

Duo Système Règlement Compétition



Amran ELOTMANI & Alain VANDERSCHUEREN
01/06/2020

commission.arbitrage.federale@ffjj.be



Table des matières

1. Généralités	2
2. Catégories	2
3. Déroulement du combat	3
1) Règlement en cas d'égalité	3
4. Système de points et jugement	3
1) Critères de jugement.....	3
2) La déduction des points se fera comme suit.....	4
5. Jury	5
6. Attaques dans le Duo System	6
1) Série A : Saisies, ceinturer, prises de nuque	6
2) Série B : Coups de poing, frappes et coups de pied	7
3) Série C : Attaques avec armes.....	8

1. Généralités

Le système JJIF-Duo a pour but de présenter des défenses contre des attaques prédéterminées par équipes de deux. Les attaques présentées dans la section 6, sont divisées en 3 séries de 4 attaques chacune :

- A. Attaques de saisies, ceinturer, prises de nuque
- B. Coups de poing, coups de pied
- C. Attaques avec armes¹

Chaque attaque doit être précédée par une préattaque telle que poussée, atémi, traction ou une combinaison²

Chaque attaque peut être effectuée à droite ou à gauche au libre choix de l'équipe.

La défense est entièrement au choix du défenseur ainsi que les rôles respectifs ou le changement des rôles d'attaquant et de défenseur ainsi que la position respective des pieds³

L'arbitre central (AC) tire au sort 3 attaques pour chaque série du premier couple. L'autre couple utilisera les mêmes attaques (ou l'une des attaques au sein de la série désignée, lorsqu'elle est facultative), mais dans un ordre différent. Lors de la 1er attaque de chaque série Tori (défenseur) aura le jury sur son côté droit. Après il peut changer de place, s'il le désire, avec uke (attaquant).

Les points seront remis après chaque série, par le jury. Sur ordre « Hantai » de l'AC, ils tiennent leur tableau de points respectif au-dessus de leurs têtes⁴. Si nécessaire l'AC indique des attaques incorrectes par le signe correspondant et en disant le numéro de la mauvaise attaque⁵

2. Catégories

Les catégories définies dans le code d'organisation et de sport JJIF 1.3.2.1 sont d'application.

¹ Les participants doivent utiliser un bâton recouvert de mousse et un couteau en caoutchouc. Le bâton doit mesurer entre 50 et 70 cm de long

² La préattaque et l'attaque doivent être effectuées par l'attaquant

³ Le changement de rôle d'attaquant et de défenseur peut également se produire au cours d'une série

⁴ L'AC lit d'abord tous les points. Lorsqu'il voit que les points sont mis à l'écran, il fait descendre les tableaux de points

⁵ Le signe « attaque incorrecte » sera affiché par l'AC, si l'attaquant présente une autre attaque que celle indiquée par l'AC

3. Déroulement du combat

Les couples se font face au milieu de la zone de compétition à environ 2 mètres l'un de l'autre. Le premier couple tiré au sort (couple 1) a des ceintures rouges et se tient à droite de l'AC. Le second couple (couple 2) porte des ceintures bleues. Au signe de l'AC, les 2 couples debout, le salueront d'abord puis se saluent entre eux. Le couple 2 (bleu) quitte la zone de compétition et se rend dans la zone de sécurité.

La rencontre commence lorsque l'AC annonce la première attaque, en appelant le numéro de l'attaque et en donnant le signe respectif avec la main⁶

A la fin de la série A, le couple rouge s'agenouille et obtient ses points. Après cela, il quitte la zone de compétition et se rend dans la zone de sécurité. Le couple bleu montre également la série A et obtient ses points. Ensuite il commence la série B et obtient ses points, après quoi le couple rouge continue avec la série B et obtient ses points et commence la série C et le couple bleu suit. Après la prestation de la dernière série du dernier couple, la rencontre est terminée. Les deux couples prennent la même position qu'au début du match, à la demande de l'AC. L'arbitre central demande à la table le couple gagnant et le montre en levant la main et en citant la couleur (bleu ou rouge). Après que l'AC a annoncé le gagnant, il/elle ordonne le salut debout des deux couples l'un envers l'autre puis envers l'arbitre central.

