REGLES DE COMPETITION DUO

Version 3.4 Validité au 1/1/2023

Table des matières

1 Généralités 2
2 Catégories 2
2.1 Catégories d'âge 2
2.1.1 Règles spécifiques aux catégories d'âge 2
3 Déroulement du match....2
3.1 Règles en cas d'égalité....3
4 Exigences techniques 3
5 Système de notation et de jugement....4
5.1 Critères de jugement 4
5.2 Déduction de points 5
6 Jury....6
6.1 Jury Catégorie Adultes 6
6.2 Jury Catégorie Moins de 21 ans et plus jeunes....6
7 Attaques en Duo 6
7.1 Série A : Saisies, ceintures et colliers 6
7.1.1 Attaque 1 (A 1) 6
7.1.2 Attaque 2 (A2) 7
7.1.3 Attaque 3 (A3) 7
7.1.4 Attaque 4 (A4) 7
7.2 Série B : Coups, poings et pieds....8
7.2.1 Attaque 1 (B1) 8
7.2.2 Attaque 2 (B2) 8
7.2.3 Attaque 3 (B3) 8
7.2.4 Attaque 4 (B4) 9
7.3 Série C : Attaques avec arme 9
7.3.1 Attaque 1 (C1) 9
7.3.2 Attaque 2 (C2) 9
7.3.3 Attaque 3 (C3) 10
7.3.4 Attaque 4 (C4) 10
8 Annexe I : Gestes des Arbitres 11

1 Généralités

La compétition de Duo de la Fédération Internationale de Jujitsu a pour but de présenter des défenses contre des attaques prédéterminées par équipes de deux. Les attaques, présentées à l'article 7, sont divisées en 3 groupes comprenant chacun 4 attaques :

- A. Saisies, ceintures et colliers (série A).
- B. Coups, poings et pieds (série B).
- C. Attaques avec armes (série C).

2 Catégories

Les catégories [1] sont celles définies par l'article 1.3.2.1 du Code Sportif et d'Organisation de la Fédération Internationale de Jujitsu.

2.1 Catégories d'âge

Les catégories d'âge sont définies par l'article 1.3.2.2 du Code Sportif et d'Organisation de la Fédération Internationale de Jujitsu.

2.1.1 Règles spécifiques aux categories d'âge :

Catégories	Séries exécutées	Mode
Adultes/Moins de 21/18 ans	Séries A, B & C	3 x 3 tirage au sort
Moins de 16/14/12 ans	Séries A & B	2 x 3 tirage au sort
Moins de 10 ans	Série A	1 x 3 tirage au sort
Moins de 8 ans	Série A	3 techniques au choix

3 Déroulement du match

Avant le début du match, l'Arbitre Central tire au sort 3 les attaques de chaque série qui seront exécutées (sauf pour la catégorie des Moins de 8 ans).

L'Arbitre Central invite les 2 couples à entrer sur le tapis. Les couples au milieu de la zone de compétition se font face à environ 2 m de distance. Le premier couple (couple 1) tiré au sort porte les ceintures rouges et se tient à la droite de l'Arbitre Central. Le second couple (couple 2) porte les ceintures bleues. Au signe de l'Arbitre Central, les 2 couples debout le saluent d'abord puis se saluent entre eux. Le couple 2 sort et se tient dans la zone de sécurité.

[1] Masculins, Féminines et Mixtes (1 Féminine et 1 Masculin).

Le match commence quand l'Arbitre Central annonce de la voix et du geste le numéro des attaques les unes après les autres.[2]

A la fin de la série A, le couple 1 se met genoux au sol. Au HANTEI de l'Arbitre Central, les Jurys montrent respectivement au-dessus de leur tête leur plaquette de notation.[3] Ensuite, le couple 1 quitte la zone de compétition pour rejoindre la zone de sécurité.

