

REGLES DE COMPETITION DUO



Version 3.3 Validité au 1/1/2020



Historique du document

Responsable :

Siège social ABU DHABI

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	1 ^{er} janvier 2018
3.1	Adaptation du format	1 ^{er} janvier 2019
3.2	Clarifications de la session 2019	1 ^{er} janvier 2020
3.3	Ajout des règles cadets et plus jeunes	1 ^{er} janvier 2020

Table des matières

1	Généralités.....	2
2	Catégories.....	2
2.1	Cadets et plus jeunes	3
3	Déroulement du match	3
3.1	Règles en cas d'égalité	3
4	Système de notation et de jugement	3
4.1	Critères de jugement.....	4
4.2	Déduction de points	4
5	Jury.....	5
6	Attaques en Duo	6
6.1	Série A : Saisies, ceintures et colliers.....	6
6.2	Série B : Coups, pieds et poings	7
6.3	Série C : Attaques avec armes.....	8

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 6, sont divisées en 3 groupes comprenant chacun 4 attaques :

- A. Saisies, ceintures et colliers.
- B. Coups, poings et pieds.
- C. Attaques avec armes.¹

Chaque attaque doit être précédée par une pré-attaque (exemple : pousser, donner un atemi, tirer ou une combinaison).²

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

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.³

L'arbitre central tire au sort 3 attaques pour chaque série, pour le premier couple. L'autre couple répondra aux mêmes attaques (ou à une attaque parmi la série désignée, en cas d'option) mais dans un ordre différent annoncé par l'arbitre central.

Les scores sont donnés par les juges à la fin de chaque série. Les juges lèvent les notes au-dessus de leurs têtes au commandement « HANTEI » de l'arbitre central.⁴

Si nécessaire, l'arbitre central indique les attaques incorrectes par le geste correspondant et en annonçant le numéro des attaques erronées.⁵

2 Catégories

Les catégories sont celles définies par l'article 1.3.2.1 du code sportif de la Fédération Internationale de Jujitsu.

¹ L'utilisation pour les compétiteurs, d'un seul bâton souple et léger et d'un seul couteau en caoutchouc est autorisée. Le bâton doit mesurer entre 50 cm et 70 cm.

² La pré-attaque et l'attaque doivent être exécutées par UKE.

³ Le changement des rôles d'attaquant et de défenseur peut aussi intervenir en cours de série.

⁴ L'arbitre central annonce d'abord toutes les notes. Quand il/elle voit que les scores sont comptés au tableau de marque, il/elle fait baisser toutes les notes.

⁵ Le geste « attaque incorrecte » sera fait par l'arbitre central si l'attaquant fait une autre attaque que celle indiquée par l'arbitre central.

2.1 Cadets et Minimes :

Pour les catégories d'âges Cadets et Minimes, seulement la série A et la série B seront exigées.

3 Déroulement du match

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. A l'invitation 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.

Le match commence quand l'arbitre central annonce de la voix et du geste le numéro de la première attaque.⁶

A la fin de la série A, le couple 1 genoux au sol reçoit ses notes, puis quitte la zone de compétition pour rejoindre la zone de sécurité. Le couple 2 exécute la série A, est noté, 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 jusqu'à obtention d'un vainqueur. Le couple avec les ceintures bleues commence par la série A. L'arbitre central procède à un nouveau tirage au sort des techniques.

4 Système de notation et jugement

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

La note la plus haute et la plus basse sont enlevées.

⁶ L'arbitre central indique le numéro de l'attaque d'abord aux combattant(e)s et ensuite au jury.

4.1 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 atémis (coups, poings et pieds), projections et amenées au sol, étranglements et techniques au sol. Le score sera donné conformément aux critères suivants :

- **Puissance de l'attaque.** Les juges notent de façon plus importante les deux premières parties de l'échange : l'attaque et la première partie de la défense.
- **Biomécanique, anciennement « réalisme ».** 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.⁷
- **Efficacité.** Les atemis doivent être puissants, bien contrôlés et enchaînés de façon cohérente en fonction de la suite possible.
- **Vitesse.** Attaques et défenses doivent être exécutées avec maîtrise technique et réalisme.
- **Variété.** Diversité des techniques montrées.

4.2 Déduction de points

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

Attaque	Déduction
Attaque incorrecte (montrer l'attaque avec le mauvais numéro)	2 points
Saisie, ceinture ou collier non installé	1 point
Pré-attaque et attaque non enchaînées logiquement	½ point
Déséquilibre	½ point
Attaque faible	½ point
L'attaque manque la cible	1 point
Défense et amenée au sol	
Défense insuffisante	1 point
Pas de mise en déséquilibre	1 point
Actions trop rapidement exécutées	1 point
UKE se lance	1 point
Cri non justifié	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

⁷ Evitant d'être coupé ou frappé par l'arme.

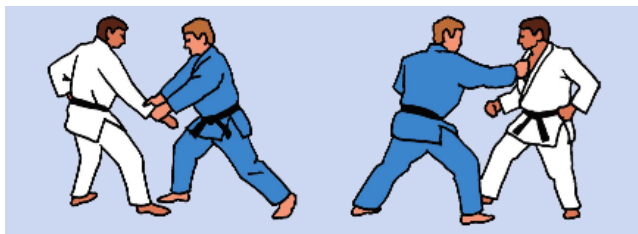
5 Jury

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

6 Attaques en duo expression technique

6.1 Série A – Saisies, ceintures et colliers

Attaque 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'attaquant.

