



UNITED WORLD
WRESTLING

INTERNATIONAL RÈGLES DE GRAPPINAGE

LUTTER AVEC
GRAPPLING GI





AVANT-PROPOS

En 2007, UWW a officiellement introduit le grappling parmi les styles de lutte réglementés.

Le style de Grappling a été introduit à l'intérieur de UWW pour donner une structure et une reconnaissance à tous les styles de Lutte modernes et traditionnels spécialisés dans la technique de combat rapproché dans le but d'abattre l'adversaire et de le contrôler au sol avec des prises, des verrous d'articulations et des techniques d'étranglement, tels que (mais sans s'y limiter):

- Grappling de soumission (NO-GI / GI)
- Lutte de soumission / Combat de soumission
- Jiu Jitsu brésilien
- Luta Livre Brasileira
- Catch Wrestling / Catch comme la capture peut
- Lutte Lancashire
- Shoot Wrestling / Shoot Fighting
- Lutte de combat

Le grappling, permettant la technique et les prises de tous les sports de lutte (y compris la lutte libre et la lutte gréco-romaine), a les règles les plus permissives établies parmi elles. Étant la majeure partie du combat passé sur le terrain, le grappling peut être considéré comme l'un des sports de lutte les plus sûrs à pratiquer.

Le grappling, de tous les styles de lutte modernes, est le plus proche de la lutte grecque antique ou Pále (πάλη), qui était pratiquée dans les anciens Jeux Olympiques.

Le grappling est divisé en 2 styles: le grappling, où les athlètes portent des shorts et une chemise de compression appelée rashguard, et le grappling Gi, où les athlètes portent un kimono.

Conformément à la philosophie générale du sport, les grapplers sont tenus d'honorer les valeurs de l'esprit sportif et du fair-play et ils ne doivent jamais blesser intentionnellement un autre sportif en compétition.

Souvent modifiées et toujours sujettes à de nouvelles modifications, les règles énoncées dans le présent document doivent être connues et acceptées par tous les grapplers, entraîneurs, arbitres et leaders. Ils appellent ceux qui pratiquent le sport à se battre totalement et universellement, en toute honnêteté et fair-play pour le plaisir des spectateurs.

Janvier 2021



TABLE DES MATIÈRES

RÈGLES GÉNÉRALES	4
Article 1 - Objet	4
Article 2 - Interprétation	4
Article 3 - Application	4
CHAPITRE 1 - STRUCTURE DU MATÉRIEL	5
Article 4 - Le tapis	5
Article 5 - L'uniforme	6
Article 6 - Licence de concurrent	7
Article 7 - Catégories d'âge, de poids et de compétition	8
CHAPITRE 2 - CONCOURS ET PROGRAMMES	11
Article 8 - Système de concurrence	11
<i>Compétition avec moins de 8 athlètes (Tournoi nordique)</i>	<i>12</i>
Article 9 - Programme du concours	13
Article 10 - Cérémonies de remise des prix	14
CHAPITRE 3 - PROCÉDURE DU CONCOURS	14
Article 11 - Pesée	14
Article 12 - Tirage au sort	14
Article 13 - Liste de départ	15
Article 14 - Appariement	16
Article 15 - Élimination du Concours	16
CHAPITRE 4 - ORGANISME D'ARBITRAGE	17
Article 16 - Composition	17
Article 17 - Fonctions générales	17
Article 18 - Tenue de l'arbitre	18
Article 19 - L'arbitre	18
Article 20 - Le juge	20
Article 21 - Le président de tapis	21
Article 22 - Sanctions contre le corps d'arbitrage	21
CHAPITRE 5 - LE BOUT	22
Article 23 - Durée du combat	22
Article 24 - Appel au tapis	22
Article 25 - Présentation des grapplers	22
Article 26 - Début	22
Article 27 - Interruption du combat	23
Article 28 - Fin du combat	23
Article 29 - Interruption et poursuite du combat	24
Article 30 - Types de victoires	26
Article 31 - Heures supplémentaires	27
Article 32 - L'entraîneur	27
Article 33 - Le défi	28
Article 34 - Classement des équipes lors des compétitions individuelles	29
Article 35 - Système de classement lors des compétitions par équipes	29
CHAPITRE 6 - POINTS POUR LES ACTIONS ET LES PRISES EN MAIN	30
Article 36 - Définition de la garde	30
Article 37 - Valeurs attribuées aux Actions et Holds	31
CHAPITRE 7 - POINTS DE CLASSIFICATION ATTRIBUÉS APRÈS UN COMBAT	38
Article 38 - Points de classement	38
Article 39 - Supériorité technique	39
CHAPITRE 8 - PASSIVITÉ	39
Article 40 - Passivité	39
Article 41 - Zone de passivité (zone orange)	40
Article 42 - Application de la passivité	40
CHAPITRE 9 - INTERDICTIONS ET RETENUES ILLÉGALES	41
Article 43 - Prises illégales	41
CHAPITRE 10 - LA PROTESTATION	43
Article 44 - Le protêt	43
CHAPITRE 11 - MÉDICAL	43



Article 45 - Service médical 43
Article 46 - Interventions du service médical 43
Article 47 - Antidopage 44
CHAPITRE 12 - APPLICATION DES REGLES DE GRAPPINAGE 45



RÈGLES GÉNÉRALES

Article 1 - Objet

Élaborées dans le respect de la Constitution de l'UWW, du Règlement financier, du Règlement disciplinaire, du Règlement général régissant l'organisation des compétitions internationales et de tous les règlements spécifiques, les Règles Internationales de Grappling ont pour objectifs spécifiques:

- Définir et préciser les conditions pratiques et techniques dans lesquelles les combats doivent avoir lieu;
- Déterminer le système de compétition, les méthodes de victoire, de défaite, de classement, de pénalité, d'élimination des concurrents, etc.
- Déterminer les valeurs à attribuer aux actions de lutte et aux prises;
- Énumérer les situations et les interdictions;
- Déterminer les fonctions techniques des officiels.

Soumises à des modifications à la lumière d'observations pratiques quant à leur application et à la recherche de leur efficacité, les règles internationales énoncées dans le document suivant constituent le cadre dans lequel le sport de la lutte est pratiqué dans tous ses styles.

Article 2 - Interprétation

En cas de désaccord sur l'interprétation des dispositions de tout article des Règles suivantes, le World Grappling Committee de l'UWW est seul habilité à déterminer la signification exacte du ou des articles en question. Le texte anglais prévaudra.

Article 3 - Application

L'application de ces règles à toutes les compétitions internationales sous le contrôle de l'UWW est obligatoire (toutes les épreuves inscrites au calendrier United World Wrestling).

Lors des tournois internationaux, une procédure de compétition différente de celle définie dans les règles peut être exceptionnellement utilisée, à condition que l'autorisation ait été accordée par UWW et tous les pays participants.



CHAPITRE 1 - STRUCTURE MATÉRIELLE

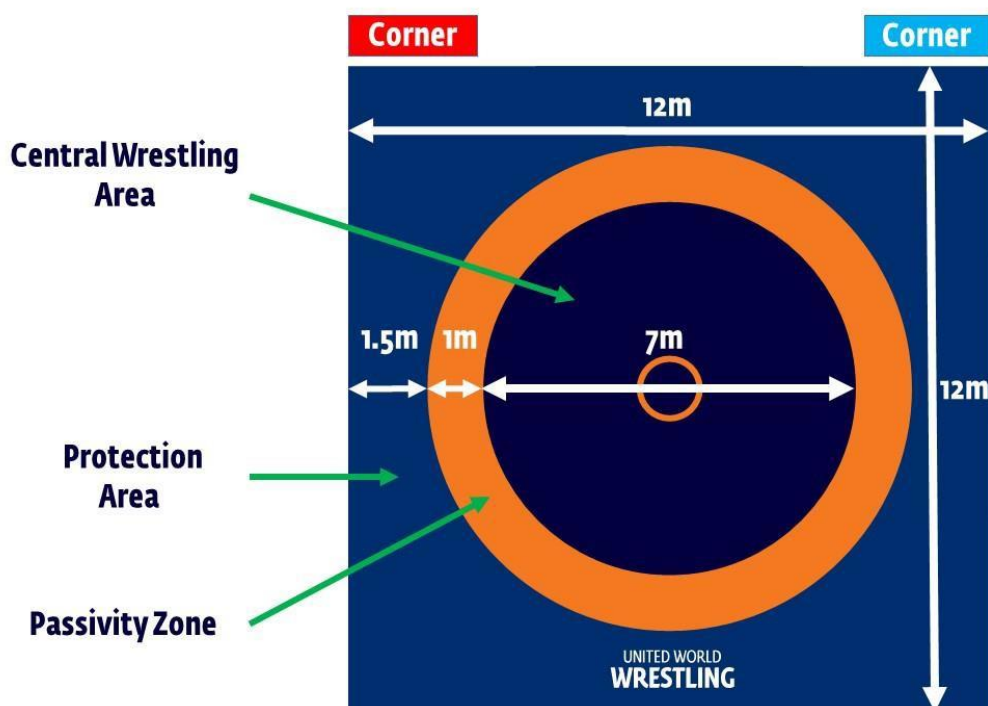
Article 4 - Le tapis

Un nouveau tapis homologué UWW, d'un diamètre de 9 m et entouré d'une bordure de 1,50 m de la même épaisseur est obligatoire dans les concours suivants: Jeux Olympiques, Championnats et Coupes. Pour toutes les autres compétitions internationales, les tapis doivent être homologués, mais pas nécessairement neufs.

Pour les Jeux Internationaux et les Championnats du Monde et Continentaux, les tapis d'échauffement et d'entraînement doivent également être neufs et approuvés par UWW et être de la même qualité que les tapis de compétition.

Une bande orange de 1m de large et faisant partie intégrante de la zone de lutte est dessinée le long de la circonférence à l'intérieur du cercle de 9m de diamètre.

Les termes suivants seront utilisés pour désigner les différentes parties du tapis:



Le cercle central indique le milieu du tapis (1m de diamètre). La partie intérieure du tapis qui se trouve à l'intérieur du cercle orange est la surface centrale de lutte (7m de diamètre). La zone de passivité (bande orange) mesure 1 m de large. La zone de protection mesure 1m50 de large.

Pour tous les championnats du monde et continentaux, le tapis peut être installé sur une plateforme ne dépassant pas 1m10 ou inférieure à 0m80. La plate-forme autour de chaque côté du tapis doit atteindre 2 mètres. Si plus d'un tapis est utilisé, 2 mètres doivent séparer chaque tapis. Dans tous les cas, la couleur de la zone de protection devra être différente de celle du tapis. Le plancher en bois près du tapis devra être recouvert d'une couverture souple bien fixée. Pour des raisons de sécurité, les tableaux d'affichage doivent être placés sur une plate-forme séparée, à proximité du ou des tapis.

Pour éviter toute contamination, le tapis doit être nettoyé et désinfecté avant chaque séance de grappling. Lorsque des tapis à surface lisse, uniforme et non abrasive sont utilisés (toile incluse), les mêmes mesures d'hygiène doivent également être appliquées.

Un cercle doit être tracé au milieu du tapis avec un diamètre intérieur d'un mètre et une bande périphérique de 10 cm de large.

L'entraîneur de chaque athlète sera situé du même côté du tapis. Le grappler rouge sera placé sur la gauche et



le grappler bleu à droite.

Le tapis doit être installé de manière à être entouré d'un grand espace afin de garantir que la compétition se déroule normalement.

Tous les détails concernant le logo UWW et le logo du fabricant de tapis doivent être adressés au siège de United World Wrestling et doivent être suivis des directives envoyées aux producteurs de tapis.

Article 5 - L'uniforme

Pour participer aux Championnats du Monde et Continentaux de United World Wrestling et aux Tournois Internationaux, les athlètes de toutes les classes d'âge doivent se conformer aux Directives Uniformes. Ces directives sont destinées à permettre des fonctionnalités de conception innovantes conformes aux règles et réglementations du grappling.

Remarque: pour les détails exacts concernant les nuances de couleurs, le dimensionnement et l'emplacement des logos et du texte, reportez-vous aux directives de l'uniforme de grappling.

Responsabilité de conformité

Lors de tous les événements organisés par United World Wrestling, les fédérations nationales sont responsables; et aux Jeux Olympiques, les Comités Nationaux Olympiques sont responsables de s'assurer que les articles portés ou utilisés par les membres de leur délégation sont conformes aux termes de ces règles.

Compétition Uniforme - Grappling

Le premier grappler appelé (haut du support) doit apparaître sur le bord du tapis portant un rash guard rouge et le second grappler appelé (bottomofbracket) doit apparaître dans un rash guard bleu.

Les gardes anti-éruptions doivent être **ajusté**, à manches courtes ou longues et contiennent au moins 60% de la couleur attribuée. Le mélange de rouge et de bleu sur les protections anti-éruptions cutanées est interdit.

Le short doit être soit de la couleur rouge et bleue assignée correspondante, soit d'une couleur neutre, comme le noir, le blanc ou le gris. Ils ne doivent pas être excessivement amples ou ajustés (les shorts de compression ne sont pas autorisés) et la longueur doit être suffisante pour couvrir au minimum les 2/3 de la cuisse, mais ne pas descendre sous le genou.

Ils ne doivent pas avoir de poches, de boutons / pressions qui pourraient ne pas être sécurisés pendant la compétition. Les leggings ou shorts de compression ne peuvent être portés que sous le short de bain.

Uniforme de compétition - Grappling Gi

Pour tous les championnats continentaux et mondiaux, le premier grappler appelé apparaîtra sur le bord du tapis portant un Gi rouge et une ceinture rouge et le second grappler appelé un Gi bleu et une ceinture bleue. Pour les autres compétitions, le GI peut être également blanc (pour le coin rouge) et noir (pour le coin bleu), mais les athlètes doivent porter une ceinture de la couleur de leur coin (rouge ou bleu).

Le Gi doit être en coton ou en matière similaire et en bon état. Il peut ne pas être inhabituellement épais ou raide au point de gêner l'adversaire. La veste doit être plus longue que les hanches, mais pas plus que les cuisses. Lors de l'extension des bras vers l'avant, la distance entre les manches et les poignets ne doit pas dépasser 5 cm. Le pantalon doit être de la bonne taille et atteindre les chevilles en position verticale.

