

**FRANCE
JUDITSU**



LIVRE DE RÈGLES JU-JITSU DUO

Lignes directrices générales et
manuel sur le format compétition

Ce manuel a été réalisé avec le soutien amical de la JJIF (Ju-Jitsu International Federation). Il contient les règles du Ju-Jitsu DUO et a été approuvé en Mars 2024.

Les droits d'auteur (spécialement pour les photographies) appartiennent à la JJIF.

La version officielle des règles est uniquement la version anglaise du livret de règles.

www.jjif.sport

Section 01 Tenue de compétition et conditions de présentation personnelle	5
Section 02 Catégories et séries	7
Section 03 Arbitres, secrétariat et entraîneurs	9
Section 04 Déroulement du match	12
Section 05 Points et jugement	16
Section 06 Pénalités	22
Section 07 Attaques à effectuer	24
Section 08 Forfaits et abandons	26
Section 09 Situations non couvertes par les règles	28
Annexe Autres règles et précisions	30
Annexe I Attaques dans le système Duo	31
Annexe II Gestes d'arbitrage	34

GENERALITES

Le Duo System de la JJIF vise à présenter la défense de plusieurs attaques prédéterminées par deux athlètes de la même équipe.

Les attaques, données en Annexe I, sont divisées en 3 séries de 4 attaques chacune :

- A. Saisies, ceintures et colliers ;
- B. Frappes, coups de poing et coups de pied ;
- C. Attaques avec arme (matraque et couteau).

Chaque attaque doit être précédée d'une pré-attaque, comme pousser, tirer ou donner un atemi, ou une combinaison. L'attaquant doit exécuter la pré-attaque et l'attaque.

Le défenseur montrera une défense contre l'attaque, suivie d'un contrôle, d'une projection ou d'une soumission, et se terminera par un atemi, une clé, un étranglement ou une technique de contrôle.

L'objectif de la présentation est de réaliser une défense techniquement réaliste. Sur la base de critères précis les couples seront notés par les juges arbitres, afin de déterminer le duo possédant les compétences techniques les plus élevées.

D'autres restrictions, règles, lignes directrices, adaptations de l'organisation, du format et du protocole pour différents formats d'événements et catégories d'âge figurent dans le Code Sportif (SC) de la JJIF, et les annexes. En cas de contradiction entre les annexes et le SC, le règlement du SC est valable.

SECTION 01

TENUE DE COMPETITION ET CONDITIONS DE
PRESENTATION PERSONNELLE

SECTION 01

TENUE DE COMPETITION ET CONDITIONS DE PRESENTATION PERSONNELLE



1.1 Les compétiteurs doivent suivre les règles en matière de tenue de compétition et de conditions de présentation personnelle telles qu'énumérées dans le SC.

1.2 Les compétiteurs qui ne respectent pas ces règles ne seront pas autorisés à commencer le match.

1.3 Une fois qu'ils ont été informés, ils ont deux minutes pour se présenter en conformité.

1.4 Les athlètes doivent porter un gi suivant les règles spécifiées dans le SC. Dans la phase de qualification, tous les couples portent une ceinture rouge.

1.5 Les athlètes féminines sont tenues, et les athlètes masculins peuvent porter un justaucorps ou un rashguard blanc sous leur veste de gi. **Il est interdit de porter un hijab.**

1.6 Les athlètes peuvent porter un équipement de protection (par exemple pour les avant-bras, les genoux, les pieds et les tibias), mais il doit être fait en matériau souple. Tous les équipements de protection doivent être portés sous le gi.

1.7 Il est autorisé de porter des coquilles et des protèges dents.

1.8 Les athlètes ne sont pas autorisés à porter quoi que ce soit qui puisse blesser ou mettre en danger qui que ce soit

1.9 Les athlètes doivent avoir les ongles des mains et des pieds coupés courts.

1.10 Les cheveux longs doivent être attachés ensemble par une attache souple.

1.11 Lorsque les athlètes utilisent des armes dans leur présentation, celles-ci doivent être en matériaux souples ou en caoutchouc. La matraque doit mesurer entre 50 et 70 cm de long.

1.12 Toutes les exigences supplémentaires spécifiques à l'évènement doivent être respectées



SECTION 02

CATEGORIES ET SERIES

SECTION 02

CATEGORIES ET SERIES



2.1 Les catégories sont établies, telles que définies dans le SC (Masculins, Féminines, Mixtes, Open).

2.2 Un même couple peut participer dans sa catégorie de genre (Masculins, Féminines ou Mixtes) plus la catégorie Open.

2.3 Les catégories d'âges du SC sont regroupées ensemble par groupes d'âges. Ces groupes d'âges sont :

- Avant-poussins
- Poussins/Benjamins/Minimes
- Cadets/Juniors/Séniors
- Vétérans

2.4 Un couple peut être composé de deux athlètes de n'importe quelle combinaison de catégorie d'âge dans chaque groupe d'âge. Le couple sera inscrit pour la catégorie d'âge de l'athlète le plus vieux mais peut s'inscrire pour n'importe quelle catégorie d'âge supérieure dans le groupe d'âge, par exemple :

- Un couple U18 peut rivaliser avec U21 ou même Séniors même si les deux athlètes sont U18
- La même chose est vraie pour un couple U12 qui peut rivaliser avec U14 et U16, même si les deux athlètes sont U12.

2.5 Toutefois, si un couple se compose d'athlètes de deux groupes d'âges différents, le plus jeune athlète peut seulement combattre dans la catégorie d'âge supérieure, par exemple :

- Un athlète U16 peut seulement former un couple avec un athlète U18 mais pas avec un athlète U21 ;
- La même chose est vraie pour des athlètes U10, qui peuvent seulement former un couple avec un athlète U12 mais pas un athlète U14.