Le couple 2 exécute les mêmes attaques de la série A (ou une attaque parmi la série désignée, en cas d'option), mais dans un ordre différent, comme annoncé par l'Arbitre Central. Ils s'agenouillent et reçoivent leurs notes.

Le couple 2 commence la série B, est noté, après quoi le couple 1 montre la série B et est noté. Le couple 1 commence la série C, et le couple 2 suit.

Après la démonstration de la dernière série par le dernier couple, le match est fini. Les deux couples reprennent leur place initiale à la demande de l'Arbitre Central. L'Arbitre Central demande alors le résultat du match à la table de suivi de compétition et désigne le couple vainqueur de la voix et du geste.

Après avoir annoncé le vainqueur, l'Arbitre Central commande le salut debout, d'abord les deux couples entre eux, puis l'Arbitre Central.

3.1 Règles en cas d'égalité

Si les deux couples sont à égalité de points « HIKIWAKE » le match continue série par série jusqu'à obtention d'un vainqueur. Le couple avec les ceintures rouges commence par la série A. L'Arbitre Central procède à un nouveau tirage au sort des techniques.

4 Exigences techniques

Chaque attaque doit être précédée par une pré-attaque (exemple : pousser, donner un atemi, tirer ou une combinaison).[4]

Chaque attaque peut être portée à droite ou à gauche, au libre choix du couple.

---

[2] L'Arbitre Central indique le numéro de l'attaque d'abord aux combattants et ensuite au Jury.

[3] L'Arbitre Central lit **(si nécessaire)** d'abord tous les scores. Une fois les scores comptés à l'écran, les Jurys baissent tous leur plaquette de notes.

[4] La pré-attaque et l'attaque doivent être exécutées par UKE. Pour les séries B et C, une pré-attaque par saisie avant l'ATEMI ou l'attaque avec arme est autorisée.

Pour la série C, les compétiteurs doivent utiliser 1 bâton souple et 1 couteau en caoutchouc. Le bâton doit mesurer entre 50 cm et 70 cm de long.

Le choix des techniques de défense et du rôle respectif de chacun est totalement libre. Chaque membre du binôme a la possibilité de changer de rôle à tout moment. La position des pieds est libre.[5]

5 Système de notation et de jugement

Le score est donné de 0 à 10 (avec des ½ points).

La note la plus haute et la note la plus basse sont enlevées, dans le cas où il y a 5 juges.

5.1 Critères de jugement

Les attaques et les défenses doivent être exécutées avec maîtrise technique et précision. Leur exécution doit suivre les principes des arts martiaux, enchaînements logiques et gestuelles.

Les notes techniques prendront en compte l'exécution de l'ensemble des techniques des arts martiaux, telles que ATEMIS (coups, poings et pieds), projections et amenées au sol, clés, étranglements et techniques au sol. Le score sera donné conformément aux critères suivants :

- **Puissance de l'attaque.** Les attaques de UKE doivent être puissantes et forcer TORI à réagir (directement en poussant ou tirant ou indirectement en portant un ATEMI puissant ou une attaque avec l'arme). La plus grande puissance doit se situer dans l'attaque principale !
- **Biomécanique.** Les techniques doivent être exécutées de façon à être biomécaniquement cohérentes. Les projections et les amenées au sol se font par déséquilibre de l'adversaire et doivent forcer son déplacement.
- **Contrôle.** Chaque fin de séquence défensive doit être claire et précise, et peut être exécutée par clé ou étranglement (avec abandon de UKE) et/ou atemi. Bonne défense contre les armes.[6]

[5] Le changement des rôles d'attaquant et de défenseur peut aussi intervenir en cours de série.
[6] Evitant d'être frappé ou coupé par l'arme.

- **Efficacité.** Les ATEMIS doivent être puissants, bien contrôlés et enchaînés de façon cohérente en fonction de la suite possible. Les ATEMIS et les défenses doivent être crédibles en efficacité.

- **Vitesse.** Attaques et défenses doivent être exécutées avec maîtrise technique, sans sauter ni perdre le contrôle.