Le pantalon peut ne pas être inhabituellement serré ou lâche au point d'affecter la capacité de l'adversaire à faire des prises ou à bouger. La ceinture doit être attachée étroitement autour de la taille pour fixer la veste.

Les femmes doivent porter une protection anti-éruption de la couleur assignée ou de toute autre couleur neutre, sous leur Gi. Les hommes ne doivent pas porter de protection anti-éruption sous le Gi.

Équipement de protection

L'utilisation de genouillères légères ne contenant aucune pièce métallique est autorisée. Les grapplers peuvent également porter les protections auditives approuvées par United World Wrestling qui ne contiennent aucune coque métallique ou rigide. Les arbitres peuvent avoir besoin d'un grappler dont les cheveux sont trop longs pour porter des protège-oreilles ou une couverture de cheveux athlétique.



Abréviation et emblème du pays

Pour tous les Championnats Continentaux et Mondiaux, les grapplers porteront l'abréviation du nom de leur pays au dos de leurs rashguards de compétition ou de leurs vestes Gi.

Le nom de famille du concurrent peut être ajouté au-dessus du code du pays.

L'emblème du pays peut également être porté sur les protections anti-éruptions cutanées et les vestes Gi et ne doit pas dépasser 10 cm.

Publicité sur les vêtements

Les grapplers peuvent porter les noms ou symboles des sponsors sur leurs uniformes de compétition tant qu'ils ne gênent pas l'identification de la couleur de l'uniforme et de l'abréviation du pays.

La marque interdite comprend celle des entreprises associées à la pornographie, aux jeux de hasard, aux drogues, à l'alcool / au tabac, à la rhétorique misogyne, raciste, préjugée ou abusive.

Pour tous les championnats continentaux et mondiaux, l'uniforme de compétition ne doit pas porter d'écusson ni d'emblème des clubs locaux.

Chaussures

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

Apparence et hygiène

Il est interdit aux grapplers de porter des bandages sur les poignets, les bras ou les chevilles sauf en cas de blessure ou sur ordre du médecin. Il est interdit aux grapplers de porter des objets susceptibles de blesser un adversaire tels que colliers, bracelets, bracelets de cheville, bagues d'orteils, bagues, piercing de quelque nature que ce soit, prothèse, etc.

Les doigts et les ongles des pieds des grapplers doivent être soigneusement taillés sans arêtes vives. Si les cheveux d'un athlète sont plus longs que la longueur des épaules et / ou si la frange dépasse les oreilles, l'athlète doit porter un couvre-cheveux athlétique. Les grapplers doivent être bien soignés et leurs cheveux et leur peau doivent être exempts de toute substance grasse, huileuse ou collante. Les grapplers ne peuvent pas arriver au tapis en transpirant pour le début du match. L'arbitre peut demander à un grappler de s'essuyer à tout moment pendant le match. Dans l'intérêt de la santé, de l'hygiène et de l'environnement sanitaire des athlètes, ces règles doivent être strictement appliquées.

Violations

Lors de la pesée, l'arbitre doit vérifier que chaque concurrent satisfait aux exigences de cet article. Le grappler doit être averti à la pesée si son apparence n'est pas conforme. Si le grappler ne se conforme pas, la fédération des grapplers se verra infliger une amende à l'issue de la compétition. Si le grappler entre sur le tapis avec le mauvais désigné pour le match, les officiels lui accorderont au maximum une minute pour se conformer. Si, passé ce temps, le grappler est toujours en faute, il perdra le match par forfait.

Il est interdit de:

- Portez l'emblème ou l'abréviation d'un autre pays.
- Appliquez toute substance grasse ou collante sur le corps.
- Arrivez au tapis en sueur pour le début du match et pour le début de chaque période.
- Portez des bandages sur les doigts, les poignets, les bras ou les chevilles sauf en cas de blessure et sur ordre du médecin. Ces bandages doivent être recouverts de sangles élastiques.
- Portez tout objet susceptible de blesser l'adversaire, comme des bagues, des bracelets, des prothèses, des piercings, etc.
- Portez des soutiens-gorge avec armatures pour les grapplers féminins.

Article 6 - Licence de concurrent

Tout cadet masculin ou féminin, junior et senior grappler qui participe aux championnats du monde, coupes du monde, championnats continentaux, coupes et jeux, jeux régionaux et la Ligue mondiale et continentale, tournois internationaux inscrits au calendrier UWW doit être titulaire d'une licence de compétiteur international, tel que défini par des règlements spéciaux.

Tout grappler vétérinaire qui participe aux championnats du monde et à d'autres compétitions internationales doit également détenir une licence de compétiteur international.



Cette licence sert également d'assurance pour les frais médicaux et hospitaliers en cas d'accident survenu à l'étranger lors de la compétition internationale à laquelle le grappler participe.

La licence n'est valable que pour l'année en cours et doit être renouvelée chaque année.

Article 7 - Catégories d'âge, de poids et de compétition

Catégories d'âge

Les catégories d'âge sont les suivantes:

U13	12-13 ans
U15	14-15 ans (à partir de 13 avec certificat médical et parental) 16-17
Cadets	ans (à partir de 15 avec certificat médical et parental) 18-20 ans (à
Juniors	partir de 17 avec certificat médical et parental)
Seniors	20 ans et plus plus
<small>anciens combattants</small>	de 35 ans

La classe d'âge est déterminée par l'année de naissance.

Les grapplers de la catégorie d'âge junior sont autorisés à participer aux compétitions pour seniors s'ils atteignent l'âge de 18 ans dans l'année concernée. Cependant, ils doivent fournir un certificat médical et une autorisation parentale s'ils n'ont toujours pas 18 ans à la date du concours.

L'âge sera vérifié à tous les championnats et compétitions pendant l'accréditation.

Un certificat d'honneur pour chaque participant sera délivré par le président de la fédération nationale attestant l'âge du grappler; ce certificat doit être rédigé conformément au modèle fourni par UWW, sur papier à en-tête de la Fédération Nationale.

Un grappler ne peut participer à une compétition que sous la nationalité figurant sur sa licence. Si, à tout moment, il est déterminé par UWW que la déclaration était fautive et qu'une fraude a eu lieu, les mesures disciplinaires prévues à cet effet seront immédiatement appliquées à l'encontre de la Fédération nationale, du grappler et de la personne dont la signature apparaît sur le certificat frauduleux.

Les grapplers qui souhaitent changer de nationalité doivent se référer à la procédure décrite dans le Règlement International pour le changement de nationalité. Les grapplers ne peuvent changer de nationalité qu'une seule fois. Une fois la procédure de changement de nationalité terminée, ils ne sont plus autorisés à concourir pour leur ancien pays ou pour tout autre pays dans une compétition officielle organisée sous l'égide de United World Wrestling.

Chaque grappler licencié qui participe à un concours s'engage automatiquement à UWW d'utiliser son image filmée ou photographiée pour la promotion du concours ou des compétitions à venir. Si un grappler refuse d'accepter ces conditions, il devra le préciser au stade de l'inscription et pourra donc être exclu de la compétition.



Catégories de poids

Les catégories de poids pour **Grappling et Grappling Gi** sont les suivants (en kilogrammes):

U13 (12-13 ans)

- Garçons: 27, 30, 34, 38, 42, 46, 50, 55, 60, 66, 72, 90 kg
- Filles: 27, 30, 34, 38, 42, 46, 50, 72 kg

U15 (14-15 ans)

- Garçons: 29-32, 35, 38, 42, 47, 53, 59, 66, 73, 100kg
- Filles: 28-30, 32, 34, 37, 40, 44, 48, 52, 57, 80 kg

Cadets (16-17 ans)

- Garçons: 39-42, 46, 50, 54, 58, 63, 69, 76, 85, 110kg
- Filles: 36-38, 40, 43, 46, 49, 52, 56, 60, 65, 90 kg

Juniors (18-20 ans)

- Hommes: 58, 62, 66, 71, 77, 84, 92, 130kg
- Femmes: 49, 53, 58, 64, 71, 90kg

Aînés (20 ans et plus)

- Hommes: 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, 130kg
- Femmes: 53, 58, 64, 71, 90kg

Vétérans (35-60 ans)

- Division "A" 35 - 40 ans
- Division "B" 41 - 45 ans
- Division "C" 46 - 50 ans
- Division "D" 51 - 55 ans
- Division "E" 56 - 60 ans

- Hommes: 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, 130kg
- Femmes: 53, 58, 64, 71, 90kg

Chaque concurrent réputé participer de son plein gré, et responsable de lui-même, ne pourra concourir que dans une seule catégorie de poids: celle correspondant à son poids au moment de la pesée officielle. Pour les catégories d'âge senior, les concurrents peuvent opter pour la catégorie immédiatement supérieure à leur poids corporel, à l'exception de la catégorie poids lourd, pour laquelle les concurrents doivent peser moins de 130 kg pour les hommes et moins de 90 kg pour les femmes.



Compétitions

Les compétitions internationales pour les différentes catégories d'âge sont les suivantes:

U13 12-13 ans	Compétitions internationales Championnats continentaux Championnats du monde	(à la demande) (chaque année)
U15 14-15 ans	Compétitions internationales Championnats continentaux Championnats du monde	(à la demande) (chaque année)
Cadets 16-17 ans	Compétitions internationales Championnats continentaux Championnats du monde	(à la demande) (chaque année)
Juniors 18-20 ans	Compétitions internationales Championnats continentaux Championnats du monde	(à la demande) (chaque année)
Seniors 20 ans et plus	Compétitions internationales Championnats continentaux Championnats du monde Coupes du monde	(chaque année) (chaque année) (à la demande)
<small>anciens combattants</small> 35 ans et plus	Championnats du monde <i>Catégories et réglementations spécifiques</i>	(chaque année)

Autre type de compétitions pourraient être organisées après l'approbation de United World Wrestling.



CHAPITRE 2 - CONCOURS ET PROGRAMMES

Article 8 - Système de concurrence

Les compétitions se déroulent par élimination directe avec un nombre idéal de grapplers, soit 4, 8, 16, 32, 64, etc. S'il n'y a pas de nombre idéal de grapplers dans une catégorie, des matchs de qualification seront organisés.

L'appariement se fait dans l'ordre des numéros tirés au sort. Tous les grapplers qui ont perdu contre les deux finalistes auront des matchs de repêchage. Il y a deux groupes de repêchage séparés: un groupe de grapplers qui a perdu contre le finaliste de la partie supérieure du bracket, et un autre groupe de grapplers qui a perdu contre le finaliste de la partie inférieure du bracket. Les matchs de repêchage commencent par des grapplers qui ont perdu au premier tour y compris en matchs de qualification pour obtenir le numéro idéal contre l'un des deux finalistes jusqu'aux perdants en demi-finales par élimination directe. Les vainqueurs des deux groupes de repêchage recevront chacun la médaille de bronze.

Chaque catégorie de poids est organisée en une journée. Le tirage au sort a lieu au plus tard la veille du début de la catégorie concernée. Le contrôle médical et la pesée auront lieu le matin de la catégorie de poids concernée.

Le concours se déroule de la manière suivante:

Matin:

- Épreuves de qualification
- Tours éliminatoires

Après midi:

- Tours de repêchage
- Finales

Exemple de concours par élimination directe

Prenons l'exemple d'une compétition avec 22 grapplers dans une catégorie de poids. Les 22 grapplers obtiennent un nombre au hasard qui définit l'ordre de départ.

Dans notre exemple, pour obtenir le nombre idéal de 16 athlètes, il faudrait organiser des matchs de qualification. Comme 6 grapplers devront être éliminés, les 12 grapplers ayant obtenu le plus grand nombre au tirage au sort devront participer à ce tour de qualification. Selon le principe d'appariement dans l'ordre des numéros tirés au sort, les matchs se déroulent de la manière suivante:

- Numéro 11 contre numéro 12, match numéro 1
- Numéro 13 contre numéro 14, match numéro 2
- Numéro 15 contre numéro 16, match numéro 3
- Numéro 17 contre numéro 18, match numéro 4
- Numéro 19 contre numéro 20, match numéro 5
- Numéro 21 contre numéro 22, match numéro 6

Les vainqueurs de ces 6 matchs de qualification sont qualifiés pour le tour éliminatoire par élimination directe. Nous avons le nombre idéal de 16 grapplers après les matchs de qualification. Les 16 grapplers en lice pour le tour éliminatoire sont les 10 grapplers qui ont tiré les numéros de 1 à 10 et les 6 grapplers qui ont remporté les matchs de qualification, c'est-à-dire les nombres 12, 13, 15, 17, 19 et 22 (pour arriver à 16). Selon le principe d'appariement dans l'ordre des numéros tirés au sort, le premier tour éliminatoire se déroule de la manière suivante:

- Numéro 1 contre numéro 2, match numéro 1
- Numéro 3 contre numéro 4, match numéro 2
- Numéro 5 contre numéro 6, match numéro 3
- Numéro 7 contre numéro 8, match numéro 4
- Numéro 9 contre numéro 10, match numéro 5
- Numéro 12 contre numéro 13, match numéro 6
- Numéro 15 contre numéro 17, match numéro 7
- Numéro 19 contre numéro 22, match numéro 8



Comme mentionné ci-dessus, tous les grapplers perdant contre les deux finalistes constitueront un repêchage. Les grapplers perdants contre le finaliste n ° 5 sont les suivants:

- Numéro 6 (perdant du 1er tour)
- Numéro 7 (perdant du 2e tour)
- Numéro 3 (perdant au 3e tour)

Les grapplers perdants contre le finaliste n ° 15 sont:

- Numéro 16 (perdant du tour de qualification)
- Numéro 17 (perdant du 1er tour)
- Numéro 19 (perdant au 2e tour)
- Numéro 12 (perdant au 3e tour)

La phase de repêchage commence avec les grapplers qui ont perdu contre les finalistes au plus bas niveau de la compétition. *

1er match: n ° 6 (perdant 1er tour) contre n ° 7 (perdant 2e tour) 2ème match: n ° 6 (vainqueur du 1er match) contre n ° 3 (perdant 3e tour)

Le grappler n ° 6 est le vainqueur du groupe de repêchage qui s'est incliné face au finaliste n ° 5. Le même système s'applique aux grapplers perdant contre le finaliste n ° 15.

