



UNITED WORLD  
**WRESTLING**

# RÈGLEMENT INTERNATIONAL DU GRAPPLING





**TABLE DES MATIÈRES**

<b>SECTION UNE - RÈGLES GÉNÉRALES</b> .....	<b>3</b>
Article 1 - Philosophie .....	3
Article 2 - Objectifs .....	3
Article 3 - Application des règles et licences United World Wrestling .....	3
Article 4 - Contrôle anti-dopage et conditions sanitaires.....	3
Article 5 - Perte de poids .....	4
<b>SECTION DEUX - PROCÉDURES DE COMPÉTITION</b> .....	<b>4</b>
Article 6 - Système de compétition .....	4
Article 7 - Examen médical et vérification de la tenue de combat .....	5
Article 8 - Pesée et tirage au sort.....	5
<b>SECTION TROIS - STRUCTURE MATÉRIELLE</b> .....	<b>5</b>
Article 9 - Catégories d'âge et de poids .....	5
Article 10 - Tenue et apparence des grapplers.....	6
Article 11 - Tapis de compétition .....	8
Article 12 - Service médical .....	8
<b>SECTION QUATRE - LE MATCH</b> .....	<b>8</b>
Article 13 - Durée des matchs .....	8
Article 14 - Annonce et début du match .....	8
Article 15 - Positions de départ et de reprise .....	9
Article 16 - Points attribués aux actions et aux prises.....	11
Article 17 - Arrêt pour blessure et saignement.....	20
Article 18 - Interruptions du Match .....	20
Article 19 - Critères de Décision.....	20
Article 20 - Prolongation .....	21
Article 21 - Protêt et Challenge .....	22
Article 22 - Points de classement.....	23
<b>SECTION CINQ - INFRACTIONS TECHNIQUES</b> .....	<b>24</b>
Article 23 - Passivité .....	24
Article 24 - Actions et Prises Illégales.....	24
Article 25 - Procédures d'expulsion.....	26
<b>SECTION SIX - CORPS D'ARBITRAGE</b> .....	<b>27</b>
Article 26 - Composition .....	27
Article 27 - Tenue du corps d'arbitrage .....	27
Article 28 - Fonctions Générales .....	27
Article 29 - L'Arbitre Central .....	27
Article 30 - Le Juge.....	29
<b>SECTION SEPT - DISPOSITIONS FINALES</b> .....	<b>30</b>



*Information liminaire* : dans ce document, les différents noms, tels que 'athlète', 'compétiteur', 'adversaire', 'arbitre', 'juge', etc... - désignant les grapplers et les autres personnes intervenant dans les compétitions de grappling sont donnés au masculin et, si nécessaire, précédés d'un article masculin. Ce choix d'écriture a été fait dans le seul but d'alléger et de rendre plus lisible le texte, sans préjuger du genre des personnes désignées.

## SECTION UNE - RÈGLES GÉNÉRALES

### Article 1 - Philosophie

Le grappling est un style de lutte qui combine des techniques provenant de différents sports tels que la lutte libre, le jiu-jitsu brésilien, la lutte libre brésilienne, le catch, le judo, le sambo, et le but de ce sport consiste à faire tomber et contrôler l'adversaire au sol et à le soumettre en utilisant des étranglements et des clés.

Le grappling, autorisant des techniques et des prises provenant de tous les sports de lutte, possède parmi ceux-ci l'ensemble de règles le plus permissif. Le combat se déroulant majoritairement au sol, le grappling peut être considéré comme l'un des sports de lutte les plus sûrs à pratiquer.

Le grappling, de tous les styles modernes de lutte, est le plus proche de la lutte grecque antique ou Pále (πάλη), qui était pratiquée dans les Jeux Olympiques antiques. Le grappling est divisé en deux styles: le Grappling, où les athlètes portent un short et un maillot de compression extensible appelé rashguard, et le Grappling Gi, où les athlètes portent un kimono.

Conformément à la philosophie générale du sport, les grapplers doivent honorer les valeurs de sportivité et de fair-play et ne doivent jamais blesser intentionnellement leur adversaire.

### Article 2 - Objectifs

Se référant aux statuts et aux différents règlements de la United World Wrestling, les règles internationales présentées dans le présent document constituent le cadre général régissant et promouvant le sport du grappling et ont comme objectifs spécifiques de:

- Établir le système de compétition, les méthodes de classement, les points de classement, les pénalités, les critères d'éliminations, etc...
- Définir et spécifier les conditions pratiques et techniques qui régissent les combats
- Déterminer la valeur à attribuer aux actions et aux prises
- Énumérer les situations et les interdictions
- Définir les fonctions techniques du corps d'arbitrage

### Article 3 - Application des règles et licences United World Wrestling

Les règles définies dans ce document doivent être appliquées à tous les événements homologués par la United World Wrestling afin d'assurer une sécurité optimale des athlètes et un développement sain de la discipline.

La licence United World Wrestling est obligatoire pour toutes les compétitions internationales de grappling auxquelles participent plus de deux pays. Toutes les compétitions internationales doivent être annoncées à la United World Wrestling et inscrites à son calendrier officiel. L'assurance United World Wrestling couvre uniquement les compétitions inscrites au calendrier de la United World Wrestling.

### Article 4 - Contrôle anti-dopage et conditions sanitaires

Tous les athlètes participant à des événements homologués par la United World Wrestling acceptent de se soumettre au Règlement Antidopage de la United World Wrestling et au Code Mondial Antidopage.

Les grapplers reconnus infectés par les virus VIH/HCV/HBV ne sont pas autorisés à participer aux compétitions de grappling et les membres du personnel médical reconnus infectés par ces mêmes virus ne peuvent pas administrer des soins aux grapplers qui saignent.



## Article 5 - Perte de poids

En ce qui concerne la perte de poids sur les lieux de compétition, la United World Wrestling a adopté les règles suivantes: la pratique de la déshydratation ou de la restriction calorique excessive, l'utilisation de diurétiques, de vomitifs, de laxatifs ainsi que les vomissements auto-infligés sont strictement interdits par la United World Wrestling.

Les grapplers âgés de moins de 18 ans n'ont pas le droit d'accéder au sauna ou aux bains de vapeur sur le site de compétition et ne peuvent pas porter de vêtements de sudation. L'application de ces règles est placée sous la responsabilité du comité d'organisation de la compétition dont les décisions ne pourront être discutées. Une première violation de ces règles entraînera la suspension du ou des grappler(s) de la compétition concernée par cette tentative d'utilisation de méthodes interdites. Une seconde violation résultera en la suspension du ou des grappler(s) pour tous les événements homologués par la United World Wrestling pour une durée d'un an calendaire. Le Comité Exécutif de la United World Wrestling auditionnera tous les cas de récidive et appliquera les sanctions définies par les règlements de la United World Wrestling. Tout individu assistant un grappler dans des pratiques de perte de poids interdites sera sujet aux mêmes règles et sanctions que le grappler en question.

## SECTION DEUX - PROCÉDURES DE COMPÉTITION

### Article 6 - Système de compétition

Le système de compétition est le même que celui utilisé par la United World Wrestling pour les compétitions olympiques, basé sur l'élimination directe avec repêchage. L'appariement est effectué dans l'ordre des résultats du tirage au sort. Si le nombre de grapplers n'est pas idéal (c'est-à-dire 4, 8, 16, 32, 64, etc.), des matchs de qualification sont organisés à partir du fond du tableau. Les grapplers qui gagnent leurs matchs continuent dans le tableau jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux grapplers invaincus. Ces derniers disputeront la finale pour la médaille d'or (première place) et la médaille d'argent (deuxième place). Les grapplers qui ont perdu contre les deux finalistes effectuent des matchs de repêchages dans deux différents groupes : le premier groupe est constitué des grapplers qui ont perdu contre le 1<sup>er</sup> finaliste et le deuxième groupe des grapplers qui ont perdu contre le 2<sup>ème</sup> finaliste. Les vainqueurs de ces deux groupes de repêchage reçoivent tous les deux une médaille de bronze. A partir de la 7<sup>ème</sup> place, les grapplers sont classés en fonction des critères suivants:

- Le plus de victoires par soumission
- Le plus de victoires par supériorité technique
- Le plus de victoires par décision
- Le plus de points techniques marqués durant toute la compétition

**Remarque:** Si deux grapplers ne peuvent pas être départagés par les critères mentionnés ci-dessus, ils seront classés ex aequo.

Si une catégorie compte moins de 6 compétiteurs, la compétition suivra le modèle du «système nordique» dans lequel chaque grappler affronte chaque grappler.

Le classement se fera en fonction des critères suivants:

1. L'athlète avec le plus de victoires
2. L'athlète avec le plus de points de classement (comme décrit dans l'article 22)
3. Le vainqueur du combat direct entre deux compétiteurs à égalité
4. L'athlète qui a marqué le plus de points techniques durant la compétition
5. L'athlète avec le moins de points techniques accordés (gagnés par ses adversaires) durant la compétition

L'athlète classé premier dans le "système nordique" recevra une médaille d'or, celui classé deuxième une médaille d'argent et finalement les athlètes classés troisième et quatrième recevront une médaille de bronze.