UKE de face, saisit en croisé 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/la frapper ensuite.

Attaque 2



UKE de face, par l'arrière ou du côté de TORI saisit le cou de TORI à deux mains pour un étranglement. Objectif : pousser TORI en arrière, fixer TORI.

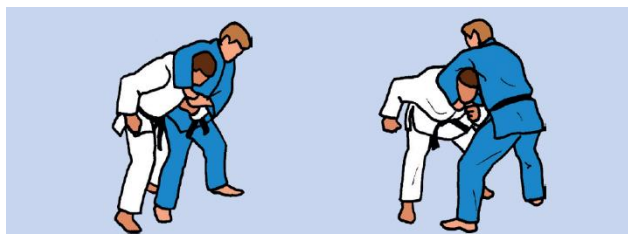
Attaque 3



UKE ceinture TORI de face ou par l'arrière, en passant sous ses bras ou par-dessus 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.

Attaque 4

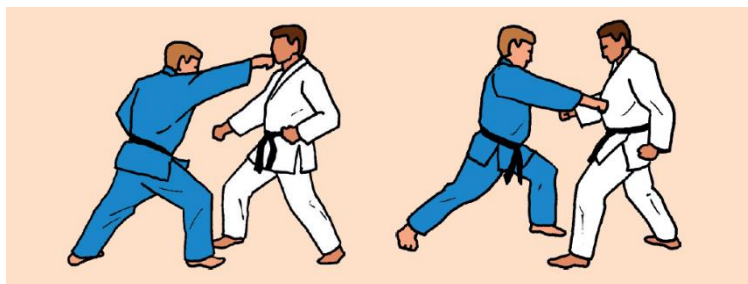


UKE enserre le cou de TORI avec son bras, de côté à deux mains, ou de face. Objectif : étrangler ou projeter UKE.

Observation sur la série A : Les saisies, ceintures et colliers doivent être installés.

6.2 Série B – Coups, poings et pieds

Attaque 1



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

Attaque 2



AGO TSUKI (Uppercut) : Coup de poing en remontant, ou MAWASHI TSUKI (Crochet) : Coup de poing circulaire. Cible : Menton ou côté de la tête de TORI.

Attaque 3



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

Attaque 4

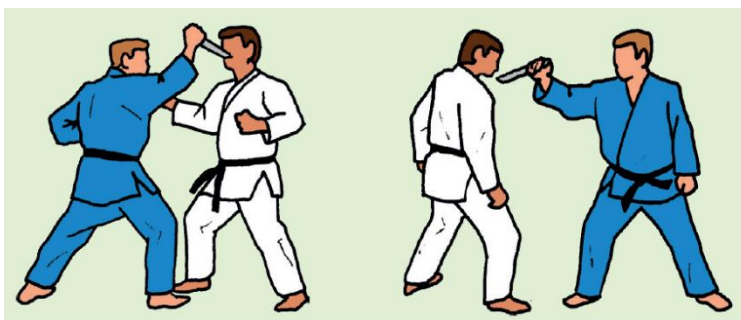


MAWASHI GERI : Coup de pied circulaire avec la jambe. Cible : plexus solaire, estomac. TORI est autorisé à un retrait du pied et à pivoter légèrement le corps.

Observation sur la série B : L'attaque doit pouvoir atteindre TORI s'il ne bouge pas. Il n'est pas permis de bouger avant que l'attaque n'ait commencé. TORI doit réagir après le début de l'attaque.

6.3 Série C – Attaques avec armes

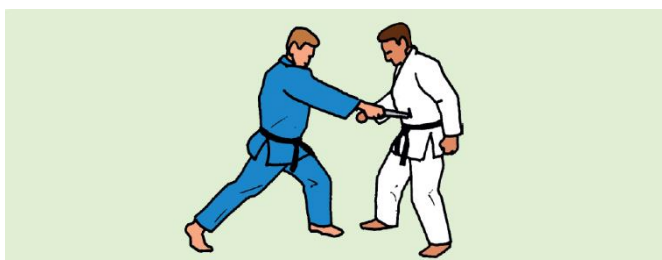
Attaque 1



Attaque au couteau de haut en bas, en diagonale descendante. Cible : base du cou de TORI côté gauche ou droit, juste derrière la clavicule.

Attaque circulaire ou en revers au couteau sur le côté du corps horizontalement ou en diagonale. Cible : côté du corps.

Attaque 2



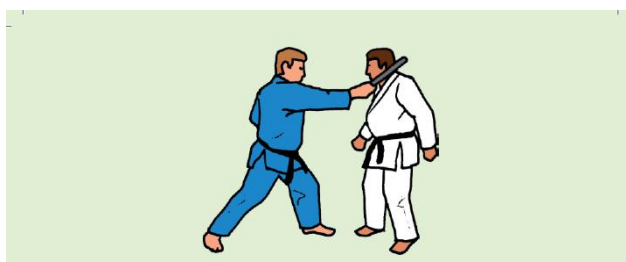
Attaque directe de face au couteau. Cible : estomac.

Attaque 3



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

Attaque 4



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

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