (Scontri diretti, si gareggia con cinture rosse e cinture blu)

Le coppie avranno la possibilità di conquistare la medaglia d'oro, d'argento o di bronzo **nella divisione che gli compete** mediante scontro diretto tra le coppie della stessa divisione.

La suddivisione in divisioni dipende dal piazzamento ottenuto in fase di qualificazione:

In questa fase lo scontro diretto per ogni quartetto nelle semifinali sarà tra:

- **4a coppia della divisione** contro **1a coppia della divisione**
- **3a coppia della divisione** contro **2a coppia della divisione**

Le vincenti dello scontro diretto disputeranno la finale per la medaglia d'oro le perdenti saranno automaticamente terze pari-merito. (Per punteggi Ranking: la coppia 3a classificata sarà la coppia che nelle semifinali ha perso contro la vincente della finale e la coppia 4a classificata sarà la coppia che nelle semifinali ha perso contro la perdente della finale.

*Nel caso in cui ci siano 3 coppie nella divisione, la 1a coppia classificata passa in finale per la medaglia d'oro l'altra finalista è la vincente tra la **3a coppia della divisione** contro **2a coppia della divisione**.*

MODALITÀ "LOTTA PER LA MEDAGLIA" – Round 4 e 5 (scontro diretto)

Le coppie si sfideranno alternandosi al centro per l'esecuzione delle tecniche previste per ogni serie:

1. Le coppie procederanno al centro ed eseguiranno il saluto coordinate dall'arbitro centrale, salutando prima l'arbitro centrale, poi l'avversario;
2. La coppia rossa resta al centro del tappeto e attende l'*Hajimè* dall'arbitro centrale;
3. Al segnale di partenza la coppia esegue la **1a tecnica prevista della serie A** per poi attendere la votazione della giuria;
4. La coppia rossa resta al centro del tappeto e attende l'*Hajimè* dall'arbitro centrale;
5. Al segnale di partenza la coppia esegue la **2a tecnica prevista della serie A** per poi attendere la votazione della giuria;
6. La coppia rossa lascia il tappeto alla coppia blu e rimane a bordo tappeto;
7. La coppia blu resta al centro del tappeto e attende l'*Hajimè* dall'arbitro centrale;
8. Al segnale di partenza la coppia esegue la **1a tecnica prevista della serie A** per poi attendere la votazione della giuria;
9. La coppia blu resta al centro del tappeto e attende l'*Hajimè* dall'arbitro centrale;
10. Al segnale di partenza la coppia esegue la **2a tecnica prevista della serie A** per poi attendere la votazione della giuria;
11. La coppia blu resta al centro del tappeto e attende l'*Hajimè* dall'arbitro centrale;
12. Al segnale di partenza la coppia esegue la **1a tecnica prevista della serie B** per poi attendere la votazione della giuria;
13. La coppia blu resta al centro del tappeto e attende l'*Hajimè* dall'arbitro centrale;
14. Al segnale di partenza la coppia esegue la **2a tecnica prevista della serie B** per poi attendere la votazione della giuria;
15. La coppia blu lascia il tappeto alla coppia rossa e rimane a bordo tappeto;
16. La coppia rossa resta al centro del tappeto e attende l'*Hajimè* dall'arbitro centrale;
17. Al segnale di partenza la coppia esegue la **1a tecnica prevista della serie B** per poi attendere la votazione della giuria;
18. La coppia rossa resta al centro del tappeto e attende l'*Hajimè* dall'arbitro centrale;
19. Al segnale di partenza la coppia esegue la **2a tecnica prevista della serie B** per poi attendere la votazione della giuria;
20. La coppia rossa resta al centro del tappeto e attende l'*Hajimè* dall'arbitro centrale;
21. Al segnale di partenza la coppia esegue la **1a tecnica prevista della serie C** per poi attendere la votazione della giuria;
22. La coppia rossa resta al centro del tappeto e attende l'*Hajimè* dall'arbitro centrale;
23. Al segnale di partenza la coppia esegue la **2a tecnica prevista della serie C** per poi attendere la votazione della giuria;