## Article 7 - Examen médical et vérification de la tenue de combat

L'examen médical doit être réalisé le jour de la compétition dans une zone réglementée près du site de compétition. Il doit durer 1 heure et être immédiatement suivi par la pesée pour les catégories de poids désignées. Des espaces séparés ou des horaires différents doivent être prévus pour le contrôle médical des hommes et des femmes. *Les athlètes doivent se présenter en shorts de compétition ou en sous-vêtements.*

Le personnel médical doit les examiner afin de détecter d'éventuelles infections cutanées ou d'autres problèmes médicaux tels que coupures ou maladies contagieuses. Le personnel médical a pleine autorité pour déterminer si un grappler est apte à participer à la compétition ou non.

Une fois déclarés aptes par le personnel médical, les grapplers doivent se rendre à la table de contrôle des tenues de compétition et faire contrôler celles-ci par les arbitres désignés à cet effet. Dans le cas où leurs tenues ne seraient pas conformes aux règles de la United World Wrestling, les athlètes auront la possibilité d'acheter des tenues et des équipements, agréés par la United World Wrestling, sur le lieu de compétition.

## Article 8 - Pesée et tirage au sort

La pesée doit être effectuée le jour de la compétition dans un espace réglementé près du site de compétition. La pesée doit durer 1 heure et être terminée au plus tard 1 heure avant l'heure de début prévue du premier combat des catégories de poids désignées.

L'accès à la pièce de pesée est limité aux compétiteurs, aux entraîneurs, aux arbitres et au personnel officiel de pesée. Aucun compétiteur ne sera accepté à la pesée s'il ne s'est pas préalablement rendu au contrôle médical durant les horaires définis dans le programme de compétition. Les athlètes doivent présenter leur licences United World Wrestling et leur accréditation aux arbitres nommés responsables de la pesée.

Les athlètes doivent se peser en shorts de compétition ou en sous-vêtements et doivent être autorisés à contrôler leur poids sur les balances mises à disposition autant de fois qu'ils le souhaitent durant le temps officiel imparti à la pesée. Aucune tolérance de poids ne sera accordée dans les événements homologués par la United World Wrestling.

Après que les athlètes ont été pesés et qu'un officiel de la pesée a inscrit leur poids sur la feuille de pesée, un tirage aléatoire effectué par ordinateur déterminera leur position dans le tableau de compétition. Le tirage au sort de chaque position sera effectué, durant le temps officiel imparti à l'établissement du tableau, par l'ordinateur officiel et avec le logiciel de compétition officiel de la United World Wrestling.

## **SECTION TROIS - STRUCTURE MATÉRIELLE**

### Article 9 - Catégories d'âge et de poids

Tous les grapplers prenant part à la compétition doivent être en mesure de fournir un document officiel attestant leur âge et leur nationalité. Tout athlète découvert en train de concourir dans une classe d'âge inférieure à celle qui lui est attribuée par la United World Wrestling sera automatiquement disqualifié de la compétition en cours. Les athlètes qui violeront cette règle à plusieurs reprises pourront voir leur affiliation à la United World Wrestling supprimée.

A l'exception des vétérans, les athlètes sont autorisés à concourir dans la catégorie d'âge légal directement au-dessus de l'âge légal de leur groupe, à condition qu'ils présentent un certificat médical au moment de l'accréditation. Les benjamins, les écoliers et les cadets doivent également fournir une autorisation parentale confirmant qu'ils ont le droit de concourir dans un groupe d'athlètes plus âgés.

**Remarque: Si plusieurs catégories d'âge sont au programme d'un événement homologué par la United World Wrestling, les athlètes ne seront autorisés à participer que dans une seule catégorie par jour.**



## Benjamins (12-13 ans)

- Garçons et filles: 27, 30, 34, 38, 42, 46, 50, 55, 60, 66, 72, +72kg

## Écoliers (14-15 ans)

- Garçons: 29-32, 35, 38, 42, 47, 53, 59, 66, 73, +73kg
- Filles: 28-30, 32, 34, 37, 40, 44, 48, 52, 57, +57kg

## Cadets (16-17 ans)

- Garçons: 39-42, 46, 50, 54, 58, 63, 69, 76, 85, +85kg
- Filles: 36-38, 40, 43, 46, 49, 52, 56, 60, 65, +65

## Juniors (18-19 ans)

- Hommes: 58, 62, 66, 71, 77, 84, 92, +92kg
- Femmes: 49, 53, 58, 64, 71, +71kg

## Seniors (20 ans et plus)

- Hommes: 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, +100kg
- Femmes: 53, 58, 64, 71, +71kg

## Vétérans (35-60 ans)

- Hommes: 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, +100kg
- Femmes: 53, 58, 64, 71, +71kg

## Article 10 - Tenue et apparence des grapplers

Pour toutes les compétitions homologuées par la United World Wrestling, les tenues doivent être préalablement approuvées par le United World Wrestling Committee of Associated Styles - Grappling.

### Tenue de compétition - Grappling

Le premier grappler appelé (haut du tableau) doit se présenter sur le bord du tapis dans un rashguard rouge et le second (bas du tableau) doit se présenter dans un rashguard bleu.

Les rashguards doivent **bien plaquer au corps**, avec des manches courtes ou longues, et contenir au moins 60% de la couleur assignée. Le mélange de rouge et de bleu sur les rashguards est interdit.

Les shorts doivent être de la couleur assignée, rouge ou bleu, ou d'une couleur neutre telle que noir, blanc ou gris. Les shorts ne doivent pas être trop larges ou comporter des poches, des boutons ou des fermoirs qui pourraient être dangereux pendant la compétition. Les leggings et les shorts de compression ne peuvent être portés que sous les shorts agréés pour la compétition.

### Tenue de compétition - Grappling Gi

Dans tous les Championnats Continentaux et du Monde de la catégorie d'âge Senior, le premier grappler appelé doit se présenter sur le bord du tapis dans un Gi rouge et le second grappler appelé dans un Gi bleu. Dans les autres compétitions le Gi peut aussi être blanc (pour le coin rouge) et noir (pour le coin bleu).

Les organisateurs procureront aux athlètes les ceintures rouges ou bleues selon la couleur de leur tenue.



Le Gi doit être en coton ou dans une matière similaire et en bon état. Il ne doit pas être anormalement épais ou raide au point de gêner l'adversaire. La veste doit descendre au-delà des hanches, mais pas au-delà des cuisses. En tendant les bras vers l'avant, la distance entre les manches et les poignets ne doit pas excéder 5 cm. Les pantalons doivent être de taille appropriée et descendre jusqu'aux chevilles en position debout.

Ils ne doivent pas être anormalement étroits ou larges au point d'affecter la capacité de l'adversaire à effectuer des prises et des mouvements. La ceinture doit être bien serrée autour de la taille de manière à maintenir efficacement la veste. Les femmes peuvent porter un rashguard de la couleur assignée blanc et bleu/noir, ou toute autre couleur neutre, sous leur Gi.

## Protections

Le port de genouillères légères sans éléments métalliques est autorisé. Les grapplers qui le désirent peuvent porter des protège-oreilles approuvés par la United World Wrestling, qui ne contiennent aucun renfort métallique ou en matériau dur. Les arbitres peuvent obliger les grapplers qui auraient les cheveux trop longs à porter un protège-oreilles ou un bonnet de sport.

## Emblème et abréviation du pays

Pour tous les Championnats Continentaux et du Monde, les grapplers doivent porter l'abréviation du nom de leur pays sur le dos de leur rashguard ou veste Gi. L'abréviation doit mesurer approximativement 20x15 cm et ne pas dépasser la taille d'une feuille A5.

Le nom de famille du compétiteur peut être ajouté au-dessus ou au-dessous du code du pays dans un demi-cercle et doit être écrit en lettre latine mesurant de 4 à 7 cm.

L'emblème du pays peut aussi être porté sur les rashguards et les shorts et ne doit pas dépasser une taille de 4x8 cm.

## Publicités sur les tenues

Les grapplers sont autorisés à porter les noms ou les symboles et emblèmes de leurs sponsors sur leur tenue de compétition à condition qu'ils n'entravent pas l'identification de leur couleur ou de l'abréviation de leur pays.

Les marques interdites comprennent celles des entreprises associées à la pornographie, aux jeux d'argent, aux drogues, à l'alcool, au tabac, et aux rhétoriques misogynes, racistes, avec des préjugés ou injurieuses.

Pour tous les Championnats Continentaux et du Monde, les tenues de compétition ne doivent pas porter d'écussons ou d'emblèmes de clubs locaux.

## Chaussures

Les grapplers ne sont pas autorisés à porter des chaussures pendant les matchs.