2.6 Les séries à réaliser pendant la compétition sont différentes selon les groupes d'âge :

	SERIE A	SERIE B	SERIE C
Vétérans			
Cadets/Juniors/Séniors			
Poussins/Benjamins/Minimes			
Avant-poussins			

2.7 N'importe quelle combinaison d'athlètes est considérée comme un autre couple participant.

2.8 Sur un Grand Prix, Championnat d'Europe ou Championnat du Monde, un athlète ne peut individuellement s'inscrire dans plus d'un couple dans la même catégorie.

SECTION 03

ARBITRES, TABLE DE MARQUE ET ENTRAÎNEURS

SECTION 03

ARBITRES, TABLE DE MARQUE ET ENTRAÎNEURS

3.1 Arbitres

3.1.1 Dans le Duo System de la JJIF, un (1) arbitre central (MR) reste dans la surface de compétition et conduit le match :

- En dehors de la surface de compétition, au bord du tatami, trois (3) juges arbitres (JR) seront assis. Ils ont la responsabilité de donner les notes aux couples pour les techniques réalisées.
- Le MR et les JR sont aidés par un (1) arbitre vidéo (VR) assis à côté de la table de marque. Des caméras vidéo sont utilisées, et situées dans les coins opposés du tapis.
- Le VR joue aussi un rôle dans le jugement et la notation de la présentation.
- Quand le logiciel le permet, le VR peut marquer les erreurs d'attaque dans le système. Dans le cas contraire, il est de la responsabilité du MR de le signaler et de celle des JR de noter l'erreur d'attaque en donnant 0 pour la partie 1 (attaque).

-Quand cela est possible, pour les finales, deux (2) VR peuvent s'entraider à réaliser les tâches du VR.

3.1.2 Quand il n'y a pas de système de notation informatique, un (1) arbitre de table (TR) supervisera la table de marque.

Le commissaire sportif comptera le total de points de la présentation donnés par chaque JR.

3.1.3 Le MR démarre le temps médical.

3.1.4 Les décisions des arbitres peuvent être challengées conformément aux règles du SC.

3.1.5 Les MR, VR et JR sont assistés et supervisés par le chef de tapis (HR), qui évalue le travail des arbitres et garde un enregistrement.

3.1.6 Le MR doit suivre le déroulement du match, comme décrit dans les règles, et garder le flux des présentations/matches.

3.1.7 Le MR doit pénaliser les coachs et leur demander de quitter la zone de compétition, conformément au SC. Dans le cas d'une déduction de points, ils seront marqués par le commissaire sportif dans le logiciel après l'annonce du MR.

3.1.8 Les JR et VR dans un même tour ou match devront tous être issus de pays différents des athlètes et parmi eux-mêmes (ou de clubs différents s'il s'agit d'une compétition nationale), dans la mesure du possible. Quand cela n'est pas possible, le VR doit toujours rester neutre envers les pays engagés dans le groupe.

3.2 Table de marque

3.2.1 La table de marque se compose d'au moins un (1) commissaire. Si un système de notation informatique est utilisé, la principale tâche de la table sera de faire le suivi de l'enchaînement des passages.

3.2.2 La table est placée de sorte que le MR lui fait face au début de la présentation ou du match.

SECTION 03

ARBITRES, TABLE DE MARQUE ET ENTRAÎNEURS



3.3 Entraîneurs et Challenges

3.3.1 Seulement un (1) coach par couple est autorisé sur la surface de compétition. Les coaches doivent rester assis à la bordure de la surface de compétition pendant le match. Les coaches ont un rôle de modèle, donc leur comportement doit refléter l'éthique du code des arts martiaux et inspirer leur conduite personnelle.

3.3.2 Les coaches doivent être habillés conformément aux règles du SC. Pour certains événements, un code vestimentaire spécial peut être établi (ex : Beach Games).

3.3.3 Si les coaches se conduisent de façon incorrecte envers les compétiteurs, les arbitres, le public, ou toute autre personne, ou s'ils essaient de coacher les arbitres plus d'une fois, l'arbitre central (MR) peut décider de les expulser de l'aire de compétition réservée aux officiels (FOP) pour le reste du match. Si la conduite incorrecte continue, les arbitres du match peuvent décider de les expulser du plateau de compétition. Les organisateurs se réservent le droit d'exclure du lieu toute personne dont ils estiment la présence gênante.

3.3.4 Un coach peut challenger la démonstration de sa propre équipe dans la phase de qualification et, aussi, d'une autre équipe dans la phase de médailles. Le coach peut seulement challenger au moment du Hantei à la fin de la démonstration plutôt que pendant le moment de notation du couple. Le coach peut challenger une erreur d'attaque, le contrôle de l'arme et la variété. Il n'est pas possible de challenger la notation des juges pour la partie 1 à 4 sur chaque technique. Le VR vérifiera le challenge et, quand cela est nécessaire, sera aidé par le MR.



	Abréviations	Fonctions
Lexique	MR	Arbitre de tapis
	JR	Juge Arbitre
	VR	Arbitre vidéo
	TR	Arbitre de table

SECTION 04

DEROULEMENT DU MATCH

SECTION 04

DEROULEMENT DU MATCH

4.1 Les attaques correspondant à chaque série peuvent être trouvées en Annexe I.

- Chaque attaque peut être effectuée à droite ou à gauche, au libre choix du couple ;
- La défense est complètement au choix du défenseur, tout comme les rôles respectifs ou les changements de rôle entre attaquant et défenseur, tout comme le positionnement des pieds - Le changement de rôle entre attaquant et défenseur peut se produire au cours d'une série.

4.2 Entre deux démonstrations, les athlètes ont un temps de récupération maximum de cinq (5) minutes (avant les finales, le temps de récupération entre deux matchs est de dix (10) minutes).