1er match: n ° 16 (perdant du tour de qualification) contre le n ° 17 (perdant du 1er tour)

2e match: n ° 16 (vainqueur du 1er match) contre n ° 19 (perdant 2e tour) 3e match: n ° 16 (vainqueur du 2e match) contre n ° 12 (perdant 3e tour)

Le grappler n ° 16 est le vainqueur du groupe de repêchage qui s'est incliné face au finaliste n ° 15.

**Les rondes de repêchage commencent en suivant le nombre de grapplers dans le support supérieur et inférieur. En ce qui concerne l'exemple ci-dessus, le deuxième bassin de repêchage (support inférieur) a 4 grapplers et le premier pool (support supérieur) a 3 grapplers. Ensuite, le premier combat de repêchage commencera à partir du deuxième groupe de repêchage. Si les deux poules ont le même nombre de grapplers, les combats de repêchage commenceront à partir du premier groupe de repêchage (tranche supérieure).*

Les deux finalistes des tours éliminatoires, soit les n ° 5 et 15, participent au match pour les 1ère et 2ème places. Les deux vainqueurs des deux derniers matches de repêchage (n ° 6 et n ° 16) reçoivent chacun la médaille de bronze. Les perdants des deux finales pour les deux médailles de bronze seront classés 5 ex aequo.

Critères de classification

A partir de la 7e place, les grapplers de chaque catégorie seront classés en fonction de leurs points de classement.

En cas d'égalité de classement, ils seront classés en analysant successivement les critères suivants, sur l'ensemble de la compétition:

- Le plus de victoires par "Soumission"
- Le plus de matchs gagnés par supériorité
- Les points les plus techniques marqués
- Le moins de points techniques donnés
- Le plus petit nombre de graines (le cas échéant)
- Le numéro de tirage le plus bas

Compétition avec moins de 8 athlètes (Tournoi nordique)

Si moins de 6 grapplers sont inscrits dans une même catégorie de poids, un groupe sera établi et tous les grapplers s'affronteront. Dans un format de compétition de deux jours, le dernier tour sera organisé le deuxième jour.

Pour les Championnats Continentaux et Mondiaux, une catégorie de poids qui ne compte qu'un seul grappler sera annulée et aucun titre ou médaille ne sera décerné!



S'il y a 6 ou 7 athlètes dans une même catégorie de poids, la compétition commence par une phase de poule avec deux groupes.

Procédure pour le tirage au sort

Le grappler qui obtient le numéro de tirage le plus bas sera dans le groupe A, puis le deuxième numéro de tirage le plus bas sera dans le groupe B et ainsi de suite.

Exemple:

Des pays	Numéros tirés
FRA	20
SUI	12
RUS	08
GUA	45
AUS	88
TONNEAU	02

GROUPE A	GROUPE B
TUN (02)	RUS (08)
SUI (12)	FRA (20)
GUA (45)	AUS (88)

Comme mentionné ci-dessus, tous les grappler de chaque groupe s'affronteront contre tous les autres grapplers de leur groupe (le système de tournoi nordique est utilisé comme critère de classement dans chaque groupe). Le classement au sein des groupes est utilisé pour déterminer les paires pour les demi-finales.

Les matchs des demi-finales comprendront:

- le premier classé dans le groupe A contre le deuxième classé dans le groupe B
- le deuxième classé dans le groupe A contre le premier classé dans le groupe B

Le match pour la médaille d'or se déroulera entre les vainqueurs des demi-finales et le match pour la médaille de bronze opposera les perdants des demi-finales.

Une seule médaille de bronze sera décernée pour ce scénario.

Critères de classement pour le tournoi nordique

Dans le tournoi nordique, le grappler avec le plus grand nombre de victoires sera classé premier.

Pour tous les cas d'égalité entre athlètes d'un même groupe, le classement sera déterminé selon ces critères, sur l'ensemble de la compétition:

- Les points de classement les plus élevés
- Le match direct (le cas échéant)
- Les plus grandes victoires par «Soumission»
- Les victoires de match les plus élevées par supériorité
- Les points techniques les plus élevés marqués
- Le moins de points techniques donnés
- Le plus petit nombre de graines (le cas échéant)
- Le numéro de tirage le plus bas

Article 9 - Programme du concours

Les programmes de compétition de tous les championnats et tournois sont publiés sur United Calendrier de lutte mondiale.



Article 10 - Cérémonies de remise des prix

Les quatre premiers grapplers de chaque catégorie de poids participeront à la cérémonie de remise des prix et recevront une médaille et un diplôme, selon leur classement.

1 ^{er}	Or + diplôme
2 ^e	Argent + diplôme
Les deux 3 ^e	Bronze + diplôme

Une seule médaille de bronze sera décernée dans les catégories de poids où le système nordique est utilisé.

Remarque: les athlètes ne peuvent pas amener leur drapeau national sur le podium

CHAPITRE 3 - PROCÉDURE DE CONCURRENCE

Article 11 - Pesée

Pour toutes les compétitions, la pesée est organisée chaque matin de la catégorie de poids concernée. La pesée et le contrôle médical durent 60 minutes.

Les grapplers doivent se présenter à l'examen médical et à la pesée avec leur licence et leur accréditation.

Les athlètes doivent peser en portant des rashguards et des shorts. Après avoir été examiné par des médecins qualifiés obligés d'éliminer tout grappler présentant un danger de maladie contagieuse, le grappler peut être pesé.

Les candidats doivent être en parfaite condition physique, les ongles coupés très courts.

Pendant toute la période de pesée, les grapplers ont le droit, chacun à leur tour, de monter sur la balance autant de fois qu'ils le souhaitent.

Les arbitres responsables de la pesée doivent vérifier que tous les grapplers ont le poids correspondant à la catégorie dans laquelle ils sont engagés pour la compétition, qu'ils remplissent toutes les exigences de l'article 5 et informer tout grappler du risque qu'il court si il se présente sur le tapis en tenue incorrecte. Les arbitres refuseront de peser un grappler qui n'est pas habillé correctement.

Les arbitres responsables de la pesée recevront les résultats du tirage au sort et seront autorisés à contrôler uniquement les athlètes figurant sur cette liste.

Si un athlète n'assiste pas ou échoue à la pesée, il sera éliminé de la compétition et classé dernier, sans rang (Exception: cf. Article 47 - Intervention du Service Médical).

Article 12 - Tirage au sort

Les participants seront appariés pour chaque manche selon l'ordre numérique déterminé par le tirage au sort effectué la veille du jour de la compétition de la catégorie de poids concernée, au plus tard. Le tirage au sort doit être ouvert aux médias. Le système de gestion des compétitions UWW sera utilisé pour le tirage au sort et la gestion de toutes les compétitions internationales inscrites au calendrier UWW.

Si le système de gestion de compétition UWW ne peut pas être utilisé, les jetons numérotés doivent être enfermés dans une urne, un sac ou tout autre objet similaire. Si un système différent est utilisé, il doit être clair.

Si le chef d'équipe (ou son remplaçant) ne peut pas assister au tirage au sort pour des raisons exceptionnelles, il doit en informer l'organisateur sinon son (ses) athlète (s) ne feront pas partie du tirage au sort. L'organisateur aura la responsabilité de le communiquer à l'équipe des résultats de l'UWW.



Important: Lorsque la personne responsable de la pesée et du tirage au sort constate une erreur dans la procédure de règlement telle que décrite ci-dessus, le tirage au sort pour la catégorie en question doit être annulé. Le tirage au sort pour cette catégorie sera ensuite répété avec l'accord du délégué technique.

Le délégué technique ou l'informaticien est responsable du bon déroulement du tirage au sort et doit s'assurer que ces règles ont été respectées. Il devra également confirmer la liste de pesée. Après la fin du tirage au sort, aucune réclamation ne peut être soumise.

Position des meilleurs athlètes de classement dans la tranche

N ° 1: Il sera apparié à la première position du bracket (haut de la partie supérieure) N ° 2: Il sera apparié à la dernière position du bracket (bas de la partie inférieure) N ° 3: Il sera être apparié en haut de la partie inférieure du support
N ° 4: Il sera apparié en bas de la partie supérieure du support

Si nous avons une ronde de qualification, les meilleurs athlètes seront jumelés aux derniers. Si le nombre d'athlètes oblige les meilleures têtes de série à participer à la ronde de qualification, la tête de série N ° 4 sera jumelée en premier. Ensuite, nous appairons la graine supérieure N ° 3 et à la fin la graine supérieure N ° 2. S'il faut également jumeler la tête de série N ° 1, ce ne sera qu'avec un nombre parfait d'athlètes (08-16-32).

Exemple de bracket avec 17 à 32 athlètes:

Si le nombre d'athlètes inscrits se situe entre 17 et 28, les meilleurs athlètes de tête n'auront pas de ronde de qualification. Les combats de la ronde de qualification seront jumelés du bas vers le haut de la fourchette, en évitant les 4 premières têtes de série.

Si 29 athlètes sont inscrits, la tête de série N ° 4 participera à l'épreuve de qualification.

Si 30 athlètes sont inscrits, les têtes de série N ° 4 et N ° 3 participeront à l'épreuve de qualification.

Si 31 athlètes sont inscrits, les têtes de série N ° 4, N ° 3 et N ° 2 participeront à l'épreuve de qualification.

Si 32 athlètes sont inscrits, nous aurons le nombre parfait et la compétition débutera à partir du 1/16 de finale pour tous les athlètes.

Ce système sera également suivi pour la tranche de 9 à 16 athlètes. De même, les 4 premières têtes de série seront protégées d'un tour de qualification dans le cas où le nombre d'inscriptions serait supérieur à 32.

Si un ou plusieurs athlète (s) de tête de série ne sont pas inscrits (remplacés ou non inscrits), la prochaine tête de série ou le ou les meilleurs athlètes suivants du classement prendront sa place.

Exemple de support sans graine supérieure:

Si la tête de série N ° 1 se retire, la tête de série N ° 2 prendra sa place. Ensuite, la graine N ° 3 prendra la position de la graine N ° 2 et la graine N ° 4 prendra la position de la graine N ° 3. Le prochain meilleur athlète du classement sera classé N ° 4. Pour résumer, si une tête de série n'est pas enregistrée, la prochaine tête de série et le prochain meilleur athlète du classement augmenteront.

Aucune tête de série ne sera déterminée dans un tournoi nordique (moins de 8 athlètes).

Appairage:

Les grapplers seront jumelés dans l'ordre des numéros qu'ils ont tirés.

Lorsqu'un événement aura des athlètes de haut niveau (2 ou 4), la sélection de ces meilleures têtes de série sera expliquée dans une circulaire et envoyée à toutes les fédérations nationales de lutte.

Article 13 - Liste de départ

Si un ou plusieurs grapplers n'assistent pas ou échouent à la pesée, leur ou leurs adversaires gagneront le combat par forfait. Ces grapplers seront éliminés de la compétition et seront classés derniers, sans rang. AUCUN jumelage ne sera refait le jour de la compétition.



Article 14 - Appariement

Les grapplers seront jumelés dans l'ordre des numéros tirés. Un document établissant la procédure correcte et le calendrier des combats doit être rédigé, et il doit fournir toutes les informations pertinentes concernant la manière dont la compétition doit se dérouler.

Dans le cas d'une compétition organisée sur 2 jours, le matin du deuxième jour de la catégorie de poids concernée, les athlètes qualifiés pour les repêchages et les finales seront à nouveau pesés.

Les grapplers qui n'assisteront pas ou échoueront à la pesée le deuxième jour seront éliminés et classés derniers, sans rang, à l'exception du ou des athlètes blessés le premier jour (cf. article 56 - Intervention du service médical).

Article 15 - Élimination du concours

Le perdant est éliminé et classé en fonction des points de classement marqués, à l'exception des grapplers qui ont perdu contre l'un des finalistes alors qu'ils participent au repêchage pour les 3e ou 5e places.

Après la pesée, au cas où un grappler, sans avis médical signé par le médecin de l'UWW ou le médecin de la compétition et sans aviser le secrétariat de la compétition, ne se présenterait pas à son adversaire à l'appel de son nom, il perdra son combat par forfait, sera éliminé et classé sans rang. Son adversaire remportera le match.

Si les médecins de l'UWW peuvent prouver qu'un grappler simule une blessure pour quelque raison que ce soit pour éviter de rivaliser avec son adversaire, il sera disqualifié, classé dernier du classement, sans aucun rang et la note «Dsq» à côté de son nom.

Si un grappler commet une offense évidente contre le fair-play dans l'esprit et le concept de lutte totale et universelle énoncés par UWW, et triche ouvertement, commet une erreur grave ou se livre à la brutalité, il sera immédiatement disqualifié de la compétition et éliminé à l'unanimité. décision de l'équipe d'arbitrage. Dans cette situation, il sera classé dernier du classement, blanc tout rang et la note «Dsq» à côté de son nom.

Si deux grapplers sont disqualifiés pour brutalité au cours du même match, ils seront éliminés comme ci-dessus. L'appariement pour le tour suivant ne sera pas modifié. Le grappler censé rencontrer l'un des grapplers disqualifiés remporte le match par forfait.

Si deux demi-finalistes sont disqualifiés pour brutalité lors d'un même match, ils seront éliminés et leurs perdants en quart de finale s'affronteront en demi-finale et le groupe de repêchage sera modifié quant au résultat de ce match de demi-finale. Si les demi-finales sont organisées pendant la session du soir, ce combat sera organisé à la fin de la session afin de laisser suffisamment de temps aux athlètes concernés pour se préparer. Si cela se produit le jour 1, une heure (depuis que cette double disqualification se produit) sera donnée à ces athlètes pour se préparer.

Si une double blessure (2VIN) se produit pendant un match, l'adversaire du tour suivant gagnera le match par blessure. Si cela se produit lors d'un match de demi-finale et afin de déterminer quels athlètes doivent participer au repêchage, nous utiliserons les critères de classement (article 8) pour déterminer le vainqueur de ce match de double blessure.

Si un (des) forfait (s) ou disqualification (s) se produit (s) pendant un match pour les médailles (1-2 ou 3-5), les grapplers suivants (de la partie de la tranche du (des) athlète (s) disqualifié (s) / forfait (s)) remonteront le tableau pour établir le classement final. Si les deux finalistes sont disqualifiés, alors il faudra faire le combat entre les deux médaillés de bronze pour déterminer la 1ère et la 2ème place. Tous les autres participants remonteront dans le classement, les deux en 5e position deviendront 3e. Si les deux finalistes sont perdus malgré leur deuxième pesée réussie, le même processus s'appliquera (un match supplémentaire entre les deux médaillés de bronze).