- **Variété.** Diversité des techniques montrées.

5.2 Déduction de points

Les actions/fautes suivantes donneront lieu à déduction de points.

Si nécessaire, l'Arbitre Central indique les erreurs d'attaques avec le geste correspondant et en annonçant le numéro de l'attaque incorrecte.[7]

Attaque	**Déduction**
• Erreur d'attaque (montrer l'attaque avec le numéro de l'attaque incorrecte)	1 point
• Saisie, ceinture ou collier non installé (principalement pour la série A)	½ point
• Pré-attaque et attaque non enchaînées logiquement	½ point
• Déséquilibre	½ point
• Attaque faible (manque de puissance)	½ point
• L'attaque manque la cible	½ point
Défense & amenée au sol	
• Défense insuffisante	½ point
• Pas de mise en déséquilibre	½ point
• UKE se lance	½ point
• Actions exécutées trop rapidement	½ point
• Pas de mise en déséquilibre	½ point
Contrôle au sol	
• Contrôle de l'arme	½ point
• Contrôle insuffisant (clé, étranglement) de UKE	½ point
• L'ATEMI manque UKE	½ point
• Déséquilibre ou perte d'équilibre	½ point
Variété	
• Manque de variété dans les techniques démontrées	½ point

[7] Le geste "ERREUR D'ATTAQUE" sera fait par l'Arbitre Central si l'attaquant fait une autre attaque que celle indiquée par l'Arbitre Central.

6 Jury

6.1 Jury Catégorie Adultes

Le Jury est composé de cinq (5) arbitres officiels, chacun étant issu d'une nation différente (et dans la mesure du possible, de pays différents de ceux des couples).

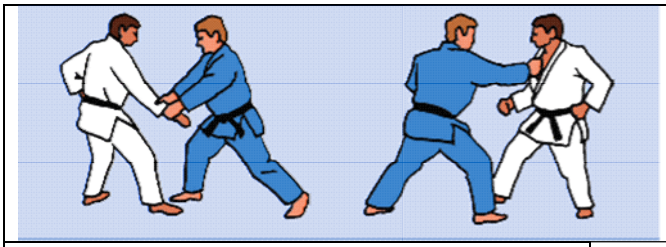
6.2 Jury Catégories Moins de 21 ans et plus jeunes

Si nécessaire, le Jury sera réduit à trois (3) arbitres officiels, chacun étant issu d'une nation différentes (et dans la emsure du possible, de pays différents de ceux des deux couples).

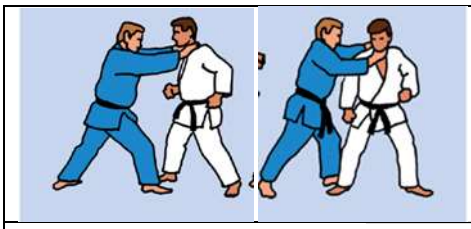
7 Attaques en Duo

7.1 Série A – Saisies, ceintures et colliers

7.1.1 Attaque 1 (A 1)

	
UKE de face saisit à deux mains le poignet de TORI, une main sur le poignet, l'autre sur l'avant bras. Objectif : pousser ou tirer, contrôler la main avant de TORI, fixer l'autre.	UKE de face saisit en croisant le revers de TORI avec la main. Objectif : s'approcher de l'adversaire pour enchaîner une autre action, tirer, pousser ou fixer l'adversaire pour peut-être le frapper ensuite.

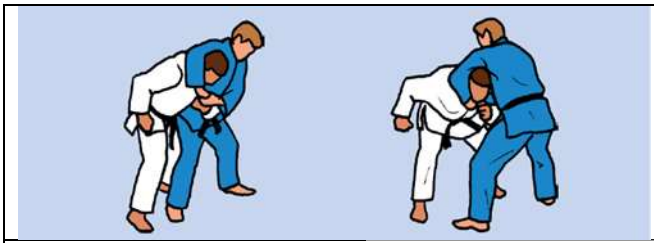
7.1.2 Attaque 2 (A2)


UKE saisit le cou de TORI de face ou par le côté pour porter un étranglement. Objectif : pousser TORI en arrière, fixer TORI.