24. La coppia rossa lascia il tappeto alla coppia blu e rimane a bordo tappeto;
25. La coppia blu resta al centro del tappeto e attende l'*Hajimè* dall'arbitro centrale;
26. Al segnale di partenza la coppia esegue la **1a tecnica prevista della serie C** per poi attendere la votazione della giuria;
27. La coppia blu resta al centro del tappeto e attende l'*Hajimè* dall'arbitro centrale;
28. Al segnale di partenza la coppia esegue la **2a tecnica prevista della serie C** per poi attendere la votazione della giuria;
29. A fine esecuzione dell'ultima tecnica prevista, l'arbitro centrale chiama entrambe le coppie al centro, una di fronte l'una all'altra e si attende che l'arbitro centrale decreti il vincitore con la mano alzata.

GIURIA e METODO DI VALUTAZIONE

GIURIA

Ci saranno 3 arbitri della giuria (JR) seduti sul bordo del tatami all'esterno. - I JR danno punteggi dopo ogni attacco. Avranno circa 10 secondi per completare il punteggio; - I JR devono dare punti a ogni parte della prestazione; - Durante la fase di qualificazione, le giurie dovrebbero essere il più diverse possibile in ogni turno per garantire una media dei giudizi complessivi di tutti gli arbitri nella competizione della fase di qualificazione.

Per garantire l'uniformità del giudizio nei round, ogni composizione della giuria deve valutare tutte le coppie di quella serie: un arbitro non può essere sostituito durante un round.

Se non ci sono abbastanza arbitri per fare una giuria senza alcuna nazione coinvolta, l'MR può avere la stessa nazionalità di una delle squadre del gruppo.

Il punteggio di ogni presentazione è diviso in 4 parti:

- 1a parte Attacco
- 2a parte Prima difesa
- 3a parte Proiezione/Portata a terra
- 4a parte Chiusura

Una portata a terra può anche essere un serraggio/leva/torsione o un calcio.

Alla fine della performance della coppia, il presidente di giuria2 aggiungerà il punteggio di varietà.

METODO DI VALUTAZIONE

Sia l'attacco che la difesa devono essere eseguite in modo tecnico e chiaro. L'esecuzione deve seguire i principi delle arti marziali, la continuazione logica e la biomeccanica.

Il punteggio deve prendere in considerazione i seguenti principi:

- Azioni potenti - Tutte le azioni devono essere eseguite in modo potente.
- Logica biomeccanica - Le tecniche devono essere eseguite e collegate in modo logico biomeccanico. I lanci e i takedown devono includere la rottura dell'equilibrio dell'avversario. Tori non è autorizzato a muoversi prima dell'inizio dell'attacco, ma deve reagire all'attacco.
- Controllo - Controllo ovvio e chiaro durante ogni presentazione.
- Efficacia - Tutte le azioni devono essere eseguite con un buon controllo e date in modo naturale considerando il possibile follow-up.
- Velocità - Sia l'attacco che la difesa devono essere eseguiti in modo tecnico e realistico, non troppo veloce e non troppo lento

La seguente tabella è una linea guida per il punteggio dei Giudici in ogni parte:

Serie A - Blocchi, abbracci e attacchi di blocco del collo: Tori deve dimostrare come liberarsi dal controllo avvincente dell'avversario.

PART 1 Attacco	3	Braccia e mani nel posto giusto e ben chiuse.
	2	Braccia e mani nel posto giusto, ma una presa sciolta.
	1	Debole pre-attacco o mano nel posto giusto, ma presa sciolta.
	0	Attacco sbagliato, pre-attacco mancante o illogico o mano in un posto sbagliato.
PART 2 Difesa	3	Un perfetto primo colpo e rottura dell'equilibrio che porta Uke alla posizione di lancio.
	2	Buon colpo e rottura dell'equilibrio.
	1	Colpo debole o rottura dell'equilibrio medio.
	0	Nessun colpo o nessuna rottura dell'equilibrio.
PART 3 Proiezione Portata a terra	3	Una perfetta proiezione/portata a terra/bloccaggio/strangolamento.
	2	Buona proiezione o portata a terra ma in 2 fasi o con bloccaggio/strangolamento con controllo debole.
	1	Proiezione o portata a terra, ma Uke salta, o un debole blocco/strangolamento.
	0	Proiezione non eseguita o Uke salta nettamente, senza alcuno sforzo da parte di Tori.
PART 4 Chiusura	3	Un atemi perfetto (potente, in buon equilibrio, a buona distanza e con Hikite/Hikiashi); un blocco/strangolamento perfetto con un buon controllo.
	2	Buon atemi ma non così potente; un debole blocco/strangolamento.
	1	Atemi con scarso equilibrio o con troppa distanza o un blocco/strangolamento con le mani aperte.
	0	Atemi manca il bersaglio o è tecnicamente errato; un blocco/strangolamento non corretto.