4.3 La compétition est divisée en deux phases successives.

- La première phase de compétition est appelée "qualification". Durant cette phase, tous les couples présentent toutes les attaques des traditionnelles (3) séries (A-B-C), technique par technique, dans l'ordre numérique.
- Une seconde phase, quand les couples s'affrontent en face à face, est appelée « phase finale ». Pendant cette phase, les athlètes sont répartis dans un tableau.

4.4 Pour permettre aux juges de se concentrer et regarder chaque démonstration avec un regard neuf, pendant la phase de qualification, les couples seront répartis en blocs, en fonction du nombre de couples inscrits dans la catégorie :

- Jusqu'à 8 couples : 1 bloc
- 8 -16 couples : 2 blocs
- Plus de blocs en cas de plus de couples.

4.5 phase de qualification

4.5.1 Quand sont utilisés deux blocs ou plus, si les têtes de série sont prises en compte, les quatre (4) couples en haut de classement seront répartis dans des blocs différents, conformément au SC.

- Les couples têtes de série seront les derniers à passer dans leur bloc respectif, dans l'ordre inverse de leur classement (i.e. le couple n°1 en tête de série passera en dernier)
- Tous les autres couples sont placés par tirage au sort
- Les couples du même pays seront répartis dans des blocs
- Durant toute la phase de qualification, les couples restent dans leur bloc attribué.

4.5.2 Les couples réalisent les attaques les unes après les autres, ce qui signifie qu'un seul couple est sur le tapis à chaque fois. Après qu'un couple ait fini sa démonstration, le couple suivant présente la sienne.

4.5.3 Les athlètes du couple restent dans les coins droit et gauche, à côté du MR. Sur demande du MR, les athlètes entrent sur la surface de compétition, debout au centre, approximativement deux (2) mètres l'un en face de l'autre. Alors, à la demande du MR, les athlètes saluent d'abord le MR puis se saluent entre eux.

4.5.4 Le VR commence l'enregistrement, le MR vérifie si les juges et le VR sont prêts à commencer.

- Après un retour positif des juges et du VR, le MR annonce le Hajime (avec une main) et recule immédiatement.
- Le couple réalise la première attaque et défense de la séquence
- Après chaque attaque, le MR avance entre les athlètes et attend la note des juges.
- Quand tous les juges ont donné leur note, le MR annonce le Hajime, et le couple réalise l'attaque et la défense suivantes.
- Ce protocole sera répété jusqu'à ce que toutes les attaques du tour soient réalisées.
- Quand la démonstration touche à sa fin, le MR se rapproche des athlètes et leur demande de s'agenouiller (seiza).
- Le MR demande Hantei aux juges en levant sa main droite au-dessus de la tête.

4.6 La démonstration se compose de :

4.6.1 Une pré-attaque, suivie par la vraie attaque (voir Annexe I) qui doit être réalisée

4.6.2 Une première défense sur la pré-attaque et une défense sur la vraie attaque

4.6.3 Une projection, amenée au sol ou soumission

4.6.4 Une partie finale

4.6.5 Dans la série C, les athlètes doivent garder en tête le contrôle de l'arme

4.6.6 Dans une séquence, il est autorisé de combiner les parties (i.e., si le défenseur saisit l'opportunité du mouvement de l'attaquant, et le projette directement, ou se penche pour éviter l'attaque et balaye directement les jambes).

4.7 Pendant la démonstration, le VR prendra des notes pour noter la variété. A la fin de la démonstration, le VR donnera les notes pour la variété.

4.8 Après que la note finale soit enregistrée, le MR demande aux athlètes de se lever et de saluer, d'abord eux-mêmes, puis le MR, et de quitter la surface de compétition.

4.9 Visualisation de la notation

4.9.1 Les points sont directement visibles sur le tableau de marque après chaque attaque lorsque le système de notation informatique est utilisé

4.9.2 Le tableau de marque est placé en face de la table de marque. Après chaque démonstration, les couples seront classés dans leur groupe

4.9.3 En cas de notation papier, chaque JR marquera les points

4.9.4 La feuille de notation sera transmise au commissaire sportif après les démonstrations de tous les couples du groupe

4.9.5 Après toutes les démonstrations des couples du groupe, un classement apparaîtra sur l'écran en face de la table de marque.

4.10 Qualification Tour 1

4.10.1 Les couples présenteront les défenses de la série A, les unes après les autres, dans l'ordre numérique.

4.10.2 Un couple a dix (10) secondes pour réaliser la défense technique après que le Hajime soit annoncé et attendra ensuite les notes des juges.

4.10.3 Après chaque séquence, le MR avance d'un pas vers les athlètes;

4.10.4 A ce moment, quand cela est nécessaire, le MR pourra signaler que l'attaque est erronée.

4.10.5 Ce protocole est répété jusqu'à ce que toutes les séquences du tour soient réalisées.

4.10.6 A la fin des démonstrations de toutes les équipes du Tour 1, un classement temporaire sera fait.

4.10.7 En cas d'égalité, le couple qui passa en premier est devant dans le classement.

4.11 Qualification Tour 2

4.11.1 L'ordre de départ est l'inverse de l'ordre du classement provisoire (le couple avec le score le plus bas commence celui avec le plus haut conclut les passages du groupe).