7.1.3 Attaque 3 (A3)

UKE ceinture TORI de face, en passant sous ses bras. La tête de UKE est posée sur l'épaule de TORI. Avant l'attaque, TORI garde ses bras en position naturelle.	UKE applique HADAKA JIME (clé de cou par derrière) avec son bras. Objectif : étrangler ou déséquilibrer.

7.1.4 Attaque 4 (A4)


UKE enserre le cou de TORI avec son bras, de côté à deux mains, ou de face. Objectif : étrangler ou projeter.

Commentaires sur la série A :

Les saisies, ceintures et colliers doivent être installés.

7.2 Série B – Coups, poings et pieds

7.2.1 Attaque 1 (B1)

JODAN TSUKI OU CHUDAN TSUKI. Coup de poing de face droit à la tête ou au corps. Cible : plexus solaire, estomac ou visage.

7.2.2 Attaque 2 (B2)

MAWASHI TSUKI (crochet) : Coup de poing semi-circulaire. Cible : menton ou côté de la tête de TORI.

7.2.3 Attaque 3 (B3)

MAE GERI : Coup de pied de face. Cible : plexus solaire, estomac.

7.2.4 Attaque 4 (B4)

MAWASHI GERI : Coup de pied semi-circulaire avec le jambe. Cible : tête, plexus solaire, estomac ou côté du corps. TORI est autorisé à un retrait du pied et à pivoter légèrement le corps.

Commentaires sur la série B :

L'attaque doit pouvoir atteindre TORI s'il ne bouge pas. Il n'est pas permis de bouger avant le commencement de l'attaque. TORI doit réagir après le début de l'attaque.

7.3 Série C – Attaques avec armes

7.3.1 Attaque 1 (C1)

Attaque au couteau sur le côté de haut en bas (en diagonale ou en revers). Cible : base du cou ou tête.

7.3.2 Attaque 2 (C2)

Attaque directe de face au couteau. Cible : estomac/cœur.

7.3.3 Attaque 3 (C3)

Attaque haute directe au bâton. Cible : sommet de la tête.

7.3.4 Attaque 4 (C4)

Attaque au bâton sur le côté de la tête horizontalement ou en diagonale. Cible : tempe de TORI, côté de la tête.

Commentaires sur la série C :

L'attaque avec l'arme doit pouvoir atteindre TORI s'il ne bouge pas. TORI doit garder le contrôle de l'arme pendant et après la défense.

8 Annexe I : Gestes des Arbitres

 HANTEI	 **HIKIWAKE** (Egalité) L'Arbitre croise les bras devant sa poitrine, paumes ouvertes. L'Arbitre annone « HIKIWAKE ».
 ERREUR D'ATTAQUE L'Arbitre agite plusieurs fois la main au-dessus de sa tête. Le geste doit être vif, ferme et clair pour la Table de Marque ou l'Arbitre de Table.	 **TECHNIQUE 1/2/3/4** L'Arbitre tend le bras droit en montrant la technique d'abord aux compétiteurs, puis au-dessus de sa tête, en indiquant clairement avec les doigts le numéro de la technique.

Historique du document

Responsable:

Siège social ABU DHABI

e-mail: mail@jjif.org

P.O. Box 110006

ABU DHABI / EMIRATS ARABES UNIS

Version	Changements	
1.0	Version initiale	XXXX
2.0		
2.5		17 juin 2014
3.0	Changements de la session 2017	1er janvier 2018
3.1	Adaptation du format	1er janvier 2019
3.2	Clarifications de la session 2019	1er janvier 2020
3.3	Ajout des règles Moins de 16 ans	1er janvier 2020