Pour tout type de forfait, l'athlète concerné sera classé dernier, sans rang.



Classement en cas de violation du dopage

En cas de contrôle antidopage positif, le grappler sera disqualifié, et il sera automatiquement classé dernier du classement, sans aucun rang et la note «DSQ» à côté de son nom. Les grapplers suivants remonteront dans le classement. S'il s'agit d'un athlète classé dans le 3rd place, le grappler de la partie du support de l'athlète dopé se déplacera vers le haut. Dans ce cas, un seul grappler sera classé parmi les 5^e endroit.

Dans le cas où les 2 premiers athlètes classés ont un contrôle antidopage positif et sont disqualifiés; les deux médaillés de bronze obtiendront une médaille d'or. Dans ce cas particulier, aucune médaille d'argent ne sera décernée et le 2^e 5^e place se déplacera dans le 3rd rang.

En cas de contrôle antidopage positif lors d'une épreuve par équipe, l'équipe de l'athlète fautif sera disqualifiée et classée dernière du classement, sans aucun rang et la mention «DSQ» à côté de son drapeau.

CHAPITRE 4 - ORGANISME D'ARBITRAGE

Article 16 - Composition

Dans toutes les compétitions, l'organe d'arbitrage de chaque combat comprendra les éléments suivants:

- 1 président de tapis
- 1 arbitre
- 1 juge

Les procédures de nomination de ces trois officiels sont définies dans le règlement de l'organisme d'arbitrage international. Le remplacement d'un officiel lors d'un combat est strictement interdit, sauf en cas de maladie grave confirmée médicalement. En aucun cas, l'organe d'arbitrage ne peut être composé de deux officiels de la même nationalité. De plus, il est strictement interdit à un officiel d'arbitrer dans des combats impliquant des lutteurs compatriotes.

Article 17 - Fonctions générales

une) Les officiels doivent s'acquitter de toutes les tâches énoncées dans le règlement régissant les compétitions de grappling et toute disposition particulière qui pourrait être établie pour l'organisation de compétitions particulières.

b) Il est du devoir des officiels de suivre chaque combat très attentivement et d'évaluer les actions des grapplers afin que les résultats indiqués sur la feuille de pointage du juge et du chef de tapis reflètent fidèlement la nature spécifique dudit combat.

c) Le chef de tapis et l'arbitre évalueront les prises individuellement afin de parvenir à une décision finale. L'arbitre et le juge doivent travailler ensemble sous la direction du président du comité, qui coordonne le travail des officiels.

ré) Il est du devoir des officiels d'assumer toutes les fonctions d'arbitrage et de jugement, d'attribuer des points et de imposer les sanctions prévues dans les règles.

e) La feuille de pointage du juge est utilisée pour compter toutes les prises exécutées par les deux adversaires. Les points, les avertissements et les soumissions doivent être enregistrés avec la plus grande précision (le dernier point technique marqué doit être souligné), dans l'ordre correspondant aux différentes phases du combat. Ces feuilles de pointage doivent être signées par le juge.

f) Si un combat ne se termine pas par une «soumission», la décision sera prise par le chef de tapis. Il sera basé sur une évaluation de toutes les actions de chaque concurrent, enregistrées du début à la fin sur les feuilles de pointage du juge.

g) Tous les points attribués doivent être annoncés au public dès leur détermination, soit au moyen de chauves-souris ou par un tableau de bord électrique.



h) Les officiels sont tenus d'utiliser le vocabulaire de base de l'UWW qui convient à leurs rôles respectifs lorsque mener les combats. Cependant, il leur est interdit de parler à qui que ce soit pendant le combat, sauf, bien sûr, entre eux lorsque l'occasion les oblige à le faire pour consultation et pour effectuer correctement leurs tâches.

je) Lorsqu'un défi est demandé par un entraîneur et confirmé par le grappler, le délégué à l'arbitrage (ou son remplaçant) et le chef de tapis doit visionner la preuve vidéo. Après une discussion commune, le délégué à l'arbitrage (ou son remplaçant) rend sa décision uniquement sans consultation de l'organe d'arbitrage.

Article 18 - Tenue de l'arbitre

L'organe d'arbitrage (instructeurs, arbitres, juges et présidents de tapis) doit être habillé de l'uniforme officiel homologué United World Wrestling qui consiste en un polo noir approuvé, un pantalon noir à devant plat avec une ceinture noire, des tennis noirs ou des chaussures de sport noires et du noir. chaussettes.

De plus, les arbitres centraux porteront un sifflet autour du cou, une bande rouge au poignet gauche et une bande bleue au poignet droit).

La robe doit être un modèle homologué par UWW. L'organisme d'arbitrage ne peut pas porter le nom d'un sponsor. Cependant, le numéro sur sa veste peut inclure le nom d'un sponsor UWW.

Article 19 - L'arbitre

a) L'arbitre est responsable du bon déroulement du combat sur le tapis, qu'il doit diriger selon les règles.

b) Il doit exiger le respect des concurrents et exercer toute autorité sur eux afin qu'ils obéissent immédiatement à ses ordres et instructions. De même, il doit mener le combat sans tolérer aucune intervention extérieure irrégulière et intempestive.

c) Il doit travailler en étroite collaboration avec le président de tapis et le juge et doit s'acquitter de ses fonctions de supervision du combat en s'abstenant de toute interférence impulsive ou intempestive. Son coup de sifflet doit commencer, interrompre et terminer le combat.

d) L'arbitre doit ordonner le retour des grapplers sur le tapis après l'avoir quitté, ou la poursuite du combat en position debout ou au sol (sur le tapis), avec l'approbation du président de tapis.

e) L'arbitre doit porter un bracelet rouge à son poignet gauche et un bracelet bleu à son poignet droit. Il indiquera avec ses doigts les points correspondant à la valeur d'une prise après son exécution (si elle est valide, si elle a été exécutée dans les limites du tapis, et si un grappler a été mis en position de danger, etc.) en levant le bras correspondant au grappler qui a marqué.

f) L'arbitre doit:

- Secouez la main des grapplers lorsqu'ils entrent sur le tapis et avant de le quitter.
- Inspecter l'uniforme de compétition des grapplers et leur demander de le changer dans les 2 minutes au cas où ils ne seraient pas conformes au présent règlement.
- Inspectez la peau des grapplers pour la transpiration ou toute substance grasse ou collante.
- Ne vous approchez pas trop des grapplers lorsqu'ils sont en position debout, mais restez à proximité s'ils sont en position au sol.
- Être capable de changer de position d'un instant à l'autre, sur le tapis ou autour de lui, et notamment se déplacer sur les genoux ou le ventre pour obtenir une meilleure vue d'une soumission imminente.
- Ne pas obstruer la vue du président du tapis et du juge en se tenant si près des grapplers (en particulier si une soumission semble imminente).
- Ne tourner le dos aux concurrents à aucun moment et risquer de perdre le contrôle de la situation.
- Stimulez un grappler passif sans interrompre le match et donnez les précautions nécessaires.
- S'assurer que les grapplers ne se reposent pas pendant le match sous prétexte de s'essuyer le corps, de se moucher, de feindre une blessure, etc. Dans ce cas, l'arbitre central doit arrêter le match et demander qu'un avertissement soit émis au grappler à faute et 1 point à l'adversaire.



- Brossez la main d'un grappler ou donnez un avertissement verbal s'il tire l'uniforme de l'adversaire.
- Maintenir les sanctions en cas de violation des règles ou de brutalité.
- Soyez prêt à siffler si les grapplers s'approchent du bord du tapis.
- Indiquez si un maintien exécuté au bord du tapis est valide.
- Interrompre l'action et ramener les grapplers en position de départ lorsque l'action sort des limites.
- Ordonnez rapidement et clairement la position dans laquelle le grappin doit être repris.
- Sifflet pour arrêter l'action après qu'un grappler a signalé sa soumission soit physiquement (par un robinet), soit verbalement.
- L'arbitre central mettra également la main sur chaque compétiteur pour assurer davantage la sécurité des grapplers.
- Sauf pour les championnats continentaux et mondiaux seniors, arrêtez l'action si, après avoir observé une tentative de soumission, le grappler est jugé incapable de s'échapper sans dommage.
- Sur intervention du président de tapis, interrompre le match et proclamer la victoire par supériorité technique lorsque les scores des grapplers sont distants de 15 points. Dans cette situation, l'arbitre central doit attendre que l'action, soit une attaque soit une contre-attaque, soit terminée.
- Interrompez le match exactement au bon moment lorsque cela est nécessaire.
- Assurez-vous que les grapplers restent sur le tapis jusqu'à ce que le résultat du match soit annoncé.
- Proclamez le vainqueur en levant la main après accord avec le président du tapis.

Signaux de la main de l'arbitre:



Se mettre en position

Contrôle (en comptant 3 secondes)

Position de redémarrage neutre



Position de redémarrage de la garde fermée

Position de redémarrage de la demi-garde

Position de redémarrage de la garde ouverte



Position de redémarrage du montage latéral

Position de redémarrage du montage complet

Position de redémarrage du support arrière



Article 20 - Le juge

- a) Le juge est responsable de toutes les tâches stipulées dans les règles générales du grappling.
- b) Il doit suivre le déroulement du combat de très près sans se laisser distraire de quelque façon que ce soit; il doit marquer tous les points attribués et les avertissements sur sa feuille de match, en accord avec l'arbitre et le chef de tapis. Il doit donner son avis dans toutes les situations à la demande du président du Mat.
- c) Après chaque action, sur la base des indications du chef de tapis, il enregistre le nombre de points attribués à l'action en question et inscrit les résultats sur un tableau de bord placé à côté de lui. Ce tableau de bord doit être visible à la fois pour les spectateurs et les grapplers.
- d) Le juge vérifie et signale la soumission à l'arbitre.
- e) Le juge doit attirer l'attention du président de tapis sur tout ce qui lui semble anormal ou irrégulier au cours du combat ou dans la conduite des grapplers.
- f) Le juge doit, en outre, signer la feuille de match qui lui a été remise lors de la réception, et à la fin du combat, doit inscrire clairement sur la feuille de pointage le résultat du combat en rayant distinctement le nom du perdant et en écrivant le nom et le pays du gagnant.
- g) La feuille de pointage du juge doit indiquer avec précision l'heure à laquelle un combat se termine en cas de victoire par soumission, supériorité technique, etc.
- h) Il doit également indiquer en soulignant, le dernier point technique marqué (les points d'avertissement ne sont pas pris en compte) qui peut déterminer l'athlète qui doit défendre pendant la prolongation.
- i) Les mises en garde contre la passivité, la fuite du tapis, les prises illégales ou la brutalité seront notées par un " C " dans la colonne du grappler en faute.



Article 21 - Le président de tapis

- a) Le président de tapis, dont les fonctions sont très importantes, assumera toutes les fonctions prévues dans les règles de grappling.
- b) Il coordonne le travail de l'arbitre et du juge.
- c) Il est obligé de suivre très attentivement le déroulement des combats, sans se laisser distraire de quelque manière que ce soit, et d'évaluer le comportement et l'action des autres officiels selon les règles. Il doit confirmer les points pour chaque action, en accord avec l'arbitre. Il doit donner son avis dans toutes les situations, en corrigeant les éventuelles erreurs commises par l'arbitre.
- d) En cas de désaccord entre l'arbitre et le chef de tapis, son opinion prévaut afin de déterminer le résultat, la valeur des points et les soumissions.
- e) Le président de tapis vérifie et signale la soumission à l'arbitre.
- f) Si, pendant le combat, le président de tapis remarque quelque chose qu'il estime devoir porter à l'attention de l'arbitre parce que ce dernier n'a pas pu le voir ou ne l'a pas remarqué (soumission, prise illégale, position passive, etc.), le président de tapis est obligé de le faire en levant la main de la même couleur que le maillot du grappler en question, même si l'arbitre n'a pas demandé son avis. Dans tous les cas, le président de tapis doit attirer l'attention de l'arbitre sur tout ce qui lui semble anormal ou irrégulier au cours du combat ou dans la conduite des grapplers.
- g) Pour faciliter la supervision du combat par le président de tapis, particulièrement dans une position délicate, il est autorisé à changer de position, mais uniquement le long du bord du tapis sur lequel il a le contrôle.
- h) Il peut également interrompre le combat si une grave erreur de score est commise par l'arbitre et / ou le juge. Dans ce cas, il peut demander une consultation à l'arbitre en chef (ou à son délégué). Cette consultation ne modifie en rien le droit du grappler à la contestation.
- i) Lors d'un combat, lorsque l'entraîneur considère qu'une erreur d'arbitrage flagrante a été commise contre son grappler et réclame une contestation, le président de tapis doit attendre que l'action passe au neutre et arrêter le match. Le délégué à l'arbitrage (ou son remplaçant) et le président de tapis doivent examiner les preuves vidéo. Si le délégué à l'arbitrage (ou son remplaçant) convient que l'organe d'arbitrage avait raison, le président de tapis doit s'assurer qu'aucun autre défi ne sera accordé au grappler en question pendant le reste du match.
- j) Après examen de la preuve vidéo, le délégué à l'arbitrage (ou son remplaçant) rend uniquement sa décision. Sa décision est définitive et ne peut être contestée.

Article 22 - Pénalités contre le corps d'arbitrage

Le Comité Mondial de Grappling de l'UWW, qui constitue le jury suprême, aura collectivement le droit de prendre les mesures disciplinaires suivantes contre le (s) membre (s) de l'organe d'arbitrage en faute technique, sur rapport des délégués des compétitions:

- Donnez un avertissement au (x) fonctionnaire (s) concerné (s).
- Suspension de la compétition pour une ou plusieurs sessions
- Retirer le (s) officiel (s) de la compétition.

D'autres sanctions décidées par la chambre disciplinaire de l'UWW peuvent s'appliquer en fonction de la gravité de la faute.



CHAPITRE 5 - LE BOUT

Article 23 - Durée du combat

Pour les U13, U15 et vétérans: la durée d'un combat sera d'une période de 4 minutes.

Pour les cadets, juniors et seniors: la durée d'un combat sera d'une période de 5 minutes.

Pour toutes les compétitions, le chronométrage affiché sur les tableaux de pointage débutera de 5 à 0 minute (de 4 à 0 minute pour les U15, les cadets et les vétérans).

Le vainqueur est déclaré par la somme des points marqués à la fin du temps réglementaire.