1) Règlement en cas d'égalité

Si les points des deux couples sont égaux « Hikiwake » la rencontre se poursuivra série par série, jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Le couple avec les ceintures bleues commence par la série A. L'AC tire au sort des attaques différentes de celles utilisées lors de la rencontre.

4. Système de points et jugement

Les points sont donnés de 0 à 10 (1/2 point d'intervalle).

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

1) Critères de jugement

L'attaque et la défense doivent être techniquement claires. L'exécution doit suivre les principes de l'art-martial, de la logique et de la biomécanique.

⁶ L'AC montre le numéro d'abord aux candidats, puis au jury

Les notes techniques doivent tenir compte de toutes les techniques d'arts-martiaux, tel que les atemis (frappes, coups de poing et coups de pied), les projections, les amenées au sol, les clés, les étranglements et les techniques au sol. Les points seront attribués selon les critères suivants :

- **Puissance de l'attaque** – Le score global devrait donner plus d'importance à l'attaque et à la première partie de la défense.
- **Logique biomécanique (forme de Réalité)** – Les techniques doivent être exécutées et liées de façon à ce que la logique biomécanique soit respectée. Les projections et amenées au sol doivent comporter le déséquilibre de l'adversaire et le forcer à bouger.
- **Contrôle** - Contrôle évident et clair à la fin de chaque séquence de défense (peut être exécuté par clé ou étranglement (avec tape d'uké montrant sa douleur) et / ou frappe / coup de pied). Les défenses sur armes doivent être adéquates⁷.
- **Efficacité** – Les atemi doivent être puissants avec un bon contrôle et donnés de manière naturelle compte tenu du suivi éventuel.
- **Vitesse** – L'attaque et la défense doivent être exécutées de manière technique et réaliste.
- **Variété** – Variation des techniques présentées.

2) La déduction des points se fera comme suit

Les actions / erreurs suivantes entraineront une déduction des points

Attaque	Déduction
Attaque incorrecte (montrant une attaque d'un autre numéro)	2 points
Saisies non verrouillées	1 point
La préattaque et l'attaque ne sont pas logiquement enchainées	½ point
Déséquilibre	½ point
Attaque faible	½ point
L'attaque manque la cible	1 point
Défense et amener au sol	
La défense est insuffisante	1 point
Pas de déséquilibre sur uke	1 point
Les actions ont été exécutées trop rapidement	1 point
Uke saute pour aider tori	1 point
Cris inutiles	½ point
Contrôle au sol	
Mauvais contrôle de l'arme	½ point
Contrôle insuffisant d'uke (clé ou étranglement)	½ point
Atémi manque uke	½ point

⁷ Eviter d'être touché ou coupé par l'arme

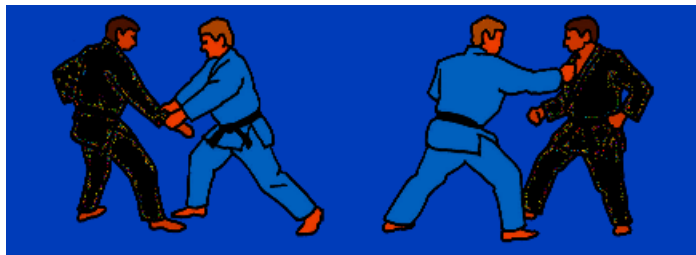
5. Jury

Le jury sera composé de cinq (5) arbitres agréés, chacun d'un pays différent (et dans la mesure du possible, différent des pays dont l'équipe est en lice)

6. Attaques dans le Duo System

1) Série A : Saisies, ceinturer, prises de nuque

Attaque 1



Uke de face saisit le poignet de tori.
Une main sur le poignet, l'autre sur
l'avant-bras.
Intention : Pousser ou tirer, contrôler
la main avant de tori, immobiliser
le défenseur.

Uke prend le revers du keikogi de tori avec sa main.
Intention : se rapprocher de l'adversaire pour
effectuer une autre action, tirer, pousser ou
bloquer l'adversaire pour peut-être le frapper
ensuite.