## Apparence et hygiène

Les grapplers ne sont pas autorisés à porter des bandages aux poignets, aux bras ou aux chevilles sauf en cas de blessure ou sur ordre d'un médecin. Les grapplers ne sont pas autorisés à porter des objets susceptibles de blesser leur adversaire, tels que colliers, bracelets, bracelets de cheville, bagues, piercings de tous types, prothèses, etc...

Les ongles des doigts et des orteils des grapplers doivent être taillés nets sans bords coupants. Si un grappler a des cheveux longs qui descendent plus bas que les épaules et/ou avec une frange qui dépasse les oreilles, il devra porter un bonnet de sport.

Les grapplers doivent être soignés et leurs cheveux ainsi que leur peau ne doivent pas être enduits d'une quelconque substance grasseuse, huileuse ou gluante. Les grapplers ne doivent pas être transpirants lorsqu'ils se présentent au tapis pour le début de match. L'arbitre peut demander à un grappler de s'essuyer à tout moment durant le match. Dans un souci de santé, d'hygiène et d'environnement sain pour les athlètes, ces règles doivent être strictement observées.



À la pesée, un officiel de la United World Wrestling devra contrôler que tous les athlètes satisfont aux règles de cet article et les prévenir que si leur apparence ou leur tenue ne respectent pas ces règles, ils ne seront pas autorisés à entrer dans la compétition. Les grapplers qui se présentent dans la zone de compétition avec une apparence non conforme à ces présentes règles, se verront accorder 2 minutes pour améliorer leur apparence, sans quoi ils perdront le match par forfait.

## Article 11 - Tapis de compétition

Pour toutes les compétitions homologuées par la United World Wrestling, des tapis de compétition, de 12x12m ou 10x10m, contenant un cercle de 8 à 10 mètres et approuvés par la United World Wrestling, seront utilisés. Le centre du tapis doit contenir un cercle d'1 mètre de diamètre qui servira de point de départ aux grapplers. Le tapis doit être pourvu d'une zone de protection d'1 mètre minimum à partir du bord du cercle extérieur.

## Article 12 - Service médical

Un médecin agréé par le United World Wrestling Committee of Associated Styles - Grappling - et par la Fédération Nationale hôtesse doit être assigné à tout événement homologué United World Wrestling. Il doit être un expert en médecine du sport et avoir une parfaite connaissance des techniques et des règles du grappling. Il dispose de la pleine autorité pour interrompre un match à tout moment s'il estime que l'un des deux grapplers est en danger.

Les fonctions du médecin-chef sont:

- De superviser le travail de l'équipe médicale durant l'évènement
- De réaliser tous les examens médicaux précédant la compétition et de déterminer si les athlètes sont, ou non, médicalement aptes à s'engager dans les matchs de grappling
- De consigner les prescriptions dans le passeport sportif de l'athlète. Si un athlète se voit refuser l'accès à la compétition dans un intérêt de santé et de sécurité, la décision et les raisons qui l'ont motivée devront être consignées dans son passeport sportif
- d'assurer une surveillance médicale durant toute la compétition et d'être prêt à intervenir en cas d'accident ou de blessure ou à la demande de l'arbitre central
- De déterminer si un athlète est apte ou non à continuer le match et/ou la compétition
- De délivrer les certificats médicaux et les attestations de suspension appropriées aux athlètes qui doivent se retirer de la compétition
- De rédiger et transmettre, à des fins statistiques, à la United World Wrestling un compte-rendu complet des blessures survenues durant l'évènement ainsi que de toutes les recommandations et/ou des décisions concernant la suspension du combattant.

## SECTION QUATRE - LE MATCH

### Article 13 - Durée des matchs

Les matchs des benjamins, des écoliers et des vétérans durent 4 minutes.

Les matchs des cadets, des juniors et des seniors durent 5 minutes.

### Article 14 - Annonce et début du match

Les noms des deux grapplers sont annoncés au tapis d'une voix claire et forte. Les grapplers sont appelés trois fois, avec un intervalle d'au moins 1 minute entre chaque appel. Si après le troisième appel, le grappler ne s'est pas présenté sur le tapis, il sera disqualifié et son adversaire remportera le match par forfait.

S'il est prouvé que l'athlète n'a pas pu se présenter au tapis à temps, et a perdu son match par forfait, pour des raisons dues à un problème dans l'organisation du tournoi (par exemple: dysfonctionnement du système audio, nom mal orthographié, etc...) et si le tournoi n'a pas atteint le round suivant du tableau, le résultat du match perdu par forfait doit être annulé et le match doit avoir lieu.



Une fois leur nom appelé, les grapplers doivent se tenir debout dans le coin correspondant à la couleur qui leur a été assignée et attendre que l'arbitre central les appelle à ses côtés. L'arbitre central doit inspecter leur tenue de compétition et leur accorder 2 minutes pour la changer si elle ne respecte pas les exigences du présent règlement. Dans le cas où, après ces 2 minutes, un grappler ne se représente pas sur le tapis avec une tenue conforme aux règles, il perdra le match par forfait. L'arbitre doit également inspecter les grapplers pour s'assurer que leur peau n'est pas recouverte de substances grasses ou collantes, ou de transpiration. Une fois l'inspection de l'arbitre terminée, les grapplers se saluent, se serrent la main et commencent le match au coup de sifflet de l'arbitre.

## Article 15 - Positions de départ et de reprise

### Définition de Hors Limites

Il y a "hors limites" si, à partir d'une position debout, un compétiteur est forcé de sortir des limites et touche d'un pied la zone de protection alors qu'il n'est pas en tentative de soumission. L'arbitre central doit alors interrompre l'action et ramener les concurrents au centre du tapis.

Lorsque les concurrents combattent au sol, il y a «hors limites» lorsqu'aucune partie du corps d'un des compétiteurs ne touche le cercle ou lorsque n'importe quelle partie du corps d'un des compétiteurs sort de la zone de protection. Dans les deux cas, l'arbitre doit interrompre l'action et ordonner la reprise dans la position appropriée. Dans le cas où les compétiteurs sont hors limites pendant une action permettant de marquer des points (amenée au sol, renversement ou position dominante), sans aucune partie de la tête de l'un ou l'autre des grapplers se trouvant hors de la zone de protection, l'arbitre doit attendre le décompte des 3 secondes avant d'arrêter l'action et doit ensuite faire reprendre le match au centre puis accorder les points de l'action en cas d'exécution réussie (contrôle sécurisé du dessus après amené au sol ou position dominante).

**Remarque:** Si un compétiteur s'enfuit du tapis - à partir d'une position debout ou au sol - un avertissement doit immédiatement être donné à l'athlète en fuite.

**Remarque:** Si un athlète devient hors limites pendant une tentative de soumission (sans effectuer la défense correcte), le match ne sera pas arrêté tant que l'action n'est pas terminée ou tant qu'aucune partie de la tête de l'un ou l'autre des grapplers ne sort de la zone de protection. Dans ce cas, l'athlète qui amène l'action hors de la zone de protection dans le but d'arrêter le combat pour échapper à la soumission sans effectuer la défense correcte sera immédiatement disqualifié.

**Remarque:** Si un grappler pousse l'action à être hors limites pour tenter d'échapper à une soumission en utilisant la défense correcte (sans fuir le tapis), le combat ne sera pas arrêté tant que l'action n'est pas terminée ou tant qu'aucune partie de la tête de l'un ou l'autre des grapplers ne sort de la zone de protection. Dans ce cas, l'arbitre doit interrompre les athlètes, attribuer 1 point pour attaque à l'athlète tentant la soumission et faire reprendre le match au centre du tapis conformément aux critères de position de reprise.

### Position de reprise Neutre

La position de reprise neutre est effectuée au début du match. Les deux grapplers se tiennent debout l'un en face de l'autre au centre du tapis avec un pied touchant le rond central et attendent le coup de sifflet de l'arbitre pour commencer à combattre.

La position de reprise neutre est également ordonnée lorsque l'arbitre interromp le match pour hors limites alors que l'action se déroulait debout ou que la dernière position sécurisée était en position debout (c'est-à-dire: en cas d'amené au sol devenant hors limites, celle-ci ne rapporte pas de points parce que la position n'a pas été sécurisée pendant 3 secondes avant que l'arbitre n'arrête l'action).





## Position de reprise en Garde Fermée

La position de reprise en garde fermée s'effectue au centre du tapis. L'athlète qui est dessous est allongé dos sur le tapis avec son adversaire entre les jambes, lesquelles se rejoignent pieds croisés, et avec les mains placées de chaque côté de sa tête et ses mains sont posées sur le ventre de son adversaire.

La reprise en garde fermée est ordonnée quand l'arbitre interrompt le match pour hors limites et quand la dernière position sécurisée, pendant 3 secondes, était une garde fermée au sol.



## Position de reprise en Demi-Garde

La position de reprise en demi-garde s'effectue au centre du tapis, avec l'athlète qui est au-dessous se tenant sur le côté, une jambe de son adversaire entre ses jambes, sa poitrine face à l'adversaire et ses mains posées sur la jambe libre de celui-ci.