La supériorité technique est atteinte lorsqu'il y a une différence de 15 points. Cela conduit automatiquement à la victoire et à la fin du combat est sifflé.

La soumission arrête automatiquement le match.

Article 24 - Appel au tapis

Les concurrents sont appelés d'une voix forte et claire à se présenter sur le tapis. Un concurrent ne peut être appelé à participer à un nouveau combat avant d'avoir eu une période de repos de vingt (20) minutes à partir de la fin de son combat précédent.

Un délai est accordé à tout grappler qui ne répond pas à la première demande de la manière suivante: Les concurrents doivent être appelés trois fois à 60 secondes d'intervalle. Ces appels sont effectués en anglais. Si le grappler ne se présente pas après le troisième appel, il sera éliminé et ne sera pas placé. Son adversaire remportera le combat par forfait.

Article 25 - Présentation des grapplers

La cérémonie suivante a lieu pour chaque catégorie de poids en finale pour les première et deuxième places: Les finalistes sont présentés et leurs réalisations sont annoncées à leur arrivée sur le tapis.

Article 26 - Début

Avant le début du combat, chaque adversaire répond à l'appel de son nom et prend sa place au coin du tapis qui lui est assigné. Le coin est de la même couleur que l'uniforme qu'il a été chargé de porter.

L'arbitre, debout dans le cercle central au milieu du tapis, appelle les deux grapplers à ses côtés. Il leur serre ensuite la main et examine leur robe, vérifie qu'elles ne sont pas couvertes de matières grasses ou collantes, substance, vérifie qu'ils ne transpirent pas, vérifie que leurs mains sont nues.

Les grapplers se saluent, se serrent la main et, lorsque l'arbitre siffle, ils commencent le combat.



Article 27 - Interruption du combat

- a) Si un compétiteur se trouve contraint d'interrompre le match à cause d'une blessure ou à cause de tout autre incident acceptable indépendant de sa volonté, l'arbitre peut arrêter le combat. Lors d'une telle interruption, le ou les grappins doivent s'asseoir sur le tapis de leur côté respectif. Pendant les interruptions, ils ne peuvent pas recevoir de conseils de leur entraîneur.
- b) Si un combat ne peut être repris pour des raisons médicales, la décision est prise par le médecin responsable de la compétition, qui informe à la fois l'entraîneur du grappler impliqué et le chef de tapis; ce dernier ordonne alors que le combat soit arrêté. La décision rendue par le médecin du concours ne peut être annulée.
- c) Si une action doit être arrêtée en raison d'un grappler blessant délibérément son adversaire, le grappler fautif sera disqualifié.
- d) En cas de saignement de l'un des grapplers, l'arbitre doit interrompre le combat pour arrêter le saignement. Un chronomètre démarrera dès que le médecin montera sur le tapis. Si le temps cumulé d'interruptions pour traiter l'hémorragie dépasse 4 minutes sur toute la durée du combat, le chef de tapis ordonne la fin du combat. Dans ce cas, le grappler concerné perd le match et l'adversaire gagne le match sur blessure. Si le combat est disputé jusqu'à la fin, le chronomètre sera remis à zéro pour le tour suivant.
- e) Après le traitement médical, le combat reprend dans la position de redémarrage appropriée selon ce qui était la dernière position sécurisée avec contrôle avant l'interruption.
- f) Si un combat est interrompu en raison d'un incident indépendant de la volonté des athlètes, l'arbitre peut arrêter le combat et le temps restant du combat sera disputé dès que l'interruption prend fin. Si une session ne peut pas être conclue dans le calendrier prévu, elle peut être reportée au lendemain. Si c'est le dernier jour de la compétition et pour des raisons extraordinaires, la fin de la compétition peut être reportée à une date ultérieure et avoir lieu dans un autre lieu.

Article 28 - Fin du combat

Le match se termine soit lorsqu'une soumission, une supériorité technique, une disqualification par blessure d'un des adversaires sont déclarées, soit à la fin du temps réglementaire.

Lorsqu'un grappler marque 15 points de plus que son adversaire, il remporte le match par supériorité technique. Dans tous les cas, l'arbitre doit attendre la fin de l'action.

Si l'arbitre n'a pas entendu le gong, le chef de tapis doit intervenir et arrêter le combat en lançant un objet mou sur le tapis, afin d'attirer l'attention de l'arbitre. Toute action commencée au moment où le gong sonne n'est pas validée et aucune action effectuée entre les sons du gong et le sifflet de l'arbitre est valide.

Lorsque le combat est terminé, l'arbitre se tient au centre du tapis, face à la table du chef de tapis. Les grapplers se serrent la main, se tiennent de chaque côté de l'arbitre et attendent la décision. Il leur est interdit d'enlever toute partie de l'uniforme avant de quitter la salle de compétition. Immédiatement après l'annonce de la décision, les grapplers serrent la main de l'arbitre.

Chaque grappler doit ensuite serrer la main de l'entraîneur de son adversaire. Si les dispositions ci-dessus ne sont pas respectées, le grappler fautif sera sanctionné conformément au règlement disciplinaire.



Article 29 - Interruption et poursuite du combat

Définition du hors limites

Si, d'une position debout, un compétiteur est forcé de sortir des limites et touche la zone de protection avec un pied alors qu'il n'est pas dans une tentative de soumission, l'arbitre central interrompra l'action et ramènera les concurrents au centre du tapis et accordera le 1 point. à l'opposant (pour l'application exacte de cette règle, voir l'article 37

- Sortir des limites)

Lorsque les concurrents se battent au sol, le hors limites est prévu lorsqu'aucune partie du corps de l'un ou l'autre des concurrents ne touche le cercle ou lorsqu'une partie du corps de l'un ou l'autre des concurrents sort de la zone de protection. Dans l'une ou l'autre des situations, l'arbitre doit interrompre l'action et ordonner la bonne position de redémarrage. Dans le cas où les concurrents sortent des limites pendant une action de notation (retrait, inversion ou position dominante), sans aucune partie de la tête de l'un ou l'autre des grappler hors de la zone de protection, l'arbitre doit attendre le décompte des 3 secondes avant d'arrêter l'action. puis recommencez le match au centre, et il attribuera les points de l'action en cas de succès réussi (contrôle supérieur sécurisé après retrait, renversement ou position dominante).

Remarque: Si un compétiteur fuit le tapis - de la position debout ou au sol - un avertissement sera immédiatement adressé à l'athlète en fuite. Remarque: Si un athlète sort des limites pendant une tentative de soumission (sans faire la défense correcte), le match ne sera pas arrêté tant que l'action n'est pas terminée ou lorsqu'une partie de la tête de l'un ou l'autre des grapplers est hors de la zone de protection. Dans ce cas, l'athlète qui fait sortir l'action hors de la zone de protection, dans le but d'arrêter le combat pour échapper à la soumission sans faire la défense correcte, sera immédiatement disqualifié.

Remarque: Si un grappler force l'action hors des limites dans une tentative 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 lorsqu'une partie de la tête de l'un ou l'autre des grapplers est hors de la zone de protection. Dans ce cas, l'arbitre doit arrêter les athlètes, attribuer 1 point pour l'attaque à l'athlète qui tente la soumission et reprendre le match au centre du tapis selon les critères de position de redémarrage.

Position de redémarrage neutre

La position de redémarrage neutre se produit au début de la période régulière. Les deux grapplers se tiennent l'un en face de l'autre au centre du tapis, à pied touchant le cercle intérieur et attendent que le sifflet de l'arbitre commence à se débattre.



La position de redémarrage neutre est ordonnée lorsque l'arbitre arrête le match pour hors limites alors que l'action était debout ou que la dernière position sécurisée était debout (c'est-à-dire en cas de retrait sortant des limites, le retrait n'a pas été accordé parce que la position n'était pas sécurisée pendant 3 secondes avant que l'arbitre arrête l'action).

Position de redémarrage de la garde fermée

La position de redémarrage de la garde fermée se produit au centre des tapis, avec l'athlète en bas avec le dos sur le tapis et l'adversaire entre ses jambes avec les pieds croisés et les mains placées sur le côté de sa tête. L'athlète au sommet est à genoux avec les mains sur le ventre de l'adversaire.



La position de reprise de garde fermée est ordonnée lorsque l'arbitre arrête le match pour hors limites et la dernière position obtenue, pendant au moins 3 secondes, était une garde fermée au sol.

Position de redémarrage de la demi-garde

La position Half Guard Restart se produit au centre du tapis, avec l'athlète en bas de son côté, avec une jambe de l'adversaire entre ses jambes et avec la poitrine face à l'adversaire et les mains placées sur le dessus de la jambe libre du adversaire.





L'athlète au sommet est à genoux avec les mains sur la hanche supérieure de l'adversaire.

La position de reprise de demi-garde est ordonnée lorsque l'arbitre arrête le match pour être sorti des limites et que la dernière position obtenue, pendant au moins 3 secondes, était la demi-garde au sol.

Position de redémarrage OpenGuard

Open Guard Restart se produit au centre du tapis avec le grappler du bas sur le dos, les mains posées sur ses cuisses et ses pieds à plat sur le tapis dans le cercle intérieur. Le grappler du haut s'agenouille devant les pieds de son adversaire et place ses mains sur les rotules du grappler du bas. Une fois que l'arbitre approuve la position, le match reprend à son coup de sifflet.

Le redémarrage de la garde ouverte est ordonné lorsque les deux grapplers sont sortis des limites pendant le combat au sol et que la dernière position obtenue par l'athlète de haut niveau n'était pas une position dominante, une garde fermée ou une demi-garde. Le grappler qui est au sommet lorsque l'action est sortie des limites (ou qui a un contrôle arrière partiel) prend la première position pour Open Guard Restart.



Position de redémarrage SideMount

Side Mount Restart se produit au centre du tapis avec le grappler du bas sur le dos (ses coudes visiblement libres et ses mains placées du côté de l'adversaire) et le grappler du haut avec son torse à plat sur le ventre de son adversaire et les coudes et les genoux sur le tapis.

La position de redémarrage du montage latéral est ordonnée lorsqu'un grappler a sécurisé un montage latéral et que l'action sort des limites.



Position de redémarrage du montage complet

Le redémarrage complet se produit au centre du tapis avec le grappler du bas sur le dos, les mains placées sur le côté de sa tête et le grappler du haut le montant avec ses jambes sur le côté et ses mains placées sur la poitrine de l'adversaire.

La position de redémarrage complet de la monture est ordonnée lorsqu'un grappler a sécurisé une monture complète, puis l'action sort des limites.



Position de redémarrage du support arrière

Le redémarrage de la monture arrière se produit au centre du tapis, les deux athlètes étant assis sur le sol, l'athlète qui a fixé la monture arrière contrôlant son adversaire avec la poitrine en contact avec le dos, les talons entre les cuisses de l'adversaire et le bras connectés en une commande de ceinture de sécurité (un bras passant par-dessus l'épaule relié à l'autre bras passant sous l'aisselle opposée).

Les athlètes contrôlés doivent saisir, à deux mains, le bras de l'athlète contrôlant qui passe par-dessus l'épaule.

La position de redémarrage de la monture arrière est ordonnée lorsque l'arbitre arrête l'action pour hors limites et la dernière position sécurisée (pendant au moins 3 secondes) était une monture arrière (au sol ou debout).





Article 30 - Types de victoires

Un combat peut être gagné:

- par "Soumission"
- par blessure,
- par 4 avertissements donnés à l'adversaire lors d'un combat.
- par supériorité technique
- suite à un forfait
- par une disqualification
- par points
- par critères
- par victoire en prolongation

À l'exception des championnats continentaux et du monde seniors, l'arbitre central a toute autorité pour arrêter le match s'il estime qu'un athlète est en danger imminent de blessure grave ou ne peut plus résister à un blocage de soumission ou à un étranglement, même si ledit athlète n'a pas soumis ou appuyez sur. 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 l'heure du match.

Si un compétiteur perd connaissance en raison d'une prise légale appliquée par l'adversaire ou en raison d'un accident ne résultant d'aucune manœuvre illégale, l'arbitre central arrêtera le match, aidera l'athlète inconscient à reprendre ses esprits et déclarera l'adversaire vainqueur par soumission. .

Remarque: les concurrents qui perdent connaissance en raison d'un traumatisme crânien doivent être suspendus du reste de la compétition et doivent suivre un traitement par le personnel médical.

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

Si, à la fin du temps réglementaire, aucune des situations décrites ci-dessus ne s'est produite, le concurrent 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 avec la valeur de points la plus élevée
2. L'athlète avec le moins de mises en garde.

Si aucun de ces critères ne s'applique, le match devrait aller aux heures supplémentaires

c'est-à-dire: si un match se termine par une égalité 6-6 avec Rouge marquant un retrait (2 points) et une monture arrière (4 points) tandis que Bleu marquant 3 takedown (2 points chacun), Rouge est déclaré vainqueur selon les premiers critères (l'action qui a obtenu la valeur de points la plus élevée est le Back Mount marqué par Red)

Si un match se termine par une égalité 4-4 avec Rouge marquant deux éliminations (2 points chacun) tandis que Bleu marquant un renversement (2 points) e 2 attaques, ROUGE est déclaré vainqueur selon les premiers critères (les rouges et les bleus ont un 2 points d'action, mais Rouge a encore 2 actions points tandis que Bleu a deux actions 1 point)

Si un match se termine par une égalité 2-2, avec Rouge marquant 2 points pour un retrait tandis que Bleu 2 points en raison de Rouge recevant 2 avertissements, ROUGE est déclaré vainqueur selon les premiers critères (action qui a marqué 2 points, contre deux fois 1 points reçus pour la prudence de l'adversaire.

Si un match se termine par une égalité 3-3 avec Rouge marquant 2 points pour un retrait et 1 pour une attaque tandis que Bleu marque 2 points pour un renversement et 1 point pour Rouge obtenant un avertissement, Bleu est déclaré vainqueur selon les deuxièmes critères. (Les deux athlètes ont une action à 2 points et une action à 1 point, mais Bleu a le moins de mises en garde)

Un grappler recevant 4 avertissements (C) lors d'un match a perdu le combat. 4e la prudence doit être donnée à l'unanimité par l'organe d'arbitrage.



Article 31 - Heures supplémentaires

Si le score est à égalité à la fin du temps réglementaire et qu'aucun des critères décrits ci-dessus ne peut déterminer un gagnant, l'arbitre central appelle la prolongation.