4.11.2 Les couples devront réaliser les défenses de la série B dans l'ordre numérique, de la même manière qu'au Tour 1.

4.11.3 A la fin des démonstrations de toutes les équipes du Tour 2, un second classement provisoire est fait.

4.11.4 Le classement est fonction de la somme des notes des deux premiers tours de qualification.

4.11.5 En cas d'égalité, le couple qui passa en premier est devant dans le classement..

4.12 Qualification Tour 3

4.12.1 L'ordre de départ est l'ordre inverse du deuxième classement provisoire;

4.12.2 Les couples exécuteront les défenses de la série C dans l'ordre numérique, de la même façon que les rounds 1 et 2;

4.12.3 À la fin des performances de toutes les équipes du troisième tour, le classement final de qualification de la catégorie sera établi;

4.12.4 Le classement est la somme des notes de tous les tours de qualification;

4.12.5 En cas d'égalité à la fin des rounds de qualification, le couple ayant obtenu le meilleur score au troisième tour est classé plus haut;

4.12.6 Si le score est égal, le couple ayant obtenu le meilleur score au deuxième tour est classé plus haut;

4.12.7 Si le score est toujours égal, le couple ayant obtenu le meilleur score au premier tour est classé plus haut;

4.12.8 Si le score est toujours égal, le score de variété est utilisé pour le classement.

4.13 Couples qualifiés

4.13.1 Les huit meilleurs couples (8) du classement final sont qualifiés pour la phase de médailles.

4.13.2 la répartition du tableau de compétition sera comme suit:
tab A:1-8;4-5
tab B:2-7;3-6

4.13.3 en cas d'égalité une confrontation de barrage sera faite sauf pour les 4^{eme} et 5^{eme} du classement.

4.13.4 Le match de barrage sera fait ainsi : les couples réaliseront la série A, s'il y a toujours égalité, alors la série B, etc, jusqu'à ce que le couple gagnant soit trouvé.

4.14 Phase finale

4.14.1 Les couples s'affronteront en face à face. Les techniques à réaliser sont définies pour les demi-finales et les finales (voir section 7 de ce règlement) ;

4.14.2 Chaque rencontre est composée d'une sélection de six (6) des techniques faites en phase de qualification

4.14.3 Durant la rencontre, le premier couple portera des ceintures rouges, et le second portera des ceintures bleues

4.14.4 Le couple rouge commencera sa démonstration comme décrite en section 4

4.14.5 Les couples auront dix (10) secondes pour réaliser leur défense après le Hajime ;

4.14.6 Avant que les juges donnent leurs notes, le MR peut signifier si une attaque était fausse .

4.14.7 A la fin de la rencontre, le MR annoncera le vainqueur en tendant son bras vers l'équipe gagnante.

4.14.8 En cas d'égalité pendant la rencontre dans la phase finale, le protocole recommence, et le couple rouge montrera les mêmes deux (2) attaques de la série A.

4.14.9 Ensuite, le couple bleu montrera les mêmes deux attaques de la série A.

4.14.10 S'il y a toujours égalité, le couple bleu montrera les mêmes deux attaques de la série B, suivi par le rouge.

4.14.11 Ce protocole continue jusqu'à ce qu'un couple ait plus de points que l'autre après avoir montré les mêmes séries.

4.14.12 Les huit (8) couples qualifiés pour le Tour 4 (quart de finale); les rencontres se feront comme suit :
tab A:1-8;4-5
tab B:2-7;3-6

4.14.13 Le vainqueur de chaque rencontre ira en demi-finale (tour 5), puis en finale (tour 6).

4.14.14 Les perdants du Tour 4 seront automatiquement en repêchage (R tour 5). Les couples vainqueurs iront en place de troisième (R Tour 6).

4.14.15 Les perdants du Tour 5 (demi-finale) seront en match pour la médaille de bronze contre le couple ayant gagné le combat de repêchage.

4.14.16 la place de troisième et la finale seront le tour 6

SECTION 05

POINTS ET JUGEMENT

SECTION 05

POINTS ET JUGEMENT

5.1 Notation

5.1.1 Il y aura trois juges arbitres (JR) assis sur le bord à l'extérieur du tatami.

- Les JR donnent les notes après chaque attaque. Ils ont environ 10 secondes pour remplir la notation ;
- Les JR doivent donner les points pour chaque partie de la séquence ;
- Pendant la phase de qualification, les juges doivent être autant que possible différents dans chaque tour afin de garantir une moyenne globale de jugement de tous les arbitres dans les phases de qualifications de la compétition.

5.1.2 Pour s'assurer de l'uniformité du jugement dans les tours, chaque composition de jury doit noter tous les couples dans cette série : un arbitre ne peut être remplacé durant un tour.

5.1.3 S'il n'y a pas assez d'arbitres pour composer un jury sans aucune nation engagée, le MR peut avoir la même nationalité qu'une des équipes du groupe.

5.2 Système de points et jugement

5.2.1 La notation de chaque séquence est divisée en 4 Parties :

- 1^{ère} Partie : Attaque
- 2^{ème} Partie : Défense
- 3^{ème} Partie : Projection/Amenée au sol
- 4^{ème} Partie : Finition

5.2.2 Une amenée au sol peut aussi être une clé ou un coup.

5.2.3 Dans la série C, une partie supplémentaire concernant le contrôle de l'arme est ajoutée, dans cette partie le jury doit noter le contrôle de l'arme par Tori.

5.2.4 Pour chaque partie citée ci-dessus, chaque JR note des points entre 0-3.

5.2.5 A la fin de la présentation du couple, le VR ajoutera les notes de variété.

5.3 Critères de jugement

5.3.1 L'attaque et la défense doivent être réalisées avec technique et précision. La réalisation doit montrer les principes des arts martiaux, enchaînements logiques, et biomécaniques.