L'athlète au-dessus est assis à genoux, les mains sur la hanche côté haut de son adversaire.

La position de reprise en demi-garde est ordonnée lorsque l'arbitre interrompt le match pour hors limites et que la dernière position sécurisée, tenue pendant au moins 3 secondes, était une demi-garde au sol.



## Position de reprise en Garde Ouverte

La reprise en garde ouverte s'effectue au centre du tapis avec le grappler au-dessous allongé sur le dos, les mains sur les cuisses et les pieds à plat sur le tapis dans le rond central. Le grappler au-dessus se tient sur les genoux devant les pieds de son adversaire et place ses mains sur les rotules du grappler au-dessous. Une fois que l'arbitre a approuvé la position, le match reprend à son coup de sifflet.

La reprise en garde ouverte est ordonnée lorsque les deux grapplers sont hors limites au cours de la lutte au sol et que la dernière position obtenue par l'athlète au-dessus n'était ni une position dominante, ni une garde fermée, ni une demi-garde. Le grappler qui était au-dessus lorsque l'action est devenue hors limites (ou qui avait un contrôle partiel du dos) prend la position au-dessus dans la reprise en garde ouverte.



## Position de reprise en Contrôle Latéral (Side Mount)

La reprise en contrôle latéral s'effectue au centre du tapis avec le grappler au-dessous allongé sur le dos (coudes dégagés et mains posées sur le flanc de son adversaire) et le grappler au-dessus placé latéralement sur son adversaire avec le tronc collé sur le ventre de celui-ci et les coudes et les genoux plaqués sur le tapis.

La position de reprise en contrôle latéral est ordonnée lorsqu'un grappler a sécurisé une montée latérale et que seulement ensuite l'action est devenue hors limites.



## Position de reprise en Montée (Full Mount)

La reprise en montée s'effectue au centre du tapis avec le grappler au-dessous allongé sur le dos, les mains placées sur les côtés de la tête et le grappler au-dessus en montée, les jambes sur le côté et les mains posées sur la poitrine de l'adversaire.

La position de reprise en montée est ordonnée lorsqu'un grappler a sécurisé une montée et que seulement ensuite l'action est devenue hors limites.





## Position de reprise en Contrôle Arrière ou de Dos (Back Mount)

La reprise en contrôle arrière s'effectue au centre du tapis avec les deux athlètes assis au sol. L'athlète, ayant sécurisé le contrôle arrière à la dernière action, contrôle son adversaire avec la poitrine contre le dos de celui-ci, les talons entre les cuisses de celui-ci et ses bras liés en un contrôle type ceinture de sécurité (un bras passant par-dessus l'épaule rejoignant l'autre qui passe sous l'aisselle opposée). L'athlète subissant le contrôle doit attraper avec ses deux mains le bras de l'athlète exerçant le contrôle, bras qui passe par-dessus son épaule.



La position de reprise en contrôle arrière est ordonnée lorsque l'arbitre interrompt l'action pour hors limites et que la dernière position sécurisée (pendant au moins 3 secondes) était un contrôle arrière (au sol ou debout).

## Article 16 - Points attribués aux actions et aux prises

### Définition de Garde

La garde est la position telle que le grappler au-dessous utilise une ou deux jambes pour contrôler son adversaire et l'empêcher ainsi d'atteindre une position dominante (montée, contrôle latéral ou arrière).

La demi-garde est la position de garde où l'athlète au-dessous a l'une des jambes de l'athlète au-dessus coincée entre ses jambes.



Exemples de demi-gardes

La garde ouverte est quand l'athlète au-dessous utilise ses deux jambes pour empêcher l'adversaire d'atteindre une position dominante, ceci sans les refermer autour du corps de l'adversaire (ce qui serait alors considéré comme une garde fermée).



Exemple de garde ouverte



La garde fermée est la position de garde où l'athlète au-dessous entoure l'athlète au-dessus avec ses jambes, pieds ou jambes croisés ou en contact.



Exemple de garde fermée

## Amené au sol (Takedown) - 2 or 3 points

- 2 points pour amené au sol sont attribués à toute situation où l'action commence debout et se termine au sol et où un grappler réussit à maintenir pendant 3 secondes une position au-dessus avec contrôle (si un athlète tire sa garde après avoir établi le contact avec l'adversaire, l'adversaire se verra attribué 2 points pour amené au sol s'il réussit à maintenir la position au-dessus avec contrôle pendant 3 secondes). Si, grâce à l'amené au sol, le grappler réussit à établir une position dominante, il en recevra en plus les points (c'est à dire: 2 + 3 pour amené au sol vers contrôle latéral, 2 + 4 pour amené au sol vers montée, et 2 + 4 pour amené au sol vers contrôle arrière).
- 3 points pour amené au sol, au lieu de 2, sont accordés si un athlète est capable d'amener au sol son adversaire, alors que lui-même reste debout, en le soulevant d'abord au-dessus du niveau de sa taille avant de terminer l'amené au sol en faisant arriver son adversaire au tapis sur le dos. Cette action est appelée: Amené au sol avec Projection à 3 points (3 points Amplitude Takedown).

Les amenés au sol qui font tomber l'adversaire sur la nuque ou sur la tête sont illégaux (art. 24 Prises et actions illégaux).



Exemple d'amené au sol avec projection à 3 points

Remarque: Une amené au sol est considérée Contrôlée uniquement quand l'athlète au-dessus est capable de garder son adversaire au sol, dos ou côté faisant face au sol avec un angle de moins de 90°, tout en maintenant le contact avec lui pendant au moins 3 secondes. Ou, dans le cas où l'adversaire arrive au sol frontalement (le ventre vers le tapis), quand il est capable de le garder au sol avec 3 points de contact (deux bras et un genou ou deux genoux et un bras ou la tête) en le contrôlant par l'arrière, en étant passé derrière le contrôle de ses bras.

Remarque: L'athlète au-dessus n'est pas considéré en situation de contrôle s'il subit une attaque de soumission de la part de son adversaire. Pour être considéré en situation de contrôle il doit d'abord échapper à la tentative de soumission.

Remarque: S'asseoir à partir d'une position debout sans contact pour éviter le combat debout sera pénalisé d'un avertissement et 1 point sera accordé à l'adversaire. L'arbitre central doit arrêter l'action et ramener les compétiteurs en position debout neutre.



## AMENÉ AU SOL



Dos à moins de 90° du sol

## PAS D'AMENÉ AU SOL



Dos à plus de 90° du sol



Il y a 3 points de contact entre genou et bras



Il n'y a pas 3 points de contact entre genou et bras



L'athlète est passé derrière le contrôle des bras



L'athlète n'est pas passé derrière le contrôle des bras

### Action d'Amené au Sol Rapide - 2 points

Si, dans les 3 secondes qui suivent le moment où l'arbitre fait commencer l'action à partir d'une position de reprise neutre, une amené au sol est initiée par l'un des athlètes et une position au-dessus est sécurisée sans aucune interruption de l'action ni de contact entre les deux compétiteurs, l'arbitre attribue, séparément, 2 points supplémentaires à l'athlète capable de maintenir le contrôle de la position par le dessus pendant au moins 3 secondes.

C'est à dire:

2 points pour Amené au sol + 2 points pour Action d'Amené au Sol Rapide dans le cas d'une amené au sol initiée dans les 3 secondes après la reprise en position debout neutre et d'une arrivée au sol non dominante avec 3 secondes de contrôle.

3 points pour Amené au sol avec Projection à 3 points + 2 points pour Action d'Amené au Sol Rapide dans le cas d'une amené au sol avec projection à 3 points initiée dans les 3 secondes après la reprise en position debout neutre et d'une arrivée au sol non dominante avec 3 secondes de contrôle.

2 points pour Amené au sol + 2 points pour Action d'Amené au Sol Rapide + x points for pour une position dominante dans le cas d'une amené au sol initiée dans les 3 secondes après la reprise en position debout neutre et d'une arrivée au sol dominante avec 3 secondes de contrôle.

3 points pour Amené au sol avec Projection à 3 points + 2 points pour Action d'Amené au Sol Rapide + x points pour une position dominante dans le cas d'une amené au sol avec projection à 3 points initiée dans les 3 secondes après la reprise en position debout neutre et d'une arrivée au sol non dominante avec 3 secondes de contrôle.



Remarque: L'arbitre accorde aussi 2 points pour Action d'Amené au Sol Rapide quand l'athlète marque pour Amené au sol à la suite d'un tirage de garde de son adversaire effectué dans les 3 secondes après le début de l'action en position de reprise neutre (2 points pour Amené au sol + 2 points pour Action d'Amené au Sol Rapide).

## Renversements - 2 points

Les renversements à partir d'une position désavantagée, ou de toute autre position au-dessous, sans établissement direct d'une position dominante donneront 2 points si le contrôle à partir de la position au-dessus est maintenu pendant 3 secondes.

