

# DUO SHOW REGLES DE COMPETITION



Version 2.1 Validité : 1/1/2020



## Historique du document

### Responsable :

Siège social ABU DHABI

Mail : [mail@jjif.org](mailto:mail@jjif.org)

P.O. Box 110006

ABU DHABI

ELIRATS ARABES UNIS

Version	Changements	
1.0	Version initiale	1er septembre 2015
2.0	Changements du Congress 2018	1er janvier 2019
2.2	Additif du 6 – by TC	1er août 2019
2.1	Adaptions par la session 2019	1er janvier 2020

## Table des matières

1	Généralités.....	2
1.1	Le show chorégraphique .....	2
2	Catégories.....	2
2.1	Compétition ouverte .....	2
3	Déroulement du match .....	3
3.1	Règles en cas d'égalité .....	3
3.2	Règles complémentaires pour le bloc final .....	3
4	Système de notation et de jugement .....	3
4.1	Note technique .....	4
4.2	Note artistique .....	4
5	Jury .....	5
6	Règles pour les catégories jeunes.....	5

# 1 Généralités

La compétition de Duo Show de la Fédération Internationale de Jujitsu (JJIF) a pour but de présenter une chorégraphie libre d'actions de défense d'un compétiteur contre des attaques d'un autre compétiteur de la même équipe.

Le système est organisé en conformité avec le code sportif et d'organisation de la JJIF.

L'équipe peut utiliser 2 objets (2 items au maximum) qui appuient l'idée du spectacle.

Les objets peuvent être utilisés pour les attaques et pour les défenses (pour défendre au maximum 50% des attaques).<sup>1</sup>

## 1.1 Le show chorégraphique

Même si la chorégraphie peut être librement choisie par l'équipe, elle doit néanmoins contenir des séquences d'attaques et de défenses.

L'équipe est libre de choisir au minimum 6 attaques à partir des séries de DUO.

Il devra y avoir au minimum 2 attaques de chaque série (règles de compétition DUO, article 6)<sup>2</sup>. Les autres attaques peuvent être choisies librement. Chaque attaque peut être portée à droite ou à gauche, au libre choix du couple. La même règle s'applique pour la position respective des pieds.

La défense doit contenir au minimum 2 atémis, 2 projections du budo traditionnel et 2 clés ou étranglements. Une chorégraphie et des actions complémentaires sont autorisées, et les attaques peuvent être préparées par des pré-attaques comme pousser, frapper, tirer.

L'action de défense est complètement au choix du défenseur, aussi bien que le rôle respectif ou le changement de rôles entre attaquant et défenseur.

# 2 Catégories

Les catégories sont celles définies par l'article 1.3.2.1 du code sportif et d'organisation de la JJIF.

## 2.1 Compétition ouverte

En plus des catégories régulières, il est possible d'organiser une compétition ouverte. Dans ce cas, une équipe de 2 à 4 membres sera opposée à une autre équipe. Ces équipes doivent être formées en conformité avec l'article 1.3.2.1 du code sportif et d'organisation de la JJIF.

---

<sup>1</sup> Pour des raisons de sécurité, les objets doivent être en matériau incassable, tel que plastique, bois ou matériau souple. Les objets avec du verre ne seront autorisés que si le verre est sécurisé.

<sup>2</sup> Pour les moins de 16 ans et plus jeunes, les armes ne sont pas autorisées.



## 3 Déroulement du match

L'ordre des rencontres est déterminé sur la base d'éliminatoires et d'une finale à 4, comme décrit dans l'article 4.4.5 du code sportif et d'organisation de la JJIF.

Les compétiteurs devront porter une ceinture rouge de compétition.

Au signal de l'arbitre central, le couple fait un salut debout vers l'arbitre central. La démonstration commence quand l'arbitre central annonce HAJIME.

Le temps maximum pour la démonstration est de 2 minutes, et le temps minimum est de 1 minutes 30 secondes. La cérémonie protocolaire n'est pas incluse dans le temps de démonstration.

Les notes de la présentation seront données par le jury à l'issue de la présentation complète. A l'invitation de l'arbitre central "SCORE TECHNIQUE – HANTEI", les jurys lèvent leurs tablettes de notes au-dessus de leurs têtes.