5.3.2 La notation doit prendre en considération les principes suivants :

- **Actions puissantes** – toutes les actions doivent être réalisées de manière puissante.
- **Logique biomécanique** – Les techniques doivent être réalisées et enchaînées d'une manière bio mécaniquement logique. Les projections et amenées au sol doivent inclure le déséquilibre de l'adversaire. Tori n'est pas autorisé à bouger avant le début de l'attaque mais doit réagir à l'attaque.
- **Contrôle** – Contrôle évident et clair tout au long de chaque démonstration.
- **Efficacité** – Toutes les actions doivent être réalisées avec un bon contrôle et s'enchaîner avec cohérence en fonction de la suite possible.
- **Vitesse** – l'attaque et la défense doivent être réalisées de manière technique et réaliste, ni trop rapidement ni trop lentement

5.4 Notation de la série A

Le tableau suivant est une ligne directrice pour la notation de JR dans chaque partie :

Serie A - saisies, ceintures et colliers: Tori doit démontrer comment se libérer du contrôle de l'adversaire.		
PARTIE 1 Attaque	3	-Bras et mains correctement placés et bien fermés
	2	-Bras et mains correctement placés mais saisie faible
	1	-Faible pré-attaque ou mains correctement placées mais perte de saisie
	0	-Erreur d'attaque, pré-attaque absente ou illogique, ou mains pas à la bonne place
PARTIE 2 Défense	3	-Une riposte parfaite et un déséquilibre parfait amenant Uke en position de projection
	2	-Bonne riposte et bon déséquilibre
	1	-Faible riposte ou déséquilibre médiocre
	0	-Absence de riposte ou de déséquilibre
PARTIE 3 Projection Amenée au sol Soumission	3	-Une parfaite projection/amenée au sol/clé/étranglement.
	2	-Une bonne projection/amenée au sol mais en 2 temps ou une clé/étranglement avec un faible contrôle.
	1	-Une projection/amenée au sol, mais Uke saute, ou une faible clé/étranglement.
	0	-Uke saute, sans effort de Tori
PARTIE 4 Finition	3	-Un atemi parfait (puissant, en équilibre, à la bonne distance et avec Hikite/Hikiashi) ; une clé/étranglement parfait avec un bon contrôle.
	2	-Bon atemi mais pas assez puissant : une clé/étranglement faible.
	1	-Atemi avec peu d'équilibre ou trop loin ou une clé/étranglement avec les mains ouvertes.
	0	-Atemi manquant la cible ou techniquement incorrect ; une clé/étranglement incorrect.

5.5 Notation de la série B

Serie B - Coups de poing et coups de pied : Tori doit montrer comment éviter d'être touché.

PARTIE 1 Attaque	3	-Une attaque parfaite qui touche la cible si Tori ne réagit pas. En cas de coup de poing, le poing est fermé et le coup est puissant.
	2	-L'attaque touche Tori s'il ne réagit pas, mais sans puissance. En cas de coup de poing, le poing est à demi-fermé.
	1	-L'attaque touche Tori s'il ne réagit pas, mais sans équilibre, la pré-attaque est faible ou Uke a une mauvaise posture après l'attaque.
	0	-Mauvaise attaque, pas de pré-attaque ou pas de logique ou l'attaque manque la cible
PARTIE 2 Défense	3	-Une parade avec Tai Sabaki et une riposte parfaite avec une saisie amenant Uke en position de projection.
	2	-Parade et déséquilibre bon.
	1	-Faible parade avec Tai Sabaki ou déséquilibre médiocre.
	0	-Absence de parade ou absence de Tai Sabaki.
PARTIE 3 Projection Amenée au sol Soumission	3	-Une parfaite projection/amenée au sol/clé/étranglement.
	2	-Une bonne projection/amenée au sol mais en 2 temps ou une clé/étranglement avec un faible contrôle..
	1	-Une projection/amenée au sol, mais uke saute, ou une faible clé/étranglement.
	0	-Uke saute, sans effort de Tori
PARTIE 4 Finition	3	-Un atemi parfait (puissant, en équilibre, à la bonne distance et avec Hikite/Hikiashi) ; une clé/étranglement parfait avec un bon contrôle
	2	-Bon atemi mais pas assez puissant : une clé/étranglement faible.
	1	-Atemi avec peu d'équilibre ou trop loin ou une clé/étranglement avec mains ouvertes.
	0	-Atemi manquant la cible ou techniquement incorrect ; une clé/étranglement incorrecte.

5.6 Notation de la série C

Serie C – Attaques avec armes (couteau et bâton) : Tori doit démontrer comment éviter d’être touché		
PARTIE 1 Attaque	3	Une attaque parfaite qui touche Tori s’il/elle ne réagit pas
	2	L’attaque touche Tori s’il/elle ne réagit pas, mais la saisie de l’arme est lâche ou dans une position médiocre.
	1	L’attaque touche Tori s’il/elle ne réagit pas, mais l’attaque ou la pré-attaque sont faibles ou dans une mauvaise posture.
	0	Erreur d’attaque, pré-attaque absente ou illogique, l’arme manque la cible ou l’arme est lâchement tenue.
PARTIE 2 Défense	3	Une parade avec Tai Sabaki et riposte parfaites avec une saisie amenant Uke en position de projection.
	2	Parade et déséquilibre bon.
	1	Faible parade avec Tai Sabaki ou déséquilibre médiocre.
	0	Absence de parade ou absence de Tai Sabaki
PARTIE 3 Projection Amenée au sol Soumission	3	Une parfaite projection/amenée au sol/clé/étranglement.
	2	Une bonne projection/amenée au sol mais en 2 temps ou une clé/étranglement avec un faible contrôle.
	1	Une projection/amenée au sol, mais Uke saute, ou une faible clé/étranglement.
	0	Uke saute, sans effort de Tori ; Tori est touché/coupé par l’arme
PARTIE 4 Finition	3	Un atemi parfait (puissant, en équilibre, à la bonne distance et avec Hikite/Hikiashi) ; une clé/étranglement parfait avec un bon contrôle.
	2	Bon atemi mais pas assez puissant : une clé/étranglement faible.
	1	Atemi avec peu d’équilibre ou trop loin ou une clé/étranglement avec mains ouvertes..
	0	Atemi manquant la cible ou techniquement incorrect ; une clé/étranglement incorrecte ; Tori est touché/coupé par l’arme.
PARTIE 5 Contrôle des armes	3	Tori contrôle vraiment l’arme, ou il / elle est entre Uke et l’arme.
	2	L’arme termine loin d’Uke mais toujours du côté d’Uke.
	1	Uke tombe sur, ou à côté de, l’arme ou l’arme se trouve à côté d’Uke.
	0	Uke tient toujours l’arme ou l’arme finit en dehors de la surface (sauf si la matraque tombe droite et roule en dehors) ; L’arme touche une 3 rd personne. Tori est touché/coupé par l’arme durant la séquence.