Les renversements à partir d'une position désavantagée, ou de toute autre position au-dessous, avec établissement direct d'une position dominante donneront 2 points + les points correspondant à la position dominante si le contrôle est maintenu pendant 3 secondes (c'est-à-dire 2 + 3 pour les renversements établissant un contrôle latéral, 2 + 4 pour les renversements établissant une montée, 2 + 4 pour les renversements établissant un contrôle arrière).

Remarque: On considère qu'il y a contrôle après un renversement lorsque l'athlète au-dessus est capable de garder son adversaire au sol, avec le dos ou le côté de celui-ci faisant un angle inférieur à 90° par rapport au sol, tout en maintenant le contact avec lui, ou aussi, dans le cas où son adversaire arrive au sol frontalement (le ventre vers le tapis), lorsque l'athlète est capable de garder celui-ci au sol avec 3 points de contact (deux bras et un genou ou deux genoux et un bras ou la tête) en le contrôlant par l'arrière, en étant passé derrière le contrôle de ses bras.

L'athlète au-dessus n'est pas considéré en situation de contrôle s'il subit une attaque de soumission de la part de son adversaire. Pour être considéré en situation de contrôle, il doit d'abord échapper à la tentative de soumission.



## Positions dominantes - 3, 4, 4 points

**Contrôle Latéral (3 points):** Quand un grappler prend le contrôle à partir du dessus en ayant la poitrine faisant face à ou touchant le corps de son adversaire, hors du contrôle de la défense avec les jambes (garde) de son adversaire, tout en maintenant le dos de celui-ci au tapis (le dos doit faire un angle de moins de 45° avec le sol dans l'axe longitudinal) pendant 3 secondes (la position de contrôle latéral inclut le nord-sud et le genou sur le ventre).



Exemples de Contrôles Latéraux



Exemples de position qui ne sont PAS des Contrôles Latéraux  
(c.à d.: dos à plus de 45° du tapis, poitrine ne faisant pas face à ou ne touchant pas le corps de l'adversaire comme dans un triangle en montée)

**Montée (4 points):**

Quand un grappler contrôle du dessus, en étant assis sur le torse de son adversaire face à la tête de celui-ci, les deux genoux touchant le sol de part et d'autre de son adversaire (avec au plus un bras coincé sous le genou) pendant 3 secondes.

Si un des bras de l'adversaire est coincé sous la jambe de l'athlète, des points lui seront attribués pour la montée seulement si le genou coincant le bras de l'adversaire n'est pas au-dessus de la ligne de l'aisselle.



Exemples de Montées



Exemples de positions qui ne sont PAS des Montées  
(c.à d.: 2 bras sous les jambes; un genou pas au sol; face à la jambe; triangle en montée; jambes au-delà de l'aisselle)

## Contrôle Arrière (4 points):

Lorsqu'un grappler contrôle son adversaire par l'arrière, sa poitrine plaquée contre le dos de celui-ci et les deux talons entre les cuisses de son adversaire, sans croisement de jambes ou de pieds, dans une position bloquant au plus un bras de l'adversaire, et que le contrôle est maintenu pendant 3 secondes.

Le Contrôle Arrière est la seule position dominante donnant des points qui est exercée sur un adversaire debout.



Exemples de Contrôles Arrière



Exemples de positions qui ne sont PAS des Contrôles Arrière  
(c.à d.: pieds croisés, triangle avec le corps; pieds pas entre les cuisses de l'adversaire)

Remarque: L'athlète au-dessus n'est pas considéré en situation de contrôle s'il subit une attaque de soumission de la part de son adversaire. Pour être considéré en situation de contrôle, il doit d'abord échapper à la tentative de soumission.



## Système de points progressif pour la position dominante

Pour favoriser un plus haut taux de soumissions, les points pour les positions dominantes (contrôle latéral, montée, contrôle arrière) suivront une logique de progression et ne seront attribués que si la position est améliorée (contrôle latéral > montée > contrôle arrière).

Une fois marqués, les points pour positions dominantes ne seront attribués que lorsque l'athlète, qui se trouvait au-dessous, rétablit une garde fermée, une garde ouverte (la demi-garde n'est pas prise en compte), effectue un renversement ou se tient debout au moins 3 secondes. C'est à dire:

**Une fois les points pour Contrôle Latéral marqués, les athlètes peuvent marquer des points pour Montée et pour Contrôle Arrière, mais ne peuvent plus marquer de points pour Contrôle Latéral à moins que leur adversaire ne rétablisse une garde fermée, une garde ouverte, effectue un renversement ou se tienne debout pendant au moins 3 secondes.**

**Une fois les points pour Montée marqués, les athlètes peuvent marquer des points pour Contrôle Arrière, mais ne peuvent plus marquer de points pour Contrôle Latéral ou pour Montée à moins que leur adversaire ne rétablisse une garde fermée, une garde ouverte, effectue un renversement ou se tienne debout pendant au moins 3 secondes.**

**Une fois les points pour Contrôle Arrière marqués, les athlètes ne peuvent plus marquer de points pour position dominante, à moins que leur adversaire ne rétablisse une garde fermée, une garde ouverte, effectue un renversement ou se tienne debout pendant au moins 3 secondes.**

## Attaque (1 point):

Si un athlète réussit une Amené au Sol avec Projection à 3 points mais n'arrive pas à maintenir le contrôle du dessus pendant 3 secondes (parce que l'adversaire peut revenir en position debout neutre ou parce que l'action est hors limites avant la fin des 3 secondes de contrôle), il recevra 1 point pour l'attaque.

Si, après avoir réalisé une Amené au Sol avec Projection à 3 points, l'athlète subit un Renversement avant la fin des 3 secondes de contrôle, il recevra 1 point pour Attaque et l'adversaire se verra attribuer 2 points pour Renversement s'il est capable de maintenir le contrôle du dessus pendant 3 secondes.

L'athlète qui tente une prise de soumission mettant son adversaire en réel danger d'être soumis pendant au moins 3 secondes recevra 1 point pour Attaque si l'adversaire est en mesure d'échapper complètement à la soumission. Il incombe à l'arbitre d'évaluer à quel point la soumission a été proche de réussir.

Si une tentative de soumission méritant 1 point pour Attaque est arrêtée par la fin du match, l'athlète attaquant se verra attribuer le point pour Attaque à la fin du temps de compétition.

Remarque: Les tentatives de verrouillage au poignet ne marquent pas de points d'Attaque.

### Exemples de tentatives de soumission proches



Armbar avec bras tiré à plus de 90°



Armbar avec bras tiré à plus de 90°

### Exemples de tentatives de soumission non proches



Tentative d'armbar sur adversaire qui se défend



Tentative d'armbar sur adversaire qui se défend



Triangle verrouillé



Tentative de triangle inachevée sur adversaire qui se défend



Kimura avec bras de l'adversaire plié derrière son dos



Tentative de Kimura avec le bras de l'adversaire NON plié derrière son dos et adversaire qui se défend



Clé de pied ou de cheville étirant complètement le pied de l'adversaire ou comprimant le tendon



Tentative de clé de pied ou de cheville n'étirant pas complètement le pied de l'adversaire et celui-ci se défend



Prise d'orteil avec torsion vers le dos de l'adversaire



Le pied est étiré mais la prise d'orteil n'est pas sécurisée





Blocage de genou avec hyperextension de l'articulation



Adversaire résistant au blocage du genou et jambe non étirée



Contrôle Triangle Inversé avec bras coincé et hyper-étiré



Triangle Inversé fermé mais adversaire résistant à l'attaque sur son bras

## Article 17 - Arrêt pour blessure et saignement

L'arbitre doit interrompre le match et demander un arrêt pour blessure si un grappler est temporairement blessé à cause d'un coup accidentel (oeil poché, choc frontal, etc...). Le temps d'arrêt pour blessure ou saignement ne peut pas dépasser 2 minutes par athlète et par match. Si l'arbitre estime qu'un grappler feint une blessure pour éviter une soumission et/ou une action, il peut déclarer une disqualification. De même, si une blessure résulte d'un mouvement illégal, l'arbitre doit disqualifier le grappler fautif.

En cas de saignement d'un grappler, l'arbitre doit interrompre le match et faire intervenir le personnel médical. Matériel de nettoyage et solutions désinfectants adaptés doivent être prévus à la table. Il en va de la responsabilité du chef du personnel médical de déterminer si le saignement a été efficacement stoppé et si le grappler est en mesure ou non de reprendre le combat. La compétition peut reprendre seulement une fois que le matériel utilisé pour nettoyer le sang a été placé dans des récipients réservés aux matériaux contaminés et que les solutions médicales utilisées pour le nettoyage ont séché. Tous les grapplers doivent avoir une tenue de rechange disponible au bord du tapis au cas où leur tenue serait couverte de sang ou déchirée.

En cas de blessures et d'incapacités simultanées des deux compétiteurs, la victoire est attribuée à celui qui a marqué le plus grand nombre de points. Si le score est égal, le corps d'arbitrage doit se consulter et voter pour déterminer le gagnant légitime.