Après toutes les démonstrations de la phase d'éliminatoires, les 4 équipes avec le plus grand nombre de points accéderont au bloc final pour s'affronter pour les 1ère, 2ème et 3ème places, comme décrit dans le code sportif et d'organisation de la JJIF.

Si le nombre d'équipes est inférieur à 4, il n'y aura qu'un bloc final.

Si le nombre d'équipes est de 5 ou moins, seulement 1 médaille de bronze sera accordée, au lieu de 2. Dans ce cas, le bloc final sera limité à 3 équipes.

### 3.1 Règles en cas d'égalité

Si le classement déterminé par le nombre de points aboutit à une égalité (nombre total de points égal), la note technique est prépondérante pour départager les ex aequo. Ceci sera appliqué pour les éliminatoires comme pour le bloc final.

Si le score technique est aussi égal, les équipes concernées s'affronteront dans une épreuve de départage de 30 secondes, avec différents éléments à leur choix. A l'issue, le jury établira le classement de ces équipes.

### 3.2 Règles complémentaires pour le bloc final

Si l'organisation le permet, l'usage de musique peut être autorisé lors du bloc final.

## 4 Système de notation et de jugement

2 notes différentes sont attribuées en DUO SHOW :

- Note technique : elle prend en compte l'exécution des techniques de jujitsu.
- Note artistique : elle prend en compte l'esthétique, l'histoire et la créativité, la variété, le temps imparti et la chorégraphie.

Les notes sont données de 0 à 10 avec des ½ points.

## 4.1 Note technique

Les attaques et les défenses doivent être exécutées avec maîtrise technique et précision.

Bien que les techniques spectaculaires soient autorisées, l'exécution doit respecter les principes des arts martiaux, enchaînements logiques et gestuelles.

La note technique doit prendre en compte l'exécution des techniques d'arts martiaux telles que les atémis (coups, poings et pieds), les projections et les amenées au sol, les étranglements, les clés et les contrôles au sol. La note sera donnée conformément aux critères suivants :

- **Logique 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. Bonne défense<sup>3</sup> contre les armes. Utilisation sécurisée et pertinente du ou des items additionnels.
- **Efficacité** – Les techniques doivent être puissantes, mais avec un bon contrôle.
- **Vitesse** – Un flot d'attaque à vitesse logique, et aussi pour les techniques de défense.
- **Puissance d'attaque**<sup>4</sup> – Donner plus d'importance à l'attaque et à la première partie de la défense.

## 4.2 Note artistique

Le jugement des aspects artistiques est basé sur les principes suivants :

- **Esthétique** – Présentation d'art martial attractive, incluant des techniques spectaculaires du budo, des acrobaties, du ralenti, etc.
- **Histoire & créativité** – Idée du spectacle et histoire logiques avec la démonstration. La démonstration doit être construite autour des arts martiaux. Les actions non nécessaires doivent être évitées.
- **Variété**<sup>5</sup> – Variété des techniques démontrées et inclusion de l'item additionnel.

---

<sup>3</sup> Evitant d'être frappé ou coupé par l'arme.

<sup>4</sup> **0.5 point** en déduction en cas d'insuffisance du nombre d'attaques.

<sup>5</sup> **1 point** de déduction si plus de 2 items.

- **Temps imparti** – Différence avec le temps imparti<sup>6</sup>.
- **Chorégraphie**<sup>7</sup> – En harmonie avec la musique choisie.

## 5 Jury

Le jury est composé de 3 arbitres officiels (ou d'experts techniques), chacun étant issu d'une nation différente, si possible (et dans la mesure du possible, de pays différents de ceux des équipes).

## 6 Règles pour les catégories jeunes

Pour les catégories jeunes, le temps maximum et le nombre minimum d'attaques sont fixés comme suivant :

	Moins de 16 ans	Moins de 14 ans	Moins de 12 ans
Temps maximum de démonstration	1 minute 30 secondes	1 minute 30 secondes	1 minute
Minimum d'attaques (à partir des séries de DUO)	6 attaques (3A & 3B)	6 attaques (3A & 3B)	3 attaques (choix libre)

<sup>6</sup> **1 point** de déduction si la démonstration n'est pas finie dans le temps imparti.

<sup>7</sup> Seulement dans le bloc final, le cas échéant