



Règlements de compétition ne-waza

Février 2018

ARTICLE 1 DÉROULEMENT DU COMBAT

Tous les combats ne-waza se déroulent conformément aux règlements de la FIJ. Des différences mineures sont acceptées afin d'accommoder des situations spécifiques, mais les règlements de la FIJ ont préséance sur toute règle spécifique.

L'arbitre appelle les compétiteurs sur le tapis. Les compétiteurs entrent dans la zone de combat en même temps. Les compétiteurs se dirigent vers le centre de la zone de combat et s'agenouillent à une distance de 2 mètres l'un de l'autre. Les compétiteurs se saluent à partir de cette position. Les compétiteurs bougent ensuite pour se placer sur un genou à une distance d'un mètre l'un de l'autre. L'athlète en blanc se trouve à la droite de l'arbitre.

- Si les compétiteurs vont à l'extérieur de la zone de combat sans utiliser une technique avec un succès apparent, l'arbitre doit arrêter le combat et ramener les athlètes sur un genou au milieu de la zone de combat.
- À la fin du combat, l'arbitre annonce le gagnant et les compétiteurs se saluent (en étant sur les genoux) à une distance de 2 mètres l'un de l'autre. Les compétiteurs quittent ensuite le tapis.

ARTICLE 2 SCORE ET POINTS

Points

<u>Ippon 20 points</u>	<u>Osae-komi Waza-ri 7 points</u>	<u>2 points</u>
<u>Étranglement (Shime waza)</u> <u>Clés de bras (Kansetsu waza)</u>	Osae-komi 10 secondes	1) Passage de garde ou osae-komi avec un contrôle apparent : moins de 10 secondes 2) Montée arrière 3) Contrôle arrière 4) Balayage 5) Contrôle shime/kansetsu waza sans soumission

MONTÉE ARRIÈRE ET CONTRÔLE ARRIÈRE

Une montée arrière est lorsque l'athlète se retrouvant sur le dessus, sans être en garde ou en demie garde, est assis sur le dos de son adversaire en ayant les deux genoux ou un pied et un genou au sol, en faisant face à la tête de l'adversaire. Il y a un contrôle arrière lorsque l'athlète est assis ou que le bas de son dos est sur le sol et qu'il contrôle son adversaire en faisant face à son dos. Un contrôle arrière n'est considéré que si les

genoux se trouvent sous la ligne des épaules (voir l'annexe A, section 1 pour une illustration).

POSITION DE GARDE ET PASSAGE DE GARDE

Un passage de garde est lorsque l'athlète se retrouvant sur le dessus arrive à surmonter les jambes de l'adversaire se retrouvant en dessous (passage de garde ou demie garde) et maintient un contrôle latéral apparent ou une position nord-sud (voir l'annexe A, section 2 pour une illustration).

- La garde est définie par l'utilisation d'une ou des jambes pour empêcher le compétiteur d'avoir un contrôle latéral ou une position nord-sud sur l'athlète qui se trouve en dessous.
- Passer la garde du compétiteur et continuer avec une technique de contrôle apparent.
- Lorsque la garde de l'adversaire est passée, sans faire suivre d'une technique de contrôle ou de l'atteinte de la demie garde sans un bon contrôle (face à face), aucun point ne sera accordé.

BALAYAGES

Tout retournement à partir de la position de garde vers une position de supériorité suivie d'un contrôle apparent sera compté comme un balayage et 2 points seront accordés.

Aucun point ne sera accordé pour les balayages qui commencent et arrêtent en une situation de garde 50/50 (mutuelle). Le passage d'une position de garde au dos de l'adversaire (par-dessus) avec un contrôle apparent et tenir le compétiteur au sol (avec au moins un genou au sol) sera également considéré comme un balayage (voir l'annexe A, section 3 pour une illustration).

OSAEKOMI

Osaekomi sera reconnu lorsqu'un compétiteur a un contrôle apparent de son adversaire en position kesa, shio ou tate. Si l'osaekomi est tenue pendant 10 secondes, l'arbitre signalera un wazari et 7 points seront accordés. Après l'obtention d'un wazari pour osaekomi, les compétiteurs pourront aller progressivement vers une soumission. S'il n'y a pas de progrès vers une soumission, l'arbitre déclare mate et les compétiteurs doivent s'agenouiller au centre de la zone de combat. Si un osaekomi apparent est tenu pendant moins de 10 secondes, 2 points seront accordés (voir l'annexe A, section 4 pour une illustration).

Les règlements de la FIJ concernant les limites de la zone de combat s'appliquent en tout temps.

SOUSSION — CLÉS ET ÉTRANGLEMENTS

Les clés de bras et les étranglements avec une efficacité apparente et/ou qui forcent l'adversaire à abandonner permettront d'obtenir un ippon et la victoire.

ARTICLE 3 FAUTES ET INTERDITS

Les règlements de la FIJ concernant les shidos seront appliqués.

- 3^e shido : Hansoku make
- Lors de l'annonce d'un shido, l'athlète pénalisé ne peut continuer à obtenir des points. Si aucun des athlètes ne se trouve en position d'avantage, l'arbitre doit arrêter le combat et replacer les athlètes en position de départ, punir l'athlète qui a commis une infraction, et recommencer le combat.
- Lors de l'annonce d'un shido, si l'un des athlètes se trouve en position d'avantage, maintient une soumission ou est en osaekomi par rapport à l'athlète qui a commis la faute, l'arbitre doit appliquer la pénalité sans arrêter le combat ou lorsque tori perd son avantage. Si l'athlète qui maintient la soumission ou maintient son adversaire au sol est celui qui a commis l'infraction, l'arbitre doit déclarer mate et replacer les athlètes sur un genou au centre avant d'annoncer la pénalité.

3.1 Shido

Les règlements de la FIJ s'appliquent en situation de shido selon les critères suivants :

- Non-combativité :
 - a. La non-combativité (passivité/retardement intentionnel) est déclarée lorsque l'un des athlètes essaie visiblement de ne pas faire progresser le combat ou lorsqu'il empêche son adversaire de le faire.
 - b. Quitter le tapis ou pousser l'adversaire hors du tapis sans technique d'attaque.
 - c. Lorsque l'athlète défait la prise de l'adversaire sans continuer le combat.
 - d. Lorsque les deux adversaires démontrent simultanément un manque de combativité (retardement intentionnel) à n'importe quel moment pendant le combat.
 - e. S'échapper d'un combat au sol, se lever et ne pas retourner au combat. Notez que les athlètes peuvent se lever pour passer la garde, mais ils doivent retourner au combat dans un temps raisonnable s'ils ne veulent pas recevoir une pénalité de passivité/retardement intentionnel.

3.2 Hansoku make

Les règlements de la FIJ s'appliquent dans toutes les situations de hansoku make.

ARTICLE 4 RÈGLEMENT DU COMBAT

- Soumission :
Un compétiteur peut gagner le combat avant la fin du temps réglementaire si l'un des compétiteurs utilise une technique de clé ou d'étranglement qui fait en sorte que son adversaire frappe le sol ou que l'arbitre arrête le combat. Il s'agit alors d'une soumission.
- Si l'un des compétiteurs amasse un total de 20 points.
- Si le temps réglementaire est terminé, le compétiteur ayant le plus de points à la fin du combat sera déclaré gagnant.
- Si le pointage est égal à la fin du temps réglementaire, les compétiteurs iront en *Golden score* jusqu'à ce que l'un des compétiteurs marque un point ou soit disqualifié.