Remarque: En cas de vomissement ou d'expulsion d'autres fluides corporels par un athlète, il faut appliquer les mêmes règles que pour les saignements.

## Article 18 - Interruptions du Match

Si le match doit être interrompu, pour quelque raison que ce soit (arrêt pour saignement et blessure, consultation du corps d'arbitrage, etc...), les deux grapplers doivent rester au centre du tapis (debout ou assis) et faire face à la table. Il leur est interdit de parler ou de boire et ils doivent attendre que l'arbitre les rappelle au centre et fasse reprendre le match.

## Article 19 - Critères de Décision

Sauf pour les Championnats Continentaux et du Monde Senior, l'arbitre central a pleine autorité pour arrêter le match s'il estime qu'un athlète court un danger imminent de blessure grave ou ne peut plus supporter un blocage de soumission ou un étranglement, même si ledit athlète ne s'est pas soumis ou n'a pas tapé. La sécurité des athlètes prévaudra à tout moment.



Lorsqu'un compétiteur abandonne le combat, soit verbalement (en criant ou en disant «tap» ou «stop») ou physiquement (en tapant au moins deux fois l'adversaire ou le tapis avec sa main ou son pied), l'adversaire est automatiquement déclaré vainqueur, peu importe le nombre de points accumulés ou le moment du match.

Si un compétiteur perd connaissance en raison d'une prise légale exercée par l'adversaire ou à cause d'un accident ne résultant pas de manœuvres illégales, l'arbitre central doit arrêter le match, aider l'athlète inconscient à retrouver ses esprits et déclarer l'adversaire vainqueur par soumission.

**Remarque:** Si un compétiteur de moins de 18 ans (benjamin, écolier ou cadet) perd connaissance en cours de match, il sera suspendu pour le reste de la compétition par mesure de sécurité.

**Remarque:** Les compétiteurs qui perdent connaissance en raison d'un traumatisme à la tête doivent être suspendus pour le reste de la compétition et être soignés par le personnel médical.

Lorsqu'un compétiteur a marqué avec un avantage de 15 points sur son adversaire, l'arbitre central arrête le match et proclame la victoire par supériorité technique.

Si, à la fin du temps réglementaire, aucune des situations décrites ci-dessus ne s'est produite, le compétiteur ayant obtenu le plus grand nombre de points techniques sera déclaré vainqueur.

En cas d'égalité de points à la fin du temps réglementaire, le gagnant sera déterminé par les critères suivants:

1. L'athlète qui a marqué les actions attribuant le plus grand nombre de points.
2. L'athlète avec le plus petit nombre d'avertissements.

Si aucun de ces critères ne s'applique, le match va en prolongation.

Exemples de déterminations du vainqueur utilisant les deux critères précédents:

Si un match se termine par une égalité 6-6 avec Rouge marquant une Amené au Sol (2 points) et un Contrôle Arrière (4 points) et Bleu marquant 3 Amenés au Sol (2 points chacune), Rouge est déclaré vainqueur selon le premier critère (l'action donnant le plus grand nombre de points est le Contrôle Arrière marqué par Rouge).

Si un match se termine par une égalité 4-4 avec Rouge marquant deux Amenés au Sol (2 points chacune) tandis que Bleu marque un renversement (2 points) et deux Attaques, ROUGE est déclaré vainqueur selon le premiers critère (Rouge et Bleu ont chacun une action à 2 points mais Rouge a une autre action à 2 points alors que Bleu a deux actions à 1 point).

Si un match se termine par une égalité 2-2, avec Rouge marquant 2 points pour une Amené au Sol tandis que Bleu reçoit 2 points de 2 Avertissements donnés à Rouge, Rouge est déclaré vainqueur selon le premier critère (action qui a marqué 2 points contre deux fois 1 point reçu pour avertissement à l'adversaire).

Si un match se termine par une égalité 3-3 avec Rouge marquant 2 points pour une Amené au Sol et 1 point pour Attaque, tandis que Bleu marque 2 points pour un Renversement et 1 point pour 1 Avertissement à Rouge, Bleu est déclaré vainqueur selon le deuxième critère (les deux athlètes ont une action à 2 points et une action à 1 point mais Bleu a le plus petit nombre d'avertissements).

## Article 20 - Prolongation

S'il y a égalité à la fin du temps réglementaire et qu'aucun des critères décrits ci-dessus ne permet de déterminer le gagnant, l'arbitre central annonce une prolongation.

La prolongation consiste en un round d'1 minute avec uniquement des soumissions dont le but est de soumettre l'adversaire à partir d'une position spécifique (les points techniques ne sont pas attribués et le seul moyen de gagner est par soumission, disqualification ou abandon).

**Remarque:** Les avertissements pour passivité et actions illégales donnés pendant la prolongation ne rapportent pas de points mais sont comptabilisés et peuvent entraîner la disqualification d'un athlète selon les critères définis aux articles 23 et 24.



Le grappler qui doit soumettre son adversaire est déterminé par tirage au sort.

Le compétiteur peut décider de commencer dans l'une des positions suivantes:

- 1) Position de reprise en Contrôle Arrière, au centre du tapis avec les deux athlètes assis au sol, l'athlète attaquant en Contrôle Arrière contrôlant son adversaire avec sa poitrine en contact avec le dos de celui-ci, les talons entre les cuisses de son adversaire et les bras liés en un contrôle type ceinture de sécurité (un bras passant par-dessus l'épaule relié à l'autre bras qui passe sous l'aisselle opposée). L'athlète en défense doit saisir, à deux mains, le bras de l'athlète en position de contrôle qui passe sur son épaule.
- 2) Position de reprise en Armbar, au centre du tapis avec l'athlète en défense sur le dos, la main bloquée dans une position défensive et l'athlète attaquant dans une position d'armbar avec le bras de son choix entre les bras de l'adversaire et l'autre bras ou saisissant la jambe de l'athlète en défense, ou posé au sol.



Le compétiteur a 1 minute pour soumettre son adversaire. Si la soumission est réalisée, il est déclaré vainqueur.

Si'il est incapable de soumettre l'adversaire (c'est-à-dire que l'athlète en défense réussit à ne pas se soumettre ou parvient à soumettre l'adversaire), l'adversaire est déclaré vainqueur.

## Article 21 - Protêt et Challenge

Aucun protêt ne peut être déposé à la fin d'un match. Un challenge peut être demandé durant le match si l'arbitre en chef ou un entraîneur estime qu'une faute d'arbitrage a été commise, mais le résultat d'un match ne peut en aucun cas être modifié après que la victoire a été déclarée sur le tapis.

Le challenge est l'action par laquelle l'entraîneur est autorisé, au nom de son athlète, à arrêter le match et à demander au corps d'arbitrage de visionner la vidéo et de reconsidérer sa décision. Cette possibilité est uniquement offerte durant les compétitions où le contrôle vidéo a été dûment mis en place par la United World Wrestling et le comité d'organisation. L'entraîneur qui souhaite demander un challenge doit rester assis et jeter une éponge sur le tapis aussitôt que le corps d'arbitrage a attribué les points ou l'avertissement à la situation contestée. Le juge doit interrompre le match dès que l'action en cours est terminée. Si le grappler n'est pas d'accord avec la décision de son entraîneur, le match continue.

Le corps d'arbitrage est ensuite invité à visionner la séquence vidéo et à rendre sa décision finale, de concert avec l'arbitre en chef qui tranche en cas de désaccord.

Chaque grappler a droit à 1 challenge par match. Si après avoir visionné la vidéo, le corps d'arbitrage modifie sa décision, le challenge peut être utilisé à nouveau. Si le corps d'arbitrage confirme sa décision initiale, le grappler perd son challenge et 5 points sont attribués à son adversaire.

En cas de dysfonctionnement technique ou si la preuve vidéo ne permet pas de voir l'action contestée correctement (angle de caméra incorrect, etc...), le challenge est considéré comme nul et l'éponge est rendue à l'entraîneur.

*La possibilité de demander un challenge n'est pas offerte dans les compétitions de classes d'âge inférieur à 18 ans.*

**Remarque:** Seules les décisions et situations liées à l'exécution technique peuvent être contestées. Les décisions de l'arbitre relatives aux attaques (pour les tentatives de soumission ou d'amenés au sol) et aux avertissements ne peuvent pas être contestées par les entraîneurs.



## Article 22 - Points de classement

Les points de classement que les grapplers reçoivent pour leurs matchs déterminent leur classement final.

### Victoire par Soumission (5 points au vainqueur - 0 point au perdant)

Une victoire par soumission est prononcée lorsqu'un grappler reconnaît sa défaite, soit verbalement (en criant ou disant «Tap» ou «Stop»), soit physiquement (en tapant au moins deux fois son adversaire ou le tapis avec sa main ou son pied). A l'exception de pour les Championnats Continentaux et du Monde Senior, l'arbitre a le droit de déclarer une victoire par soumission s'il estime que le grappler subissant la prise de soumission ne pourra pas s'en échapper sans blessure.