Les heures supplémentaires consistent en un tour de soumission d'une seule minute dans le but de soumettre l'adversaire à partir d'une position spécifique (les points techniques ne sont pas attribués et le seul moyen de gagner est la soumission, la disqualification ou le défaut).

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

Le grappler qui doit soumettre l'adversaire est celui dont l'adversaire a marqué le dernier point technique (les points d'avertissement ne sont pas pris en compte). Si ce critère n'est pas applicable, le grappler qui doit soumettre l'adversaire est déterminé par tirage au sort. Le concurrent peut décider de commencer dans l'une des positions possibles:

1) Position de redémarrage de la monture arrière, au centre du tapis avec les deux athlètes assis au sol, avec l'athlète fautif dans la monture arrière contrôlant son adversaire avec la poitrine en contact avec le dos, les talons entre les cuisses de l'adversaire et le bras connectés dans une commande de ceinture de sécurité (un bras passant par-dessus l'épaule relié à l'autre bras passant sous l'aisselle opposée). Les athlètes en défense doivent saisir, à deux mains, le bras de l'athlète contrôlant qui passe par-dessus l'épaule.



2) Position de redémarrage du bras, au centre du tapis avec les athlètes en défense sur le dos et les mains verrouillées en position de défense et l'athlète fautif en position de brassard avec un bras de choix à l'intérieur des bras de l'adversaire et l'autre bras saisissant le défendant la jambe des athlètes ou posté au sol.



Le compétiteur a 1 minute pour soumettre l'adversaire. Si la soumission est réalisée, il est déclaré vainqueur. S'il est incapable de soumettre l'adversaire (c'est-à-dire que les athlètes en défense parviennent à ne pas se soumettre ou parviennent à soumettre l'adversaire), l'adversaire est déclaré vainqueur.

Article 32 - L'entraîneur

L'entraîneur peut rester au pied de la plate-forme ou à au moins deux mètres du bord du tapis pendant le combat. Si le médecin de l'UWW (ou le médecin de la compétition) le lui permet, il est autorisé à assister le traitement des blessures de son grappler. Sauf dans cette situation et pendant la pause, il est strictement interdit à l'entraîneur de marcher sur le tapis. Dans ce cas, il peut être sanctionné par l'arbitre.

Il est strictement interdit à l'entraîneur d'influencer les décisions ou d'insulter l'organe d'arbitrage. Il ne peut parler qu'au grappler. L'entraîneur a le droit de donner de l'eau à son grappler uniquement pendant la pause. Aucune autre substance ne peut être donnée pendant la pause ou pendant le match.

Il est du devoir de l'entraîneur d'essuyer son grappler pendant la pause. À la fin de la pause, son grappler pourrait ne plus transpirer.

Si ces restrictions ne sont pas respectées, l'arbitre est obligé de demander au chef de tapis de présenter à l'entraîneur un carton «jaune» (avertissement); s'il persiste, le chef de tapis lui présentera un carton «rouge» (élimination). Le chef de tapis peut également présenter la carte JAUNE ou ROUGE de sa propre initiative.

Dès que le carton rouge est donné, le chef de tapis rend compte au directeur de la compétition et l'entraîneur est éliminé de la compétition et ne peut plus continuer ses fonctions. Ces faits doivent également être rapportés sur la feuille de match du combat concerné. Cependant, l'équipe de lutte impliquée aura le droit de bénéficier des services d'un autre entraîneur. La Fédération Nationale de l'entraîneur éliminé sera sanctionnée suivant les dispositions du Règlement Disciplinaire et Financier.

De plus, si un entraîneur obtient deux cartons jaunes au cours d'une compétition (pas nécessairement au cours du même combat), il



être également éliminé du concours et ne peut plus continuer ses fonctions. Quant au carton rouge, son accréditation sera supprimée.

Un maximum d'un accompagnateur est autorisé à entrer sur le terrain de jeu avec le grappler. Il est également précisé qu'un entraîneur ne peut pas officier en tant qu'arbitre lors de la même compétition.

Article 33 - Le défi

Le défi est l'action par laquelle l'entraîneur est autorisé, au nom du grappler, à arrêter l'action et à demander au délégué à l'arbitrage (ou à son remplaçant) et au chef de tapis de regarder la preuve vidéo en cas de désaccord avec l'appel. Le désaccord doit être motivé et ne peut être demandé comme une simple réclamation sinon l'entraîneur concerné sera sanctionné par un carton jaune.

Cette possibilité n'existe que pendant les compétitions dans lesquelles le contrôle vidéo est formellement établi par UWW et le Comité d'Organisation.

L'entraîneur doit demander le défi en appuyant sur un bouton qui lui a été fourni immédiatement après que l'organisme d'arbitrage a attribué ou omis d'attribuer des points à la situation contestée. Si le grappler n'est pas d'accord avec la décision de l'entraîneur, il doit rejeter le défi directement et le match continue.

Si lors d'une compétition, le système avec des boutons (pour les défis) n'est pas prévu pour les entraîneurs, l'organisateur devra fournir une éponge qui servira à poser le défi.

En cas de problème technique majeur qui ne permettrait pas la révision de l'action contestée, la décision initiale de l'organe d'arbitrage sera appliquée et l'entraîneur conservera son défi.

Points spécifiques

Chaque grappler a droit à un (1) défi par match. Si après avoir examiné le défi, le délégué à l'arbitrage (ou son remplaçant) modifie la décision en faveur du grappler qui a demandé le défi, alors le défi peut être utilisé à nouveau pendant le match par le grappler concerné.

Si le délégué à l'arbitrage (ou son remplaçant) confirme la décision de l'organe d'arbitrage, le grappler perd le défi et son adversaire recevra deux (2) points techniques.

Le chef de tapis demandera d'arrêter le match pour revoir le défi dès que la situation sur le tapis devient neutre.

En cas de litige entre l'organe d'arbitrage et l'entraîneur, l'organe d'arbitrage n'est autorisé à refuser un défi qu'après l'approbation du délégué à l'arbitrage (ou de son remplaçant). Le chef de tapis et / ou l'arbitre ne peuvent pas refuser un défi par eux-mêmes.

Aucune contestation ne peut être demandée pour les avertissements donnés à la suite d'un Grappler passif ou en cas de soumission d'attaque, étant entendu que les avertissements pour passivité et la soumission d'attaque doivent être confirmés par le chef de tapis suite à la décision de l'arbitre (dans le d'autre part, contester la demande d'attaques illégales, l'action doit être acceptée). Lorsqu'il reste moins de 30 secondes dans un combat et que le corps d'arbitrage convient à l'unanimité que l'un des grapplers est passif, ils peuvent donner 1 avertissement au grappler fautif et 1 point à son adversaire. Si ce point détermine le vainqueur du match, l'autre grappler peut demander un défi.

Aucun défi ne peut être demandé après la fin du temps réglementaire d'une période, sauf lorsque les points sont ajoutés au tableau de bord après le coup de sifflet de l'arbitre ou en cas d'action survenant juste avant la fin du temps. L'entraîneur dispose de 10 secondes à partir du moment où le score en question est affiché sur le tableau de bord officiel pour demander un défi.

L'entraîneur qui demande le défi doit le faire depuis son siège, sans marcher sur le tapis ou s'approcher de la table du juge ou du chef de tapis. De plus, l'entraîneur n'est pas autorisé à indiquer sa demande de défi en lançant des objets sur le tapis.

Après avoir revu l'action et après consultation du chef de tapis, le délégué à l'arbitrage (ou son remplaçant) rend sa décision. Il intervient et rend sa décision dans tous les cas. Sa décision sera définitive et ne pourra pas être discutée. Il n'est pas possible de demander une «contestation» une fois qu'une décision finale a été prise.



Article 34 - Classement des équipes lors des compétitions individuelles

Le classement par équipe est déterminé par les 10 premiers grapplers classés lors de la compétition.

Rang dans la catégorie de poids	Points	Rang dans la catégorie de poids	Points
1 st	25	7 ^e	8
2 nd	20	8 ^e	6
3 rd - 3 rd	15	9 ^e	4
5 ^e - 5 ^e	dix	dix ^e	2

L'application du tableau ci-dessus reste invariable, quel que soit le nombre de grapplers dans chaque catégorie. *

** Dans le cas où un athlète est disqualifié et que le classement final n'a qu'un seul grappler parmi les 5^e place, l'athlète classé dans le 6^e place recevra 9 points.*

Dans le cas où une catégorie de poids utilise le système nordique, le tableau ci-dessus sera également utilisé. L'athlète classé dans le 4^e place recevra 12 points et si un athlète est classé dans le 6^e place, il obtiendra 9 points.

Si plusieurs équipes ont un nombre égal de points, ces équipes seront classées selon ces critères:

1. la plupart des premières places
2. la plupart des deuxièmes places
3. la plupart des troisièmes places
4. etc.

Lors d'une compétition où un pays peut inscrire plus d'un athlète par catégorie de poids, les points d'équipe sont donnés seulement au plus athlète classé d'un pays dans la catégorie. L'attribution des points de classement par équipe hauts restent les mêmes.

1 st endroit	TUR	25 points
2 nd endroit	TUR	20 points
3 rd endroit	UKR	15 points
3 rd endroit	GER	15 points
...		

Article 35 - Système de classement lors des compétitions par équipes

L'équipe gagnante recevra 1 point d'équipe et la perdante 0 point d'équipe.

Si deux ou plus de deux équipes ont un nombre égal de points d'équipe, le classement sera déterminé selon ces critères:

- Les points de classement les plus élevés
- Leur correspondance directe (le cas échéant)
- Les plus grandes victoires par soumissions
- Les victoires de match les plus élevées par supériorité
- Les points techniques les plus élevés marqués
- Le moins de points techniques donnés
- Leur correspondance directe (le cas échéant)
- Le numéro de tirage le plus bas

En cas d'égalité (même nombre de victoires comme 5-5) entre deux équipes dans une compétition par équipe, le gagnant sera déterminé en examinant successivement les critères suivants:

- Le total des points de classement
- Le plus de victoires par soumissions



- Le plus de victoires en match par supériorité technique
- Les points les plus techniques obtenus pendant le match
- Le moins de points techniques attribués pendant le match
- Le résultat du dernier combat a concouru

CHAPITRE 6 - POINTS D'ACTIONS ET DE PRISES

Article 36 - Définition de la garde

Définition de garde

La garde est la position du grappler du bas qui utilise une ou les deux jambes pour contrôler l'adversaire et l'empêche d'atteindre une position dominante (montage latéral, complet ou arrière).

La demi-garde est la position de garde où l'athlète en position basse a l'une des jambes de l'athlète supérieur coincée entre ses jambes.



Exemple de demi-garde

La garde ouverte est lorsque l'athlète en position basse utilise ses deux jambes pour empêcher l'adversaire d'atteindre une position dominante, sans fermer ses jambes autour du corps de l'adversaire (dans ce cas, il est considéré comme une garde fermée).



Exemple d'Open Guard

La garde fermée se produit lorsque l'athlète en position basse a l'athlète sur le dessus entre ses jambes avec ses pieds ou jambe croisée ou en contact.



Exemple de garde fermée



Article 37 - Valeurs attribuées aux Actions et Holds

Sortir des limites - 1 point

Au grappler dont l'adversaire va dans la zone de protection avec un pied entier (en position debout) sans exécuter de prise (toute situation où l'action est relancée en position neutre debout).

Clarification pour sortir:

Lorsque le grappler attaquant est le premier à entrer dans la zone de protection lors de la mise en service d'une prise, les événements suivants peuvent se produire:

- Si le grappler termine avec succès la cale dans une action continue, il recevra les points requis.
- Si le grappler ne parvient pas à terminer l'attente avec succès, après avoir arrêté l'action, l'arbitre accordera 1 point à son adversaire.
- Si le grappler soulève et contrôle son adversaire et qu'il est incapable de terminer la prise en une action continue, l'arbitre arrêtera le combat mais n'accordera pas 1 point à son adversaire.

NB: Lorsqu'un grappler pousse délibérément son adversaire dans la zone de protection sans action significative, il ne recevra plus 1 point. Cette conduite sera considérée comme de la passivité et recevra pour la première fois un avertissement verbal et sera punie de mises en garde dès les moments suivants.

Retraits - 2 ou 3 points

2 points pour un retrait sont attribués à toute situation dans laquelle l'action commence debout puis se termine au sol et un grappler parvient à maintenir la position supérieure avec contrôle pendant 3 secondes (si un athlète tire la garde après avoir établi le contact avec l'adversaire, l'adversaire se verra attribuer 2 points pour le retrait s'ils sont capables de maintenir la position supérieure avec contrôle pendant 3 secondes). Si, avec le démontage, le grappler parvient à établir une position dominante, il recevra en outre les points correspondants (soit: 2 + 3 pour un retrait en montage latéral, 2 + 4 pour un retrait en montage complet, et 2 + 4 pour un retrait en montage arrière).

3 points pour le retrait, au lieu de 2, sont attribués si un athlète qui est capable de retirer l'adversaire en le soulevant au-dessus de sa propre taille tout en restant en position debout avant de terminer le retrait (cette action est appelée: 3 points de retrait d'amplitude).

Les démontages qui rendent le **l'adversaire tombe sur son /son cou ou sa tête** sont illégaux (art. 24 prises et actions illégales)



Exemple de retrait d'amplitude à 3 points

Remarque: il n'est considéré comme un retrait contrôlé que lorsque l'athlète au sommet est capable de maintenir l'adversaire au sol, avec le dos ou le côté face au sol à un angle inférieur à 90 °, tout en maintenant le contact avec lui pendant au moins 3 secondes. Ou, dans le cas où l'adversaire atterrit frontal (avec le ventre vers le tapis), quand il est capable de le maintenir en bas avec 3 points de contacts (deux bras et un genou ou deux genoux et un bras ou une tête) contrôlant lui / elle par derrière, ayant passé le contrôle de ses bras.

L'athlète au sommet n'est pas considéré comme ayant le contrôle s'il est soumis à une attaque de soumission de l'adversaire. Pour être considéré comme ayant le contrôle, il doit d'abord échapper à la tentative de soumission.

Note: S'asseoir d'une position debout sans contact pour éviter un combat debout sera pénalisé par un avertissement et attribué 1 point à l'adversaire. L'arbitre central interrompra l'action et ramènera les concurrents en position debout neutre.