Attaque 2



Uke saisit le cou de tori par devant, par derrière ou latéralement pour l'étrangler.
Intention : pousser tori vers l'arrière ou le bloquer.

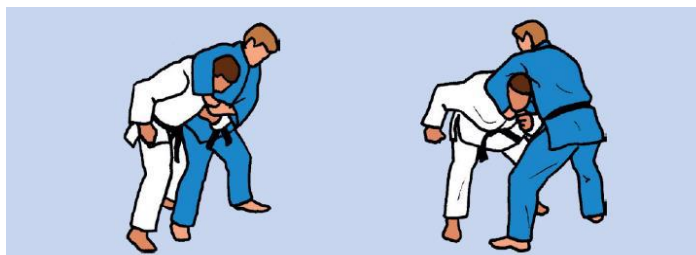
Attaque 3



Uke ceinture tori de face ou par arrière,
sous ou sur les bras. La tête d'uke est sur
l'épaule de tori.
Avant l'attaque tori garde ses bras dans
une position naturelle.

Uke applique un Hadaka Jime
(étranglement par derrière)
Intention : étrangler ou déséquilibrer

Attaque 4

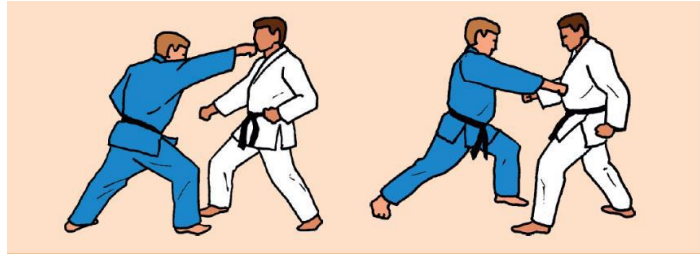


Uke enserre le cou de tori latéralement ou par devant.
Intention : étrangler ou appliquer une technique de projection.

Observations sur la série A : les saisies, ceintures et prises de nuque doivent être verrouillées

2) Série B : Coups de poing, frappes et coups de pied

Attaque 1



Jodan ou chudan tsuki – coup de poing avant de face vers la tête ou vers le corps. Cible : plexus solaire, estomac ou visage

Attaques 2



Ago tsuki (uppercut) – coup de poing en remontant / mawashi tsuki (crochet) -coup de poing circulaire. Cible : menton ou côté de la tête de tori.

Attaques 3



Mae-geri : coup de pied de face
Cible : plexus solaire, estomac

Attaques 4

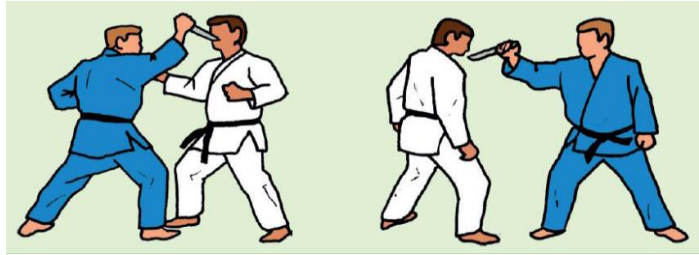


Mawashi Geri : coup de pied circulaire
Cible : plexus solaire, estomac
Tori est autorisé a effectué un retrait du pied et à pivoter légèrement le corps

Observations sur la série B : l'attaque doit pouvoir atteindre tori, s'il ne bouge pas. Il n'est pas permis de se déplacer avant le début de l'attaque. Tori doit réagir après le début de l'attaque.

3) Série C : Attaques avec armes

Attaque 1



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

Attaque au couteau semi-circulaire qui est
appliquée sur le côté ou en diagonale vers le
bas. Cible : côté du corps

Attaque 2



Attaque au couteau de face
Cible : estomac

Attaque 3



Attaque du haut avec un bâton
Cible : haut de la tête

Attaque 4



Attaque avec un bâton sur le côté de la tête horizontalement ou en diagonale vers le bas.
Cible : temple de tori ou tête.

Observation sur la série C : l'attaque doit pouvoir atteindre tori s'il ne bouge pas.
Tori aura le plein contrôle de l'arme pendant et après la défense.