### Victoire par Disqualification (5 points au vainqueur - 0 point au perdant)

Une victoire par disqualification est prononcée lorsqu'un grappler est banni du match ou de la compétition, quelle qu'en soit la raison.

### Victoire par Abandon (5 points au vainqueur - 0 point au perdant)

Une victoire par abandon est prononcée lorsqu'un grappler est incapable de continuer le match, quelle qu'en soit la raison, ou qu'il est déclaré incapable de continuer par le médecin chef. L'entraîneur peut également déclarer l'abandon de son athlète en jetant une serviette rouge ou bleue sur le tapis.

### Victoire par Forfait (5 points au vainqueur - 0 point au perdant)

Une victoire par forfait est prononcée lorsqu'un grappler ne se présente pas au tapis pour le match ou ne satisfait pas aux présentes règles en matière de tenue de compétition.

**Remarque:** Les grapplers qui perdent un match par forfait sans fournir de certificat médical valide ne seront pas autorisés à continuer à combattre durant la compétition (y compris dans d'autres styles) et seront retirés du classement final.

### Victoire par Supériorité Technique (4 points au vainqueur - 0 point au perdant)

Une victoire par supériorité technique est prononcée lorsqu'un grappler marque 15 points de plus que son adversaire.

### Victoire par Décision (3 points au vainqueur - 0 point au perdant)

Une victoire par décision est prononcée lorsque l'écart des points à la victoire à la fin du temps réglementaire est inférieur à 15 points.

### Victoire en Prolongation (2 points au vainqueur - 0 point au perdant)

Une victoire en prolongation est prononcée aussitôt qu'un athlète est déclaré gagnant selon les critères des prolongations.

**Remarque:** Pour les victoires par supériorité technique et par décision, 1 point de classement est accordé au perdant s'il a réussi à marquer 1 point technique ou plus pendant le match.



## SECTION CINQ - INFRACTIONS TECHNIQUES

### Article 23 - Passivité

Il est du devoir des grapplers de constamment maintenir l'action afin d'améliorer leur position ou de soumettre leur adversaire et d'honnêtement essayer de maintenir l'action dans les limites du tapis.

Lorsque l'arbitre constate qu'un grappler se montre passif ou cherche à gagner du temps, il doit d'abord essayer de le stimuler par des commandes verbales (« Open Rouge/Bleu» ou «Action Rouge/Bleu») sans interrompre le match. Si le grappler passif ne change pas d'attitude après 15 secondes malgré son intervention, l'arbitre doit lui indiquer sa passivité, en levant le bras portant la couleur du grappler, et lui donner un avertissement.

Si, après 15 secondes supplémentaires, le grappler continue à rester passif, l'arbitre doit lui donner un autre avertissement, etc... Chaque avertissement doit être consigné sur la feuille de match.

Les premier, deuxième et troisième avertissements pour passivité attribuent 1 point à l'adversaire jusqu'au 4<sup>ème</sup> avertissement qui entraîne la disqualification du grappler passif.

*1<sup>er</sup> avertissement = 1 point > 2<sup>ème</sup> avertissement = 1 point > 3<sup>ème</sup> avertissement = 1 point > 4<sup>ème</sup> avertissement = disqualification*

**Remarque:** C'est la somme des avertissements pour passivité et pour actions illégales (par exemple: 2 avertissements pour passivité + 2 avertissements pour actions illégales) qui est prise en compte pour décider de la disqualification de l'athlète.

### Exemples d'attitudes passives :

- Faire durer une tentative pour neutraliser ou interdire toute action ou tout avancement (exemples: avec une garde au-dessous fermée, tenir l'adversaire sans tenter aucune attaque, simplement pour l'empêcher de se redresser et d'essayer de passer; avec une garde au-dessus, essayer de tenir l'adversaire et ne pas essayer d'ouvrir la garde pour passer)
- Retarder l'action en communiquant avec l'entraîneur/le coin
- Quitter le tapis sans permission
- Mettre trop de temps à retourner au centre du tapis pour les reprises
- Positions de reprise incorrectes
- Abuser des temps morts
- Fuir le tapis (c'est-à-dire fuir délibérément le tapis avec les deux pieds pour échapper à une amené au sol ou à une autre action ou se placer constamment près des limites du tapis pour tenter d'utiliser le hors limites afin d'éviter les marquages de points par l'adversaire)  
**Remarque:** Si un athlète sort des limites pendant une tentative de soumission (sans faire la défense correcte), le match ne sera pas arrêté avant la fin de l'action ou avant qu'une partie de la tête de l'un des grapplers ne soit hors de la zone de protection. Dans ce cas, l'athlète qui fait sortir l'action de la zone de protection dans le but d'arrêter le combat pour échapper à la soumission sans faire la défense adéquate sera immédiatement disqualifié.
- Fuir l'action pour empêcher le combat debout ou à terre (par exemple: si un athlète est assis dans une garde sans contact pendant que l'autre athlète se tient debout ou encore si l'athlète au-dessus se lève pendant le combat au sol et n'essaie pas d'atteindre une position dominante ou une soumission sur l'athlète en dessous)
- Faux départ (c.à.d.: reprendre le combat avant le sifflet de l'arbitre).

### Article 24 - Actions et Prises Illégales

Si un grappler enfreint le Code d'Éthique de la United World Wrestling de manière flagrante et non sportive, l'arbitre central le disqualifiera du match ou de la compétition. L'arbitre central signalera tout contrevenant en vue de réévaluation de son affiliation. Si un grappler est blessé par une prise illégale et ne peut pas continuer le match, l'athlète qui a causé la blessure perdra le match. Les premier, deuxième et troisième avertissements pour actions illégales accordent 1 point à l'adversaire jusqu'au quatrième avertissement, entraînant la disqualification du grappler concerné:



1<sup>er</sup> avertissement = 1 point > 2<sup>ème</sup> avertissement = 1 point > 3<sup>ème</sup> avertissement = 1 point > 4<sup>ème</sup> avertissement = disqualification

Remarque: Toute action illégale exécutée pour empêcher l'adversaire de réaliser une soumission entraînera une disqualification immédiate.

Remarque: C'est la somme des avertissements pour passivité et pour actions illégales (par exemple: 2 avertissements pour passivité + 2 avertissements pour actions illégales) qui est prise en compte pour décider de la disqualification de l'athlète.

Dans les Actions Illégales sont incluses les actions suivantes:

- Fracture intentionnelle des os ou des articulations (c.à d.: continuer à exercer une pression sur l'articulation après la demande d'arrêt de l'adversaire ou l'ordre d'arrêt de l'arbitre)
  - Coups de poings, de pieds, de genoux, d'avant-bras, de coudes, de tête
  - Morsure, tirage des cheveux, du nez, des oreilles, ou attaque de l'aîne
  - Crever les yeux, arracher les oreilles, doigts dans la bouche ou les narines (fish hooking)
  - Projections sur la tête ou la nuque depuis position debout (spikes)
  - Slams en défense d'une tentative de soumission ou si le corps de l'adversaire est au dessus du niveau de la taille
  - Sauter vers l'arrière avec l'adversaire dans son dos depuis la position debout (back splash)
  - Combinaison de clés aux articulations et de projections
  - Utilisation des doigts dans les techniques d'étranglement sur gorge/trachée
  - Clés de cheville ou de talon en torsion (intérieures et extérieures)
  - Torsion de la tête et clés de nuque et/ou toute soumission jugée comme appliquant une pression sur la colonne vertébrale (crucifix, double nelson, guillotine, ouvre-boîte, etc...)
- Remarque: Il est légal d'appliquer une pression sur le cou lors d'un étranglement (par exemple, lors d'une guillotine ou d'un étranglement arrière nu)
- Manipulation des petites articulations
  - Saisie de moins de 4 doigts ou orteils
  - Tirage intentionnel de la tenue de compétition (seulement en Grappling; en Grappling Gi, il est légal de s'accrocher à la tenue)
  - Etrangler l'adversaire avec une ceinture détachée (seulement en Grappling Gi)
  - Enduire la peau de substances grasses ou collantes et utiliser des bandages ou autres matériels de protection qui n'ont pas reçu l'accord du médecin en charge de la compétition et l'agrément de l'arbitre
  - Insulter, ou se quereller avec, toute personne présente dans la salle de compétition
  - Simuler une blessure.

Restrictions d'âge: Les benjamins et écoliers ne sont pas autorisés à pratiquer des guillotines ou des clés d'orteils.

