



WEDSTRIJDREGLEMENTEN SHOW



Versie 2.0 (1/09/2019)



Inhoud

1.	Algemeenheden	3
1.1	De showchoreografie	3
2.	Categorieën	3
2.1	Open klasse	3
3.	Verloop van de wedstrijden	4
3.1	Voorschriften in geval van gelijke stand.....	4
3.2	Aanvullende voorschriften voor het laatste blok.....	4
4.	Scoresysteem en jurering.....	4
4.1	Technische scores.....	4
4.2	Show scores.....	5
5.	Jury:	5

1. Algemeenheden

Het JJIF-Show-systeem is bedoeld om een vrije choreografie te presenteren van verdedigingstechnieken van een atleet tegen aanvallen van een andere atleet van hetzelfde team. Het systeem wordt georganiseerd volgens de JJIF-organisatie en de sportcode. Het team kan voorwerpen gebruiken (max. twee (2) stuks) die het idee van de show ondersteunen. De voorwerpen kunnen worden gebruikt voor zowel de aanval als voor de verdediging (om maximaal 50% van de aanvallen te verdedigen) .¹

1.1 De showchoreografie

Hoewel de choreografie vrij door het team kan worden gekozen, moet deze een opeenvolging van aanvallen en verdedigingen bevatten.

Het team is vrij om minimaal zes (6) aanvallen uit de Duo-aanvallen te kiezen. Er zijn minimaal twee (2) aanvallen van elke serie (Zie Duo-wedstrijdreglementen, sectie 6)². Elke aanval mag rechts- of linkshandig worden uitgevoerd, naar keuze van het team. Hetzelfde geldt voor de respectieve positie van de voeten.

Het verdedigingsgedeelte moet minimaal twee (2) atemi's, twee (2) traditionele budoworpen en twee (2) klemmen of wurgingen bevatten. Choreografie en extra acties zijn toegestaan en aanvallen kunnen worden voorbereid door vooraanvallen zoals duwen, atemi's, trekken...

De verdediging is volledig naar keuze van de verdediger, evenals de respectieve rollen of de verandering van de rollen als aanvaller en verdediger.

2. Categorieën

De categorieën, zoals gedefinieerd in de JJIF-organisatie en sportcode 1.3.2.1, moeten worden toegepast.

2.1 Open klasse

Naast de reguliere categorieën is de organisatie van een "Open Klasse" mogelijk. Hier zal een team met twee (2) tot vier (4) atleten het opnemen tegen een ander team. Die teams kunnen worden gevormd in overeenstemming met JJIF - Organisatie en sportcode 1.3.2.1.

¹ Om veiligheidsredenen moeten de objecten gemaakt zijn van onbreekbaar materiaal, zoals plastic, hout of zachte stof. Voorwerpen gemaakt van glas zijn alleen toegestaan als ze gemaakt zijn van veiligheidsglas.

² Voor U16 en jonger is het niet toegestaan wapens te gebruiken.

3. Verloop van de wedstrijden

De volgorde van de gevechten wordt bepaald op basis van de trekking "Lijst en laatste vier", zoals beschreven in de JJIF Organisatie- en Sportcode onder Sectie 4.4.5.

Op het teken van de matscheidsrechter (MS) maakt het koppel een staande buiging naar de matscheidsrechter. De demonstratie begint wanneer de MS "Hajime" aankondigt.

De maximale duur voor de demonstratie is twee (2) minuten.

De scores van de presentatie worden door de jury gegeven na de volledige presentatie. Op bevel van de matscheidsrechter "Technische score - Hantai" en "Show Score - Hantai", houden de juryleden hun respectieve punten boven het hoofd.

Na alle demonstraties van de eliminatieronde gaan de vier (4) teams met de hoogste punten naar de laatste ronde om te strijden om de 1e, 2e en 3e plaats, zoals beschreven in de JJIF Organisatie- en Sportcode.

3.1 Voorschriften in geval van gelijke stand

Als de rangorde bepaald door de gegeven punten een gelijke stand aangeeft (totaal aantal punten is gelijk), beslist de technische score welk team hoger scoort. Dit wordt toegepast in de eliminatie, alsook in de laatste ronde.

Als de technische score ook gelijk is, voeren de betreffende teams een "uitdagingsronde" van 30 seconden uit, met verschillende elementen naar keuze. Hierna moet de jury een rangorde maken van die teams.

3.2 Aanvullende voorschriften voor het laatste blok

Indien de organisatie dit toelaat, is het gebruik van muziek toegestaan voor de laatste uitvoering in de finaleronde.

4. Scoresysteem en jurering

Er worden 2 verschillende scores toegekend in het Show-systeem:

- Technische score: houdt rekening met de uitvoering van ju-jitsutechnieken
- Show score: houdt rekening met esthetiek, verhaal en creativiteit, variëteit, tijdslimiet en choreografie.

De scores worden gegeven van 0 tot 10 met een 1/2 punteninterval.

4.1 Technische scores

Zowel de aanval als de verdediging worden op een technisch duidelijke manier uitgevoerd. Hoewel spectaculaire technieken zijn toegestaan, moet de uitvoering de principes van krijgskunst, logische voortzetting en biomechanica volgen.

De technische scores houden rekening met de uitvoering van alle vechtsporttechnieken, zoals atemi (slagen, stoten en trappen), worpen en neerhalingen, klemmen, wurgingen en grondtechnieken. De score wordt gegeven volgens de volgende criteria:

- Biomechanische logica - De technieken moeten worden uitgevoerd en op een biomechanisch logische manier met elkaar worden verbonden. Bij worpen en neerhalingen moet er een goede evenwichtsverbreking zijn van de tegenstander hetgeen hem in beweging brengt.
- Controle - Duidelijke controle aan het einde van elke verdedigingssequentie. Adequate verdediging³ bij wapens. Veilig en adequaat gebruik van de extra items.
- Effectiviteit - Technieken moeten krachtig en doeltreffend zijn, maar met goede controle.
- Snelheid - Een logische snelheid van de aanvallen en van de verdedigingstechnieken.
- Krachtige aanval - Hecht meer belang aan de aanval en aan het eerste deel van de verdediging.

4.2 Show scores

Het showaspect wordt beoordeeld op basis van de volgende principes:

- Esthetiek - Aantrekkelijke krijgskunstpresentatie, inclusief spectaculaire budotechnieken, acrobatiek, slow motion, enz.
- Verhaal & creativiteit – Het 'show' idee en de logica in het verhaal van de show. De show moet bestaan uit vechtsporttechnieken. Onnodig acteren moet worden vermeden.
- Variatie - Variatie van de getoonde technieken en het gebruik van het (de) extra voorwerp(en).
- Tijdslimiet - Verschil met de maximaal toegestane tijd⁴.
- Choreografie⁵ - Passend bij de gekozen muziek.

5. Jury:

De jury bestaat uit drie (3) erkende scheidsrechters, elk uit een ander land (en, voor zover mogelijk, verschillend van de landen van de teams).

³ Vermijd van geraakt of gesneden te worden door het wapen.

⁴ 0,5 puntenreductie voor elke 15 seconden over de tijd.

⁵ Alleen in laatste blok, indien toegepast.