OUI RETRAIT



Retour à moins de 90 ° degré

PAS DE DÉMONTAGE



Recul à plus de 90 ° du sol

OUI RETRAIT



Il y a 3 points de contact entre le genou et les bras

PAS DE DÉMONTAGE



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

OUI RETRAIT



Les athlètes sont passés derrière le contrôle des bras

PAS DE DÉMONTAGE



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

Action de retrait rapide - 2 points

Dans le cas où, dans les 3 secondes à partir du moment où l'arbitre commence l'action à partir d'une position neutre de redémarrage, un retrait est initié par l'un des athlètes et une position supérieure est assurée sans aucune interruption de l'action et du contact entre les deux concurrents, l'arbitre attribuera, séparément, 2 points supplémentaires aux athlètes capables d'assurer le contrôle de la position la plus élevée pendant au moins 3 secondes.

c'est à dire:

2 points pour le retrait + 2 points pour l'action de retrait rapide en cas de retrait initial dans les 3 secondes suivant le redémarrage d'une position neutre debout et l'atterrissage en position non dominante avec 3 secondes de contrôle.

3 points pour un retrait d'amplitude de 3 points + 2 points pour une action de retrait rapide dans le cas d'un retrait de 3 points dans les 3 secondes suivant le redémarrage d'une position neutre de redémarrage et l'atterrissage en position non dominante avec 3 secondes de contrôle.

2 points pour le retrait + 2 points pour l'action de retrait rapide + x points pour la position dominante en cas de retrait initial dans les 3 secondes suivant le redémarrage d'une position neutre debout et l'atterrissage en position dominante avec 3 secondes de contrôle.

3 points pour un retrait d'amplitude de 3 points + 2 points pour une action de retrait rapide + x points pour une position dominante en cas de retrait d'amplitude de 3 points dans les 3 secondes suivant le redémarrage d'une position neutre de redémarrage et un atterrissage en position dominante avec 3 secondes de contrôle.

Remarque: l'arbitre attribuera les 2 points pour une action de retrait rapide également lorsque l'athlète a marqué un retrait parce que son adversaire a tiré la garde dans les 3 secondes à partir du moment où l'action commence à partir d'une position de redémarrage neutre (2 points pour le retrait + 2 points pour Fast Takedown Action).

Annulations - 2 points

Inversion d'une position basse à une position haute sans établissement direct d'un **position dominante** recevra 2 points si le contrôle depuis la position la plus élevée est maintenu pendant 3 secondes.

Renversements d'une position défavorisée, ou de toute position inférieure, à une position supérieure avec établissement direct



d'un **position dominante** se verra attribuer 2 points + les points correspondant à la position dominante si le contrôle est maintenu pendant 3 secondes (soit: 2 + 3 pour les inversions en montage latéral, 2 + 4 pour les inversions en montage complet, et 2 + 4 pour les inversions en arrière monter).

Remarque: Est considéré comme contrôle après une inversion lorsque l'athlète au sommet est capable de maintenir l'adversaire au sol avec le dos ou le côté à un angle inférieur à 90 ° par rapport au sol tout en maintenant le contact avec lui ou, dans le cas de l'adversaire atterrissage frontal (avec le ventre vers le tapis), quand ils sont capables de le maintenir en bas avec 3 points de contacts (deux bras et un genou ou deux genoux et un bras ou une tête) le contrôlant par derrière, ayant passé le contrôle de ses bras.

L'athlète au sommet n'est pas considéré comme ayant le contrôle s'il est soumis à une attaque de soumission de l'adversaire. Pour être considéré comme en contrôle, il doit d'abord échapper à la tentative de soumission.

Si lors d'une Inversion l'action passe d'une position au sol à une position debout, les 3 secondes comptent pour considérer l'action à remettre en position debout ne doit commencer qu'après la fin de l'action d'inversion, lorsque les grapplers sont au point mort. positionner.

c.-à-d. si l'athlète de bas dans une tentative d'effectuer une inversion, passe d'une position de garde à un retrait sur une seule jambe debout, le compte de 3 secondes pour considérer l'action debout doit commencer à partir du moment où la tentative de retrait sur une jambe est complètement défendue et que le les grappins sont en position debout neutre. Si, par exemple, les athlètes passent de la garde à un retrait sur une jambe et de l'arrière à la garde, sans être les athlètes en position neutre debout pendant 3 secondes, l'arbitre ne doit pas attribuer 2 autres points pour retrait.

Positions dominantes - 3, 4, 4 points

Remarque: l'athlète au sommet n'est pas considéré comme ayant le contrôle s'il est soumis à une attaque de soumission de l'adversaire. Pour être considéré comme un contrôle et marquer les points à la position dominante, il doit d'abord échapper à la tentative de soumission.

Montage latéral (3 points): Lorsqu'un grappler prend le contrôle du haut avec sa poitrine face / touchant le corps de l'adversaire, en dehors du contrôle des défenses de la jambe de l'adversaire (Garde) tout en gardant le dos de l'adversaire au tapis (le dos doit avoir un angle inférieur à 45 ° du sol sur l'axe longitudinal) pour le compte de 3 secondes (la position de montage latéral comprend le nord-sud et le genou sur le ventre)



Exemple de montage latéral



Exemple de position qui ne sont PAS à montage latéral

(c'est-à-dire en arrière à plus de 45 du tapis, la poitrine ne faisant pas face ou ne touchant pas le corps de l'adversaire comme dans un triangle monté)

Montage complet (4 points):

Lorsqu'un grappler contrôle par le haut, assis sur le torse de l'adversaire face à la tête avec ses deux genoux touchant le sol des deux côtés de l'adversaire (avec jusqu'à un bras coincé sous son genou) pour le compte de 3 secondes.

Si l'athlète a l'un des bras de l'adversaire coincé sous sa jambe, il ne recevra des points pour la monture complète que si le genou emprisonnant le bras de l'adversaire n'est pas au-dessus de la ligne de l'aisselle.



Exemple de montage complet



Exemple de position qui n'est PAS un montage complet

2 bras sous les jambes; genou pas au sol; face à la jambe; triangle monté; jambe au-dessus du niveau de l'aisselle



Montage arrière (4 points):

Lorsqu'un grappler contrôle l'adversaire par l'arrière, avec sa poitrine contre le dos de l'adversaire et ses talons entre les deux cuisses de l'adversaire, sans croiser ses jambes ou ses pieds, en position de se coincer jusqu'à l'un des bras de l'adversaire, pour le compte de 3 secondes.

La position de montage arrière est la seule position dominante qui peut être marquée sur un adversaire debout ou à partir d'une position basse.



Exemple de montage arrière



Exemple de positions qui ne sont PAS montées arrière
(c.-à-d. pieds croisés; triangle du corps; pieds non à l'intérieur de l'adversaire)

Système de notation progressif pour la position dominante

Pour assurer un niveau plus élevé de soumissions, les points pour les positions de contrôle dominantes (c'est-à-dire, montage latéral, montage complet et montage arrière) suivront un système de progression, ce qui signifie que les positions doivent être améliorées pour obtenir des points attribués (SideMount > FullMount > BackMount).

Une fois marqués, les points pour les positions dominantes ne seront attribués que lorsque l'athlète, qui était en bas, reprendra Garde fermée ou Garde ouverte (la demi-garde n'est pas prise en compte), effectuera une inversion ou se lèvera au moins 3 secondes.

c'est-à-dire: une fois que les points de montage latéral sont marqués, les athlètes peuvent marquer des points de montage complet et arrière, mais ne peuvent plus marquer de points de montage latéral à moins que son adversaire ne reprenne la garde fermée, ouvre la garde, effectue une inversion ou se lève au moins 3 secondes.

Une fois les points Full Mount marqués, les athlètes peuvent marquer des points Back Mount, mais ne peuvent plus marquer de points Side Mount ou Full Mount à moins que son adversaire ne reprenne la garde fermée, ouvre la garde, effectue une inversion ou se lève au moins 3 secondes.

Une fois que les points Back Mount sont marqués, les athlètes ne peuvent plus marquer de points pour les positions dominantes, à moins que son adversaire ne reprenne la garde fermée, ouvre la garde, effectue une inversion ou se lève pendant au moins 3 secondes.

Attaque (1 point):

Si un athlète termine un **3 points de retrait d'amplitude** mais n'a pas réussi à maintenir le contrôle de la position supérieure pendant 3 secondes (parce que l'adversaire est capable de revenir en position debout neutre ou que l'action sort des limites avant que le contrôle de 3 secondes ne soit atteint), il / elle recevra un point pour l'attaque.

Si après avoir effectué un **3 points de retrait d'amplitude** l'athlète subit une inversion avant d'atteindre un contrôle de 3 secondes, il / elle recevra 1 point pour l'attaque et les adversaires recevront 2 points pour l'inversion s'ils sont capables de maintenir le contrôle du haut pendant les 3 secondes.

L'athlète qui tente une soumission se tient là où l'adversaire se trouve **réel danger** d'une soumission, pendant au moins 3 secondes, il / elle recevra 1 point pour l'attaque lorsque les adversaires sont capables d'échapper complètement à la soumission. Il est du devoir de l'arbitre d'évaluer dans quelle mesure la suspension de soumission s'est concrétisée.



Example of close submission attempt



Armbar with arm stretched past 90°



Armbar with arm stretched past 90

Examples of not close submission attempt



Armbar attempt with opponent defending



Armbar attempt with opponent defending



Locked triangle



Loose triangle attempt with opponent defending



Kimura with arm bend behind opponent back



Kimura attempt with the arm NOT bent behind opponents back and opponent defending





Footlocks/Ankle locks completely stretching opponents foot or compressing the tendon



Footlocks/Ankle locks attempt with foot not stretched and opponent defending



Toe Hold with torsion toward opponent back



The foot is extended and the toe hold not secured



Kneebar hyperextending the joint



Opponent defending the kneebar and leg not extended



Reverse Triangle control and the arm is trapped and hyperextended



Reverse Triangle closed, but opponent defending the arm



CHAPITRE 7 - POINTS DE CLASSIFICATION ATTRIBUÉS APRÈS UN COMBAT

Article 38 - Points de classement

Les points de classement que les concurrents ont reçus pour leurs matchs seront utilisés pour déterminer leur classement final.

Victoire par soumission (5 points au gagnant - 0 point au perdant)

Une victoire par soumission survient lorsqu'un grappler admet sa défaite 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). Sauf pour les championnats continentaux et mondiaux seniors, l'arbitre central est en droit de déclarer une victoire par soumission si, après avoir observé une tentative de soumission, il estime que le grappler pris dans la cale de soumission ne pourra pas s'échapper sans dommage.

Remarque: Un arrêt par une blessure de quelque nature que ce soit causée par une action en justice est considéré comme une soumission.

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

Une victoire par disqualification survient lorsqu'un grappler est banni du match ou de la compétition pour quelque raison que ce soit.

Victoire par défaut (5 points au gagnant - 0 point au perdant)

Une victoire par défaut est déclarée lorsqu'un grappler ne peut pas continuer le match pour quelque raison que ce soit ou est déclaré inapte à continuer par le médecin-chef.

Remarque: les blessures causées par des actions illégales involontaires (exemple: une coupure causée par un choc involontaire à la tête) entraînent un défaut.

Victoire par supériorité technique (4 points au vainqueur - 0 point au perdant)

Une victoire par supériorité technique survient lorsqu'un grappler a marqué un avantage de 15 points sur son adversaire.

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

Une victoire par avertissements se produit lorsqu'un grappler perd le match en recevant 4 avertissements.

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

Une victoire par forfait est déclarée lorsqu'un grappler ne se présente pas sur le tapis pour le match ou ne respecte pas les règles actuelles en ce qui concerne l'uniforme de compétition.

Remarque: les grapplers qui perdent un match sans certificat médical approprié ne seront pas autorisés à continuer tout au long du tournoi (même dans d'autres styles) et à être retirés du classement final.

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

Une victoire par décision intervient lorsque la marge de victoire à la fin du temps réglementaire est inférieure à 15 points.

Victoire en prolongation (2 points pour le gagnant - 0 point pour le perdant)

Une victoire en prolongation survient après qu'un athlète a été déclaré vainqueur selon les critères de prolongation.

Remarque: pour les victoires de Supériorité technique et de Décision, 1 point de classement du match sera attribué au perdant s'il réussit à marquer 1 ou plusieurs points techniques pendant le match.



Article 39 - Supériorité technique

À l'exception de la chute et de la disqualification, le combat doit être arrêté avant la fin du temps réglementaire lorsqu'il y a 15 points d'écart entre les grapplers

Le combat ne peut être interrompu pour déclarer le vainqueur par supériorité technique jusqu'à ce que l'action soit terminée (voir article 28).

Le chef de tapis signale à l'arbitre lorsque la différence de 15 points est atteinte. L'arbitre déclarera le vainqueur après avoir consulté les membres de l'équipe d'arbitrage pour le match.

CHAPITRE 8 - PASSIVITÉ

Article 40 - Passivité

Il est du devoir des grapplers de maintenir l'action en travaillant continuellement pour améliorer leur position ou soumettre leur adversaire et faire une tentative honnête pour maintenir les actions dans les limites.

Lorsque l'arbitre central sent qu'un grappler fait preuve de passivité ou de décrochage, il essaiera de le stimuler par des ordres verbaux («Action Rouge / Bleu») sans interrompre le match. Si, après 15 secondes, le grappler continue à rester passif après que les ordres verbaux ont été émis, l'arbitre central doit indiquer le grappler passif en levant le bras portant la bonne bande de couleur et lui donner un avertissement.

Si, après 15 secondes supplémentaires, le grappler continue à rester passif, il doit lui donner un autre avertissement et ainsi de suite. Chaque avertissement doit être signalé sur la feuille de pointage.

Le premier, le deuxième et le troisième avertissement pour passivité attribuent 1 point à l'adversaire jusqu'au quatrième avertissement qui entraîne la disqualification du grappler passif.

1st attention = 1 point > 2nd attention = 1 point > 3rd attention = 1 point > 4^e prudence = disqualification

Remarque: les avertissements liés à la passivité et aux actions illégales s'additionnent (par exemple, 2 avertissements pour passivité + 2 avertissements pour action illégale) conduisent à la disqualification de l'athlète.