Exemples d'actions illégales:



Clés de talon



Saisie de moins de 4 doigts ou orteils



Utilisation des doigts dans une technique d'étranglement sur gorge/trachée



Clés de nuque ou des vertèbres

## Article 25 - Procédures d'expulsion

Le United World Wrestling Committee of Associated Styles - Grappling - se réfère au Code d'Éthique de la United World Wrestling et condamne fermement toute forme d'agression, de violence ou de harcèlement (notamment sexuel) sur le site de compétition. Si un entraîneur, un athlète ou un spectateur dépasse ce qui est acceptable par ses mots, ses gestes ou ses actions, il est de la responsabilité de l'arbitre central de juger si ce comportement est assimilable à une violation du Code d'Éthique. Une fois ce comportement déclaré comme violation par l'arbitre central, celui-ci doit donner un carton jaune à l'individu en faute en guise d'avertissement avant expulsion. Un carton jaune coûtera 1 point de classement à l'équipe que l'individu représente. Si la violation se répète, l'individu en faute recevra un carton rouge et sera expulsé de la compétition. Un carton rouge coûtera 2 points de classement à l'équipe. Si l'arbitre estime que la gravité de la violation le mérite, il pourra attribuer un carton rouge sans passer par un carton jaune.

### Exemples de violations:

- Être en désaccord avec le résultat du match
- Jurer durant le match
- Être agressif envers les arbitres
- Menacer les arbitres
- Entrer en contact physique avec les arbitres
- Jeter des objets
- Discuter et interrompre le match
- Refuser de rester sur le tapis pour la déclaration du vainqueur.



## SECTION SIX - CORPS D'ARBITRAGE

### Article 26 - Composition

Tous les matchs de grappling sont arbitrés par un arbitre central et un juge. Les arbitres de catégorie III sont autorisés à arbitrer lors des tournois internationaux et les arbitres de catégorie II et I lors des Championnats Continentaux et du Monde.

Durant les compétitions importantes, les membres du corps d'arbitrage ne peuvent être de la même nationalité ou arbitrer les matchs comportant des grapplers compatriotes.

### Article 27 - Tenue du corps d'arbitrage

L'arbitre central et le juge doivent être vêtus d'un polo noir agréé, d'un pantalon noir sans pinces à l'avant, tenu par une ceinture noire, de chaussures noires de type tennis en toile ou sport et de chaussettes noires.

L'arbitre central doit également porter un sifflet à son cou, une manchette rouge au poignet gauche et une manchette bleue au poignet droit, ainsi que des gants noirs jetables pour des raisons d'hygiène.

Quand le combat est terminé, ou à intervalles réguliers, les gants doivent être placés dans des récipients jetables sur la table de tapis. Ils ne doivent pas être abandonnés n'importe où en raison des risques pour la santé qu'ils présentent.

Les entraîneurs sont également encouragés à porter des gants jetables pour les mêmes raisons.

### Article 28 - Fonctions Générales

Le corps d'arbitrage doit accomplir toutes les fonctions décrites dans les règlements gouvernant les compétitions de grappling, et dans toute disposition qui pourrait être établie pour l'organisation d'une compétition particulière. L'arbitre central et le juge doivent utiliser la terminologie et la gestuelle de base de la United World Wrestling, appropriées à leurs rôles respectifs, lorsqu'ils conduisent un match. La fonction principale de l'arbitre central consiste à démarrer et interrompre un match, à accorder les points et infliger les pénalités afin de déterminer les vainqueur et perdant légitimes. Les décisions de l'arbitre central prévalent, mais en cas de doute il peut consulter le juge. S'il y a désaccord, le dernier mot revient à l'arbitre en chef en charge de la compétition. L'arbitre central et le juge ne sont pas autorisés à parler à qui que ce soit durant le match, sauf entre eux s'ils doivent se consulter afin d'exercer leurs fonctions correctement.

Tous les points attribués doivent être annoncés au public par le juge soit à l'aide d'un signe de la main, soit au moyen de plaquettes, soit avec un tableau d'affichage manuel ou électronique. Les feuilles de match du juge sont utilisées pour tenir le décompte des prises exécutées par les deux adversaires, en incluant les points et les avertissements, lesquels doivent être enregistrés avec la plus grande exactitude dans l'ordre correspondant aux différentes phases de jeu. A la fin du match, l'arbitre central et le juge doivent signer la feuille de match.

### Article 29 - L'Arbitre Central

L'arbitre central est responsable de la bonne conduite du match, qu'il doit diriger selon les règles officielles de la United World Wrestling. Il doit inspirer le respect aux concurrents et exercer une pleine autorité sur eux afin qu'ils obéissent immédiatement à ses ordres et instructions. De façon similaire, il doit conduire le match sans tolérer la moindre intervention extérieure et/ou irrégulière quelle qu'elle soit.

Son coup de sifflet commande le début, les arrêts et la fin du match. Après l'exécution d'une prise, si elle est valide et si elle a été exécutée dans les limites du tapis, il doit indiquer avec ses doigts le nombre de points correspondant à la valeur de la prise, ceci en levant le poing correspondant à la couleur du grappler qui a marqué.



## Devoirs spécifiques de l'arbitre central:

- Serrer la main des grapplers lorsqu'ils arrivent sur le tapis et lorsqu'ils le quittent
- Inspecter la tenue de compétition des deux grapplers et leur donner 2 minutes pour en changer dans le cas où elle n'est pas conforme au présent règlement
- Inspecter la peau des grapplers qui ne doit pas être en état de sudation ou couverte de substances grasses ou collantes
- Ne pas s'approcher trop près des grapplers lorsqu'ils sont en position debout, mais rester près d'eux lorsqu'ils sont au sol
- Être en mesure de changer de position à tout moment et de se mettre à genoux ou à plat ventre pour mieux observer une soumission imminente
- Ne pas obstruer le champ de vision du juge en s'approchant trop des grapplers, en particulier si une soumission est imminente
- Ne jamais tourner le dos aux compétiteurs et risquer de perdre le contrôle de la situation
- Stimuler un grappler passif sans interrompre le match et donner les avertissements nécessaires
- S'assurer que les grapplers ne se reposent pas durant le match sous prétexte de devoir s'essuyer, se moucher ou en simulant une blessure. Dans pareil cas, l'arbitre central doit interrompre le match, donner un avertissement au grappler en faute et accorder 1 point à son adversaire
- Balayer la main d'un grappler ou le prévenir verbalement s'il tire la tenue de son adversaire
- Donner les avertissements pour violation des règles ou pour brutalité
- Être prêt à siffler si les grapplers s'approchent des limites du tapis
- Indiquer si une prise exécutée au bord du tapis est valide
- Stopper l'action et faire reprendre le match dans la bonne position de reprise lorsque l'action sort des limites
- Indiquer rapidement et clairement la position dans laquelle l'action doit reprendre
- Siffler pour interrompre l'action après qu'un grappler a signalé une soumission (soit par tape, soit verbalement). L'arbitre doit également poser une main sur chaque grappler pour mieux assurer leur sécurité
- Excepté pour les Championnats Continentaux et du Monde Senior, arrêter l'action si, en observant une tentative de soumission, le grappler en défense est estimé ne pas pouvoir s'en échapper sans se faire de mal
- Sur intervention du juge, interrompre le match et proclamer la victoire par supériorité technique lorsqu'il y a 15 points d'écart entre les deux grapplers. Dans une telle situation, l'arbitre central doit attendre que l'action, attaque ou contre-attaque, soit terminée
- Interrompre le match exactement au moment nécessaire
- S'assurer que les grapplers restent sur le tapis jusqu'à ce que le résultat du match soit annoncé
- Proclamer le vainqueur en levant son bras après accord avec le juge

## Signes de main de l'arbitre:



Se mettre en position

Contrôle (comptage des 3 secondes)

Position de Reprise Neutre



Position de Reprise en Garde Fermée

Position de Reprise en Demi-Garde

Position de Reprise en Garde Ouverte



Position de Reprise en Contrôle Latéral

Position de Reprise en Montée

Position de Reprise en Contrôle Arrière



1 point

2 points

3 points



4 points

Avertissement (1 point pour l'autre athlète)

Disqualification

## Article 30 - Le Juge

Le juge doit suivre le match très attentivement et ne se laisser distraire sous aucun prétexte. A la suite de chaque action et sur la base des indications de l'arbitre central, il doit inscrire les points correspondants sur la feuille de match.

### Devoirs spécifiques du juge :

- Assister l'arbitre central en maintenant exact le marquage des points et le chronométrage
- Communiquer à l'arbitre central les éventuels points, infractions ou soumissions
- Annoncer la prolongation en cas d'égalité de points
- Confirmer le vainqueur à l'arbitre central et les points de classement au personnel de table
- Signer la feuille de match à la fin du match.



## **SECTION SEPT - DISPOSITIONS FINALES**

Les présentes règles ont été approuvées par la United World Wrestling et peuvent être modifiées à tout moment si des améliorations sont jugées nécessaires.

En cas de litige quant à leur interprétation ou application, il est spécifié que la version anglaise prévaudra.

Les participants aux compétitions de grappling acceptent de ne pas recourir aux tribunaux civils en cas de litige. Tout différend sera arbitré en première instance par le Comité Mondial de Grappling (WGC), l'organe de recours étant le Comité Exécutif de la United World Wrestling. Si aucun accord n'est trouvé, la partie qui le désire pourra faire appel en dernière instance, à ses frais, devant le Tribunal Arbitral du Sport (TAS) établi à Lausanne, Suisse.



UNITED WORLD  
**WRESTLING**