PRÉCISIONS SUR LES RÈGLES D'ARBITRAGE AU 01/01/2018

1. **LES VALEURS : Depuis le 01/01/18, un combat peut être gagné en marquant IPPON, WAZA-ARI, WAZA-ARI-AWAZATE-IPPON ou lorsque l'adversaire est pénalisé par HANSOKU MAKE (direct ou 3ème SHIDO)**

2. **LE IPPON ET SES 4 CRITÈRES : Vitesse, force, sur le dos, contrôle jusqu'à la fin de la chute**

- **Reconsidération de l'évaluation duIPPON en lui donnant plus de valeur**
- **Une action en déroulé peut-être évaluée Ippon uniquement s'il n'y a pas de temps d'arrêt jusqu'à la fin de l'action**

3. **LE WAZA-ARI : sera attribué quand les 4 critères duIPPON ne seront pas réunis**

- **La valeur du WAZA-ARI inclut celle donnée pour le YUKO par le passé**
- **Deux WAZA-ARI sont équivalents à un Ippon et il est mis fin au combat, Waza-ari awasate Ippon**
- **Chuter sur les 2 coudes ou les deux bras (mains) ou un coude, un bras (une main) simultanément est considéré comme valable : WAZA-ARI ⟹ orientation éducative sécuritaire**
- **Chuter sur un coude, sur les fesses ou le genou avec une continuité immédiate sur le dos : WAZA-ARI**

4. **LES TEMPS DE L'IMMOBILISATION :**

- **10 secondes : WAZA-ARI**
- **20 secondes : IPPON**

5. **LE PONT : Toute situation de chute volontaire en position de PONT (tête avec 2 pieds ou tête avec 1 pied) sera considérée Ippon**

⟹ **Orientation éducative sécuritaire**

6. **<u>LA DÉFENSE AVEC LA TÊTE</u> : Utiliser volontairement la tête pour défendre afin d'éviter la chute ou une marque sera pénalisé par HANSOKU-MAKE**
   Sauf lorsque TORI tente de projeter son adversaire en TACHI-WAZA sur 3 formes techniques :

- **SEOI-OTOSHI ou SEOI-NAGE à genoux**
- **SODE-TSURIKOMI-GOSHI avec la saisie des deux manches**
- **KOSHI-GURUMA avec les deux saisies autour du cou**

⇨ **Orientation éducative sécuritaire**

7. **<u>ATTAQUE ET CONTRE-ATTAQUE</u> : Dans le cas d'une attaque et d'une contre-attaque, le premier compétiteur chutant sur son côté ou sur le dos ne pourra marquer qu'à condition de prendre clairement le contrôle du mouvement en position TACHI-WAZA et de terminer l'action**

8. **<u>L'AVANTAGE DÉCISIF (Golden score)</u> : l'avantage décisif ne peut être gagné que par un score technique (WAZA-ARI ou IPPON) ou HANSOKU-MAKE (direct ou par SHIDOS accumulés)**

9. **<u>LES SAISIES NON CONVENTIONNELLES</u> : pas de changement pour la saisie PISTOLET, OURLET, CROISÉE, UNILATÉRALE, CEINTURE, l'attaque doit être immédiate sinon SHIDO**

10. **<u>L'ETREINTE DE L'OURS</u> : pas de changement, celui qui veut exécuter une étreinte de l'ours doit avoir au minimum une saisie**

LE BLANC OUI / LE BLEU NON SHIDO

11. **<u>L'ENCHEVÊTREMENT DE LA JAMBE</u> : pas de changement, l'action d'enchevêtrer la jambe sans attaque (O UCHI GARI ou UCHI MATA par exemple) doit être pénalisé par SHIDO**

12. **<u>LES SAISIES DE JAMBE</u> : interdites, la saisie de jambe ou la saisie du pantalon sera pénalisée par SHIDO à chaque fois. Il y aura 3 SHIDOS pour HANSOKU-MAKE**

- **Il est possible de saisir la jambe seulement lorsque les deux combattants sont clairement en position NE-WAZA et lorsque l'action en TACHI-WAZA est arrêtée (exemple : enroulement sur IPPON SEOI NAGE à genoux)**

13. **<u>LA SAISIE EN KATA-SANKAKU</u> : autorisé uniquement pour une action en NE-WAZA. En TACHI-WAZA ou sur une remontée du sol, l'arbitre doit annoncer MATTÉ**

14. **<u>SHIME-WAZA</u> : effectuer un étranglement avec une hyper-extension de la jambe est interdit. MATTÉ doit être annoncé immédiatement par l'arbitre et pénalité SHIDO**

15. **<u>LE PASSAGE DU NE-WAZA EN TACHI-WAZA</u> : tant que le combat est engagé, l'arbitre ne doit pas annoncer MATTÉ, possibilité d'annoncer un score sur une action effectuée immédiatement après une remontée des deux combattants ou d'un seul combattant**

16. **<u>LES CLEFS DE BRAS ET LES ETRANGLEMENTS EN TACHI-WAZA</u> : interdits et SHIDO.**
    Si la commission estime que l'action est volontaire et dangereuse, attribution du HANSOKU-MAKE (pas d'accès au repêchage) sur les formes WAKI GATAME ou SODE UDE GATAME

- **Clef à la volée (juji) : MATTÉ SHIDO**

17. <u>IMMOBILISATION NON VALABLE</u>

18. <u>PÉNALITÉ SUPPLÉMENTAIRE SUR « BRISER LA GARDE DE L'ADVERSAIRE A DEUX MAINS »</u>
SHIDO SI PAS D'ATTAQUE IMMEDIATE DERRIERE L'ACTION DE BRISER

19. <u>CONTINUITÉ VERS L'EXTERIEUR</u>
La notion d'immédiat pour immobiliser, effectuer une clef de bras ou effectuer un étranglement A L'EXTERIEUR est remplacé par la notion de continuité (construction active) pour aller au but à atteindre sinon MATTÉ.

<u>CNA</u>