Serie B - Attacchi di pugni e calci: Tori deve dimostrare come evitare di essere colpito.

PART 1 Attacco	3	Un attacco perfetto che colpirà il bersaglio se Tori non reagisce. In caso di pugno, il pugno è chiuso e il pugno è potente.
	2	L'attacco colpirà Tori se non reagiscono, ma non c'è potenza. In caso di pugno, il pugno è semichiuso.
	1	L'attacco colpirà Tori se non reagiscono, ma non c'è equilibrio, il pre-attacco è debole o l'Uke non ha una buona posizione dopo l'attacco.
	0	Attacco sbagliato, pre-attacco mancante o illogico o l'attacco manca il bersaglio.
PART 2 Difesa	3	Un blocco perfetto con Tai Sabaki e primo colpo con una presa che porta Uke alla posizione di lancio.
	2	Buon blocco e rottura dell'equilibrio.
	1	Blocco debole con Tai Sabaki o scarsa rottura dell'equilibrio.
	0	Nessun blocco o nessun Tai Sabaki.
PART 3 Proiezione Portata a terra	3	Una perfetta proiezione/portata a terra/bloccaggio/strangolamento.
	2	Buona proiezione o portata a terra ma in 2 fasi o con bloccaggio/strangolamento con controllo debole.
	1	Proiezione o portata a terra, ma Uke salta, o un debole blocco/strangolamento.
	0	Proiezione non eseguita o Uke salta nettamente, senza alcuno sforzo da parte di Tori.
PART 4 Chiusura	3	Un atemi perfetto (potente, in buon equilibrio, a buona distanza e con Hikite/Hikiashi); un blocco/strangolamento perfetto con un buon controllo.
	2	Buon atemi ma non così potente; un debole blocco/strangolamento.
	1	Atemi con scarso equilibrio o con troppa distanza o un blocco/strangolamento con le mani aperte.
	0	Atemi manca il bersaglio o è tecnicamente errato; un blocco/strangolamento non corretto.

Serie C – Attacchi armati: Tori deve dimostrare come evitare di essere colpito.

PART 1 Attacco	3	Un attacco perfetto che colpirà Tori se non reagisce
	2	L'attacco colpirà Tori se non reagisce, ma la presa sull'arma è allentata o in posizione non ottimale
	1	L'attacco colpirà Tori se non reagisce, ma l'attacco o il pre-attacco è debole o in posizione non buona
	0	Attacco sbagliato, pre-attacco mancante o illogico, o l'arma manca il bersaglio o l'arma cade.
PART 2 Difesa	3	Un blocco perfetto con Tai Sabaki e primo colpo con una presa che porta Uke alla posizione di lancio.
	2	Buon blocco e rottura dell'equilibrio.
	1	Blocco debole con Tai Sabaki o scarsa rottura dell'equilibrio.
	0	Nessun blocco o nessun Tai Sabaki.
PART 3 Proiezione Portata a terra	3	Una perfetta proiezione/portata a terra/bloccaggio/strangolamento.
	2	Buona proiezione o portata a terra ma in 2 fasi o con bloccaggio/strangolamento con controllo debole.
	1	Proiezione o portata a terra, ma Uke salta, o un debole blocco/strangolamento.
	0	Proiezione non eseguita o Uke salta nettamente, senza alcuno sforzo da parte di Tori.
PART 4 Chiusura	3	Un atemi perfetto (potente, in buon equilibrio, a buona distanza e con Hikite/Hikiashi); un blocco/strangolamento perfetto con un buon controllo.
	2	Buon atemi ma non così potente; un debole blocco/strangolamento.
	1	Atemi con scarso equilibrio o con troppa distanza o un blocco/strangolamento con le mani aperte.
	0	Atemi manca il bersaglio o è tecnicamente errato; un blocco/strangolamento non corretto.
PART 5 Controllo arma	3	Tori controlla davvero l'arma, o Tori è tra Uke e l'arma.
	2	L'arma finisce lontano da Uke ma ancora dalla parte di Uke.
	1	Uke atterra sopra o accanto all'arma o l'arma giace accanto a Uke.
	0	Uke tiene ancora l'arma o l'arma finisce fuori dall'area della competizione (tranne se il bastone cade dritto e rotola fuori); l'arma colpisce una terza persona. Tori viene colpita/tagliata dall'arma durante la sequenza.