5.7 Notation de la variété technique

Variété - Notée par le VR.

Une note globale est donnée à la fin de la démonstration de toutes les attaques. Cette note reflète la variété utilisée dans la démonstration.

PART 3 Projection Amenée au sol Soumission	2	Différentes techniques sur toutes les attaques
	1	Même technique sur 2 attaques
	0	Même technique sur 3 attaques ou plus
	PART 4 Finition	
	2	Différentes techniques sur toutes les attaques
	1	Même technique sur 2 attaques
	0	Même technique sur 3 attaques ou plus

- Pour la variété en partie 3, une variation dans une projection est considérée comme une projection différente ;
- Pour la variété en partie 4, la cible de la technique n'a pas d'importance ;
- La technique doit être différente ou au moins une variation de la technique d'origine pour avoir la plus haute note de variété ;
- La dernière technique en partie 4 est prise en compte pour la variété.
- une clé de bras suivie d'un atemi est la même finition que seulement un atemi.

5.8 Erreur d'attaque

- Si un couple démontre une erreur d'attaque (erreur de numéro), la partie 1 sera notée avec 0 point
- Le commissaire affichera un drapeau rouge pour l'erreur d'attaque quand cela est possible
- Quand le logiciel de notation le permet, le VR donnera l'erreur d'attaque et la note
- Si le logiciel ou l'option est indisponible, le MR signalera l'erreur d'attaque juste avant que les JR ne notent l'attaque
- Il est de la responsabilité des JR de noter en conséquence.



SECTION 06

PENALITES

SECTION 06

PENALITES

6.1 Une pénalité peut être donnée au début de la démonstration. La décision de donner une pénalité doit être validée par la majorité de l'équipe d'arbitrage (MR, JR, VR).

6.2 Le MR annoncera la pénalité en pointant sa montre et en montrant le geste de pénalité (un doigt levé) au couple. Le couple commencera avec une déduction de 4 points, marquée dans le logiciel par la table.

6.3 Les pénalités peuvent être données pour :

- Arriver en retard sur le tatami.
- Arriver non préparés



PÉNALITÉ POUR PERTE DE TEMPS

SECTION 07

ATTAQUES A REALISER

SECTION 07

ATTAQUES A REALISER

7.1 Attaques par tours

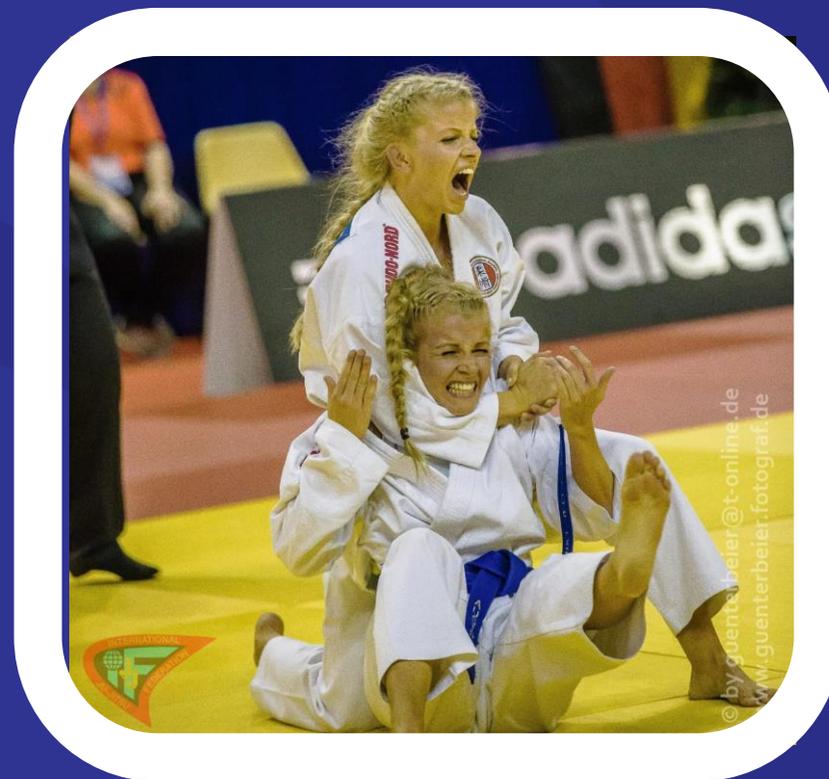
7.1.1 Dans les rounds de qualification, il y aura trois tours :

QR tour 1	Toutes les attaques de la série A
QR tour 2	Toutes les attaques de la série B
QR tour 3	Toutes les attaques de la série C

7.1.2 pour les quarts de finales, les demi-finales, et la finale il y aura un mix de toutes les séries à exécuter :

Tour 4	Quart de finale	A2 - A4 - B1 - B2 - C2 - C4
Tour 5 et R Tour 5	demi-finales	A1 - A2 - B2 - B3 - C3 - C4
Tour 6 et R Tour 6	finale	A3 - A4 - B1 - B4 - C1 - C2

7.1.3 Le couple exécutera les attaques dans l'ordre de la série (de A à C) et par ordre numérique (de 1 à 4).



7.2 Catégories d'âges jeunes

7.2.1 Dans toutes les catégories d'âges jeunes, la phase qualificative ne contient que 2 tours.

Catégorie d'age	QR Round 1	QR Round 2	QR Round 3	quart de final	Demi-Finale	Finale
U16-Minimes	Toute la série A	Toute la série B	Non réalisée	A2-A4/B1-B2	A1-A2/B2-B3	A3-A4/B1-B4
U14-Benjamins	A1-A2-A3-A4	B1-B3	Non réalisée	A1-A2/B1-B3	A2-A3/B1-B3	A3-A4/B1-B3
U12-Poussins	A1-A2-A3-A4	Non réalisée	Non réalisée	Non réalisée	A1-A2	A3-A4
U10 et moins-Avant poussin	A1-A2	Non réalisée	Non réalisée	Non réalisée	A1-A2	A1-A2