La passivité comprend:

- S'accrochant pour tenter de neutraliser ou d'interdire une action ou un avancement (par exemple, à partir du bas de la garde fermée tenir l'adversaire sans tenter aucune attaque juste pour l'empêcher de se relever et d'essayer de passer. Du haut de la garde fermée, essayez de tenir l'adversaire et n'essayez pas d'ouvrir la garde pour passer)
- Retarder l'action en communiquant avec l'entraîneur / le coin
- Laisser thetat sans permission
- Prendre trop de temps pour retourner au centre du tapis pour les redémarrages.
- Mauvaise position de redémarrage
- Mauvaise utilisation du temps
- Fuir le thetat (c.-à-d., Fuir volontairement le that avec les deux pieds pour échapper à un retrait ou à une autre action, se positionner constamment près de la bordure du tapis pour tenter d'utiliser hors des limites pour éviter d'être marqué sur).
- **Remarque: si un athlète sort des limites pendant une tentative de soumission (sans faire la défense correcte), le match ne sera pas arrêté tant que l'action ne sera pas terminée ou lorsqu'une partie de la tête de l'un ou l'autre des grappins se trouvera hors de la zone de protection. Dans ce cas, l'athlète qui fait sortir 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.**
- Fuir la position pour éviter la position debout ou les combats au sol (par exemple si un athlète est assis en garde sans contact pendant que les athlètes sont debout ou si l'athlète en haut se lève pendant le combat au sol et n'essaie pas d'atteindre une position dominante ou une soumission sur l'athlète en bas).
- Faux départ (c'est-à-dire commencer le grappin avant le coup de sifflet).
-



Article 41 - Zone de passivité (zone orange)

La zone de passivité, de couleur orange, a pour but de contribuer à éliminer les grappins systématiques sur le bord du tapis et tout écart par rapport à la zone de grappin.

En règle générale, pour sortir des limites sans exécuter une prise réussie, le grappler qui est sorti le premier perdra 1 point (ce qui signifie que son adversaire recevra 1 point). Si les deux grapplers sortent des limites ensemble, l'arbitre devra déterminer quel grappler a touché la zone de protection en premier et attribuer un point à son adversaire (voir l'article 37 du règlement complet - Sortir des limites)

Lorsque le grappler défenseur place un de ses pieds dans la zone de passivité, l'arbitre doit appeler «ZONE» à haute voix. En entendant ce mot, les grapplers doivent s'efforcer de revenir vers le centre du tapis sans interrompre leur action.

Article 42 - Application de la passivité

L'un des rôles de l'organe d'arbitrage devrait être d'évaluer et de distinguer ce qui est une action réelle par rapport à une tentative simulée de perdre du temps.

Le grappling actif est défini en recherchant le contact avec l'adversaire, en s'accrochant, en obtenant des positions dominantes et en essayant de lancer une attaque. Les deux grapplers sont toujours encouragés à effectuer un grappling actif.

Si un seul grappler effectue un grappling actif, il sera récompensé. Dans de tels cas, son adversaire qui bloque et empêche ActiveGrappling sera déterminé comme passif et la procédure de passivité appropriée aura lieu.

Clarification

Toute passivité doit être confirmée par le président du tapis. Si dans l'application de la procédure de passivité une erreur grave est commise par l'arbitre et le juge, le président de tapis doit intervenir.



CHAPITRE 9 - INTERDICTIONS ET RETENUES ILLÉGALES

Article 43 - Prises illégales

Si un grappler enfreint le code d'éthique de United World Wrestling de manière flagrante et antisportive, l'arbitre central le disqualifiera du match ou de la compétition. L'arbitre central doit signaler chaque contrevenant pour examen des membres. 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 par disqualification. Le premier, le deuxième et le troisième avertissement pour actions illégales attribuent 1 point à l'adversaire jusqu'au quatrième avertissement qui entraîne la disqualification du grappler concerné:

1st attention = 1 point > 2nd attention = 1 point > 3rd attention = 1 point > 4^e prudence = disqualification

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

Remarque: les mises en garde contre la passivité et les actions illégales s'additionnent (par exemple 2 mises en garde pour passivité + 2 mises en garde pour action illégale) mènent à la victoire par les avertissements de l'athlète adverse.

Remarque: une action illégale menant à une disqualification immédiate conduit à la Victoire par Disqualification pour l'athlète adverse.

Les actions illégales entraînant une disqualification immédiate comprennent:

- Rupture intentionnelle des os ou des articulations (c.-à-d. Continuer à exercer une pression sur l'articulation après le tap out et l'ordre de l'arbitre de s'arrêter)
- Coups de poing intentionnels, coups de pied, genoux, avant-bras, coudes, fesses de tête
- Morsure intentionnelle, tiraillement des cheveux, du nez, des oreilles ou attaque de l'aîne
- Gougeage intentionnel des yeux, des oreilles ou du nez, hameçon
- Pointes (c.-à-d., Jet debout sur la tête ou le cou)
- Slams en défense des tentatives de soumission et si le corps de l'adversaire est au-dessus du niveau de la taille
- Le dos éclabousse de la position debout
- Combinaison de serrures et de lancers d'articulation

Actions illégales qui mènent à 1 avertissement si elles sont empêchées par l'arbitre ou à une disqualification immédiate si elles blessent l'adversaire avant l'intervention de l'arbitre:

- Utilisation des doigts pour les techniques d'étouffement de la gorge / trachée
- Crochets de talon intérieurs ou extérieurs
- Manivelles de cou et / ou toute soumission considérée comme appliquant une pression sur la colonne vertébrale (crucifix, full-nelson, manivelle à col tordu, ouvre-boîte, manivelle de cou Chin Ripping, etc.)

Remarque: il est légal et n'est pas considéré comme une manivelle de cou si, lors d'une technique d'étouffement, une pression sur le cou est appliquée (par exemple lors d'une guillotine ou d'un starter arrière nu)

- Petite manipulation conjointe
- Tenir moins de 4 doigts ou orteils
- Caler votre adversaire avec la ceinture (uniquement pour Grappling Gi)

Les actions illégales qui mèneront à 1 mises en garde comprennent:

- Attrapage intentionnel de l'uniforme de compétition (Remarque: uniquement en Grappling. En Grappling Gi, il est légal de conserver l'uniforme)
- Doigts tendus vers le visage / les yeux d'un adversaire
- Non-respect des instructions de l'arbitre
- Enduire la peau de tout type de substance ou utiliser des gazes ou tout type de matériel de protection sans l'autorisation du responsable médical et en accord avec l'arbitre (les athlètes auront 2 minutes de temps uniforme pour l'enlever).
- Argument / insultes envers toute personne présente dans la salle de compétition
- Parler / crier pendant le combat
- Prétention de blessure

Restrictions d'âge:

Les U13 et U15 ne sont pas autorisés à faire des guillottes (sauf la guillotine à bras) et à tenir les pieds.



Exemples d'actions illégales:



Crochets de talon



Tenir moins de 4 doigts ou orteils

Utilisation des doigts pour les techniques d'étouffement de la gorge / trachée



Nemanivelles ck ou Spinal Lock



CHAPITRE 10 - LA PROTESTATION

Article 44 - Le protêt

Aucune réclamation après la fin d'un match ni aucun appel devant le TAS ou toute autre juridiction contre une décision prise par l'organe d'arbitrage ne peut être déposé. En aucun cas, le résultat d'un match ne peut être modifié après que la victoire a été déclarée sur le tapis.

Si le président de l'UWW ou la personne responsable de l'arbitrage constate que l'organe d'arbitrage a abusé de son pouvoir de modifier le résultat d'un match, il peut examiner la vidéo et, avec l'accord du bureau de l'UWW, sanctionner les responsables conformément aux dispositions de le Règlement du corps d'arbitrage international.

CHAPITRE 11 - MÉDICAL

Article 45 - Service médical

L'organisateur de la compétition en question est tenu de fournir un service médical chargé de procéder aux examens médicaux avant la pesée et de donner un contrôle médical pendant les combats. Le service médical, qui doit fonctionner tout au long de la compétition, est placé sous l'autorité du médecin responsable de l'UWW. Les exigences médicales sont décrites dans des règles ad hoc.

Avant la pesée des concurrents, les médecins examineront les athlètes et évalueront leur état de santé. Si un concurrent est considéré comme étant en mauvaise santé ou dans un état dangereux pour lui-même ou pour son adversaire, il sera exclu de la participation à la compétition.

Tout au long des compétitions, et à tout moment, le service médical doit être prêt à intervenir en cas d'accident et à décider si un grappler est apte à continuer le concours. Les médecins des équipes participantes sont pleinement autorisés à soigner leurs grapplers blessés, mais seul l'entraîneur ou un responsable d'équipe peut être présent pendant que le traitement est administré par le médecin. En aucun cas, UWW ne pourra être tenu responsable d'une blessure, d'un handicap ou du décès d'un grappler.

Article 46 - Interventions du service médical

a) Le médecin responsable de l'UWW a le droit et le devoir d'arrêter un combat à tout moment par l'intermédiaire du chef de tapis, chaque fois qu'il estime que l'un des concurrents est en danger. Dans un premier temps, le traitement des blessures doit être fourni uniquement par le médecin de l'UWW. Au cas où il aurait besoin de soutien, il peut autoriser le médecin de l'équipe des grapplers ou l'entraîneur du grappler à venir.

b) Il peut également arrêter un combat immédiatement en déclarant l'un des grapplers inapte à continuer. Le grappler ne doit jamais quitter le tapis, sauf en cas de blessure grave nécessitant son retrait immédiat. En cas de blessure d'un grappler, l'arbitre doit immédiatement demander au médecin d'intervenir; dans le cas où aucune blessure n'est signalée par le médecin de la compétition, l'arbitre doit demander une sanction au juge ou au chef de tapis.

c) Si un grappler a une blessure visible, le médecin aura le temps nécessaire pour traiter la blessure et décidera si le grappler peut continuer le match ou non.

d) Un maximum de quatre minutes sera alloué à chaque grappler pour toute la durée du combat à traiter pour une blessure hémorragique. Les conséquences du dépassement de ce temps alloué sont décrites à l'article 27.

e) En cas de litige médical, le médecin de l'équipe du grappler en question a le droit d'intervenir sur tout traitement requis, ou de donner son avis sur une intervention ou décision prise par le service médical. Seul le délégué de la commission médicale de l'UWW peut proposer aux officiels l'arrêt du combat.

f) Dans les compétitions internationales où la commission médicale de l'UWW n'est pas représentée, la décision de



interrompre le combat sera prise par le médecin de la compétition en consultation avec le délégué de l'UWW ou l'arbitre désigné par l'UWW et le médecin de l'équipe du grappler blessé.

g) Dans tous les cas, le médecin qui décide d'interdire au grappler de continuer le combat doit être d'une nationalité autre que celle du grappler en question ou de l'adversaire, et le médecin ne doit pas être impliqué dans la classe de poids concernée. Dans le cas où cette situation se produit, la décision sera déléguée à un autre médecin désigné par l'arbitre délégué.

h) Toutes les blessures de premiers soins (ne nécessitant pas d'hospitalisation) survenant lors des compétitions internationales UWW sont à la charge de l'organisateur. Les blessures nécessitant une hospitalisation sont couvertes par la licence UWW, à condition que le cas ait été signalé à la compagnie d'assurance (au numéro figurant au dos de la carte) le jour même.

i) Si un athlète est blessé et ne peut pas continuer le combat, il perdra le match par blessure. L'athlète concerné n'aura pas à assister à la deuxième pesée et il sera classé en fonction des points qu'il a gagnés jusqu'à sa blessure. Si l'athlète blessé est prêt à concourir pour son prochain match, il doit recevoir l'approbation du médecin de l'UWW.

Pour tous les autres types de blessures ou maladies survenant après le premier jour de compétition et hors compétition, l'athlète concerné devra assister à la deuxième pesée sinon il sera éliminé de la compétition et classé dernier, sans rang.

Article 47 - Antidopage

Conformément aux dispositions écrites dans la Constitution, et afin de lutter contre le dopage, qui est formellement interdit, UWW se réserve le droit d'exiger que les grapplers subissent des examens ou des tests dans toutes les compétitions du calendrier officiel. Cette disposition doit être appliquée aux Championnats Continentaux et Mondiaux, selon les Règlements UWW, et aux Jeux Olympiques et Continentaux, selon les Règlements du CIO.

En aucun cas, les concurrents ou officiers ne peuvent s'opposer à cette vérification sans encourir les sanctions prévues dans les règles antidopage de l'UWW. La commission médicale de l'UWW décidera de l'heure, du nombre ou de la fréquence de ces examens, qui seront effectués par tout moyen qu'elle jugera utile. Des échantillons appropriés seront prélevés par un médecin certifié par UWW, en présence d'un officier du grappler à tester.

La mise en place et les implications financières des contrôles antidopage pendant la compétition sont à la charge du pays hôte et des fédérations nationales.

En cas de résultat positif, la sanction prévue dans le règlement antidopage UWW sera appliquée. L'UWW, étant soumise à la convention de lutte contre l'usage des drogues signée avec le CIO et appliquée par l'Agence Mondiale Antidopage (AMA), tous ses Règlements, procédures et sanctions sont applicables par l'UWW.

L'instance d'appel en cas de sanction antidopage prononcée par l'UWW contre un grappler est le Tribunal Arbitral du Sport (TAS) à Lausanne (Suisse) après que toutes les dispositions d'appel prévues par les règles antidopage de l'UWW ont été épuisés le cas échéant.



CHAPITRE 12 - APPLICATION DES REGLES DE GRAPPINAGE

Le Comité Mondial du Grappling de l'UWW est la seule autorité décisionnelle concernant les modifications des dispositions ci-dessus jugées souhaitables en vue d'améliorer les règles techniques du grappling.

Ces règles ont été rédigées en tenant compte de toutes les circulaires et informations diffusées par l'UWW. Ils contiennent toutes les suggestions avancées par les organes auxiliaires et le Comité qui ont été acceptées par le Congrès de l'UWW.

Ce règlement est le seul document valable de ce type jusqu'au Congrès suivant auquel il sera demandé de statuer sur toutes les modifications ou interprétations éventuelles décidées par le Bureau Exécutif.

En cas d'essai, seul le texte anglais fait foi.

Les fédérations nationales doivent traduire ce document dans leur langue officielle.

Chaque arbitre à une compétition doit avoir une copie de ce règlement dans sa langue et dans l'une des langues officielles de l'UWW (anglais).



UNITED WORLD
WRESTLING