PUNTEGGIO SULLA VARIETÀ

Varietà - Segnato dal Pdg 2. Un punteggio complessivo viene dato alla fine delle prestazioni di tutti gli attacchi. Questo punteggio si baserà sulla varietà utilizzata nelle esibizioni.

PART 3 Proiezione Portata a terra	3	Tecniche diverse in tutti gli attacchi
	2	Stessa tecnica in 2 attacchi
	1	Stessa tecnica in 3 o più attacchi
PART 4 Chiusura	3	Tecniche diverse in tutti gli attacchi
	2	Stessa tecnica in 2 attacchi
	1	Stessa tecnica in 3 o più attacchi
<ul style="list-style-type: none"> - Per la varietà nella parte 3, una variazione di tiro è considerata un tiro diverso; - Per la varietà nella parte 4, l'obiettivo della tecnica non ha importanza - La tecnica deve essere diversa o almeno una variazione dalla tecnica per ottenere punteggi di varietà elevati; - Viene considerata l'ultima azione/tecnica della chiusura, per esempio, un blocco del braccio seguito da un atemi è la stessa chiusura di solo un atemi. 		

ATTACCHI DUO SYSTEM

Serie A - Gripping, embracing and neck locks attacks

General comments to Series A: Hands and grips must be closed.



Uke takes hold of Tori's arm. One hand takes the wrist, the other, the forearm.

Intention: to push or pull, to control Tori's front hand, to immobilise the defender.

Uke takes the reverse of Tori's Gi with their hand.

Intention: to come close to the opponent to make another action, to pull - push or pin the opponent - perhaps to hit them afterwards.



Uke attacks Tori's neck from the front side, from the back side, or from the side to make a strangulation.

Intention: to push Tori backwards, to pin Tori.



Uke embraces Tori from the front or back side, under or over the arms. Uke's head lies on Tori's shoulder. Before the attack, Tori keeps their arms in a natural position.

Uke applies a Hadaka Jime (neck-lock from behind) with their arm.

Intention: to strangle or to break the balance



Uke embraces Tori's neck with his arm from the side or the front side.

Intention: to strangle or to apply a throwing technique.

Serie B - Punches, blows/strikes and kicking attacks

General comments to Series B: The attack must be able to reach Tori if they are still moving. It is not allowed to move before the attack is started. Tori must react to the attack.



Jyodan or Chudan Tsuki - punch from the front side with the fist to the head or the body.

Target: solar plexus, stomach or face.



Mawashi Tsuki (Hook) - Semi-circular punch with the fist.

Target: Tori's chin or side of the head.



Mae Geri / front kick.

Target: solar plexus, stomach



Mawashi Geri - Semi-circular kick with the leg.

Target: head, solar plexus, stomach. Tori is allowed to take a step back and lightly turn their body as a reaction to the attack.

Serie C - Weapon attacks

General comments to Series C: The attack must be able to reach Tori if they are still moving. Tori shall have full control of the weapon during and after the defence.



Knife attack straight from the top.

Target: base of the neck on Tori's left or right side, just behind the clavicle.

Semi-circular knife attack, which is applied from either side.

Target: side of the body or head.



Knife attack from the front side.

Target: stomach.



Attack with a stick straight from the top.

Target: top of the head.



Attack with a stick from outside, which is applied from either side.

Target: Tori's side, temple/ head