SECTION 08

FORFAITS ET ABANDONS

SECTION 08

FORFAITS ET ABANDONS

- 8.1** La décision de **Fusen Gachi** (victoire par forfait) doit être donnée à n'importe quel couple qui ne s'est pas présenté avant la fin du tour. Quand un couple ne s'est pas présenté après une période de trois (3) minutes. Le couple aura zéro (0) points pour le tour.
- 8.2** Quand en finale un couple ne se présente pas après avoir été appelé trois (3) fois passée une période de trois (3) minutes. Le couple absent aura zéro (0) et le vainqueur aura cinquante (50) points.
- 8.3** La décision de **Kiken Gachi** (victoire par abandon) doit être donnée aux couples dont un membre abandonne la compétition pendant le match. Dans ce cas le score du couple abandonnant est de zéro (0) et le score du vainqueur est de cinquante (50).
- 8.4** Un couple ayant une blessure pendant la démonstration dans un tour et nécessitant d'abandonner. Le score qu'ils ont obtenu sera gardé.



SECTION 09

SITUATIONS NON COUVERTES PAR LE REGLEMENT

SECTION 09

SITUATIONS NON COUVERTES PAR LE REGLEMENT

9.1 Les situations non couvertes par les règles doivent être décidées par le MR, le VR et le JR impliqués dans la phase de qualification ou de médaille et rapporté.

9.2 L'équipe d'arbitres impliquée dans une situation non couverte par ces règles peut décider d'impliquer le HR du tapis ou même l'arbitre en chef de l'événement pour prendre la bonne décision.



ANNEXES

REGLES COMPLEMENTAIRES ET CLARIFICATIONS

ANNEXE I

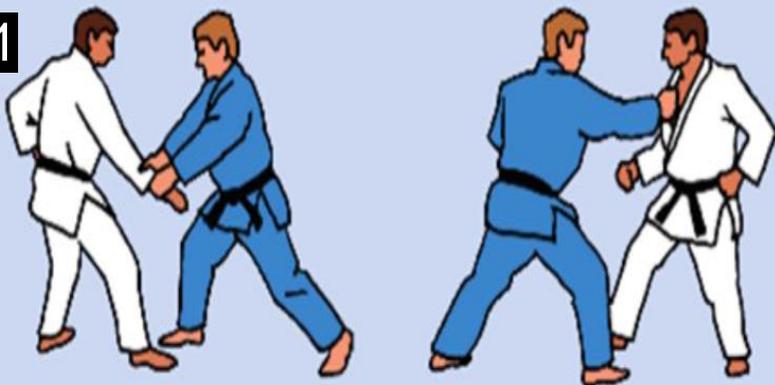
ATTAQUES DU SYSTÈME DUO

Remarques générales à la série A :

Les mains et les saisies doivent être fermées.

Serie A - saisies, ceintures et colliers

A1



Uke prend le bras de Tori. Une main prend le poignet, l'autre l'avant-bras.

Intention : pousser ou tirer, contrôler la main avant de Tori, immobiliser le défenseur.

Uke prend le revers du Gi de Tori avec la main.

Intention : se rapprocher de l'adversaire pour faire une autre action, tirer - pousser ou fixer l'adversaire - peut-être le frapper ensuite.

A2



Uke attaque le cou de Tori de face, par l'arrière ou du côté pour faire un étranglement.

Intention : pousser Tori vers l'arrière, fixer.

A3

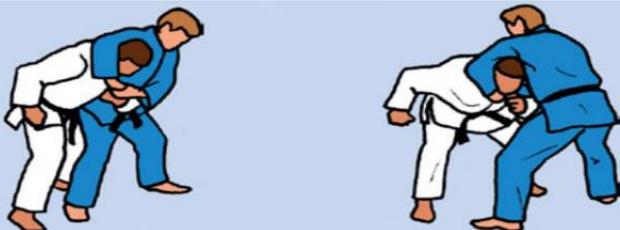


Uke ceinture Tori de face ou par l'arrière, sous ou par-dessus ses bras. La tête d'Uke est posée sur l'épaule de Tori. Avant l'attaque, Tori garde ses bras dans une position naturelle.

Uke applique un Hadaka Jime (cou verrouillé par derrière) avec ses bras.

Intention : étrangler ou briser l'équilibre

A4



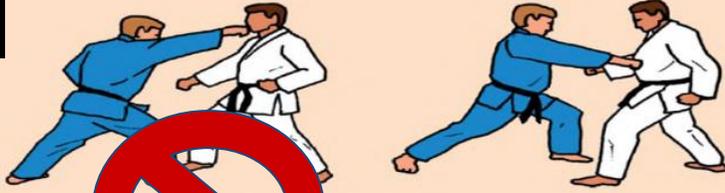
Uke ceinture le cou de Tori avec ses bras de côté ou de face.

Intention : étrangler ou projeter.

Serie B - Coups de poing et coups de pied

Commentaires généraux à la série B : L'attaque doit pouvoir atteindre Tori s'ils sont toujours en mouvement. Il n'est pas autorisé à bouger avant le début de l'attaque. Tori doit réagir à l'attaque.

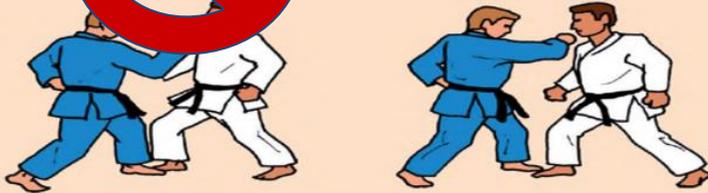
B1



Jodan ou Chudan Tsuki - coup de poing à la tête ou au corps.

Cible : plexus solaire, estomac ou visage.

B2



Mawashi Tsuki (Crochet) – coup de poing semi-circulaire.

Cible : Menton ou le côté de la tête.

B3



Mae Geri / coup de pied direct de face.

Cible : plexus solaire, estomac

B4



Mawashi Geri – coup de pied semi-circulaire.

Cible : tête, plexus solaire, estomac. Tori est autorisé à prendre du recul et à pivoter légèrement le corps en réaction à l'attaque.

Serie C – Attaques avec arme

Commentaires généraux à la série C : L'attaque doit pouvoir atteindre Tori s'ils sont toujours en mouvement. Tori doit avoir le contrôle total de l'arme pendant et après la défense.

C1



Attaque au couteau de haut en bas.

Cible : base du cou sur le côté gauche ou droit, juste derrière la clavicule.

Attaque au couteau circulaire ou en revers, appliquée sur le côté du corps.

Cible : côté du corps ou de la tête.

C2



Attaque directe au couteau de face.

Cible : estomac.

C3



Attaque à la matraque de haut en bas.

Cible : sommet de la tête.

C4

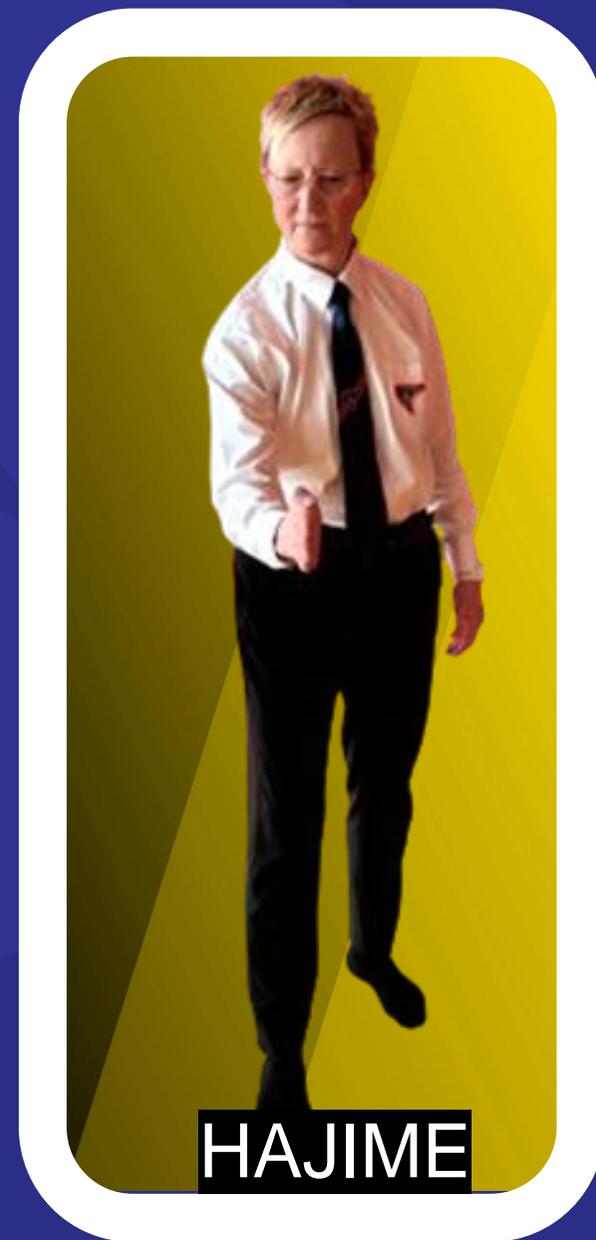


Attaque à la matraque horizontalement, appliquée sur le côté du corps.

Cible : côté, tempe / tête

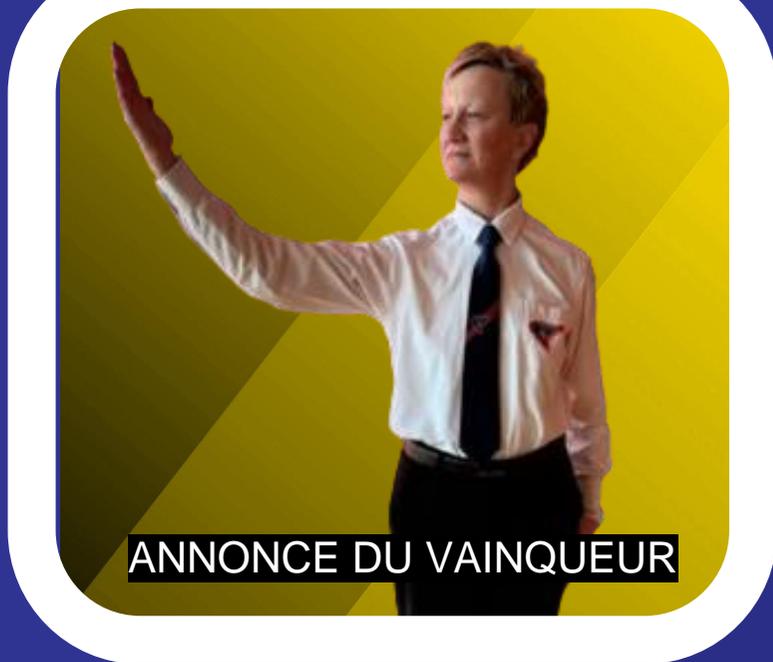
ANNEXE II

GESTES D'ARBITRAGE



ANNEXE II

GESTES D'ARBITRAGE



ANNEXE II

GESTES D'ARBITRAGE



ANNEXE II

GESTES D'ARBITRAGE





**FRANCE
JUDITSU**