



RÈGLEMENT ET DISPOSITIONS GÉNÉRALES DE L'AIGA COMPÉTITIONS DE GRAPPIN

2023

DÉVELOPPÉ PAR LE CONSEIL D'AIGA

COMITÉ.

Édition 8.0.

13/04/2023

1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

1.1 Format de la compétition selon les règles de l'AIGA	p.3
1.2 L'espace de compétition	p.3
1.3 Responsabilités des participants	p.3
1.4 Uniforme des concurrents	p.4
1.5 Entraîneurs	p.6

2. LA STRUCTURE DE JUGE

2.1 Jury	p.7
2.2 Devoirs généraux des juges	p.7
2.3 Uniforme des juges	p.7
2.4 Arbitre de tapis	p.8
2.5 Arbitre central	p.11

3. LE CONTENU DU COMBAT

3.1 Début et fin du combat	p.12
3.2 Le déroulement du combat	p.13
3.3 Blessure, maladie ou accident	p.13
3.4 Façons de remporter la victoire	p.14
3.5 Méthodes et techniques autorisées	p.14
3.6 Évaluation des actions techniques et des positions	p.15

4. RÉPARTITION DES PARTICIPANTS SELON LE RÈGLEMENT DE L'AIGA

4.1 Catégories d'âge et de poids	p.22
4.2 Temps de contraction	p.22
4.3 Catégories basées sur le classement	p.23

5. PÉNALITÉS, FAUTES ET ACTIONS INTERDITES

5.1 Violations disciplinaires grossières	p.24
5.2 Violations techniques	p.24
5.3 Actions grossièrement interdites	p.26
5.4 Une liste des techniques autorisées et interdites	p.27

ANNEXE 1

DÉMONSTRATIONS DE TECHNIQUES INTERDITES	p.28
---	------

1. PRINCIPALES DISPOSITIONS

Le Grappling AIGA (Almaty International Grappling Association) est un type d'arts martiaux qui combine les techniques de toutes les disciplines de lutte, avec des restrictions minimales sur la soumission et les prises d'étranglement. On s'attend à ce que le compétiteur prenne le contrôle total de son adversaire en utilisant diverses techniques en position couchée et debout, suivi par la reconnaissance de sa défaite par l'adversaire.

1.1 Le format de la compétition selon les règles de l'AIGA.

1.1.1 L'inscription au tournoi commence et se termine à une heure prédéterminée par les organisateurs.

1.1.2 Les compétitions AIGA se déroulent sous forme de tournoi, où seuls les gagnants accèdent au tour suivant.

1.1.3 La grille du tournoi doit être prête la veille de la compétition.

1.1.4 La pesée s'effectue dans un endroit spécialement désigné le même jour ou le jour de la compétition.

1.1.4.1 Pendant la procédure de pesée, le participant n'a le droit de monter sur la balance qu'une seule fois.

1.1.4.2 Les concurrents doivent se peser en short et avec un t-shirt/un rashguard.

1.2 Équipement de la zone de compétition

1.2.1 La zone de combat est un tapis de lutte avec une zone de travail d'au moins 10 * 10 mètres, sans clôture ni cage.

1.2.2 Il est souhaitable de disposer d'un écran pour afficher le temps et les scores. En l'absence d'écran, il est obligatoire de disposer d'un chronomètre et d'un flip board pour démontrer les points aux concurrents et aux spectateurs.

1.2.3 Il est obligatoire de disposer d'au moins un tapis de taille standard pour l'échauffement des athlètes (zone d'échauffement).

1.2.4 Chaque tapis doit avoir un arbitre en chef – et au moins deux arbitres supplémentaires.

1.3 Responsabilités des participants.

Tous les participants aux compétitions de grappling AIGA doivent :

- respecter strictement les règles et exigences du règlement du concours ;
- se conformer aux exigences des juges ;
- faire preuve de tact envers tous les participants à la compétition : les juges, les organisateurs, votre adversaire ainsi que les spectateurs ;
- honorer l'importance du sport et du fair-play ;
- en aucun cas il ne doit intentionnellement nuire à la santé d'un adversaire ;
- être soigné, avoir un uniforme de compétition propre, rivaliser avec des ongles courts et coupés.

1.4 L'uniforme des concurrents.

Les athlètes doivent suivre les règles de compétition concernant le code vestimentaire et les exigences individuelles. En cas de non-respect des règles précisées par le participant au concours, il ne sera pas autorisé à participer au duel. Après avoir informé le participant que son apparence ne répond pas aux exigences établies, il aura la possibilité de changer de vêtements dans un délai de 2 minutes. Si l'athlète ne respecte pas le temps imparti, il sera pénalisé d'un point négatif (-1).

1.4.1. Les athlètes sont autorisés à concourir en portant :

- en short;
- un rashguard/t-shirt (il n'est pas permis de jouer avec un torse nu) ;
- Body bas élastique qui s'ajuste aux jambes (collants).

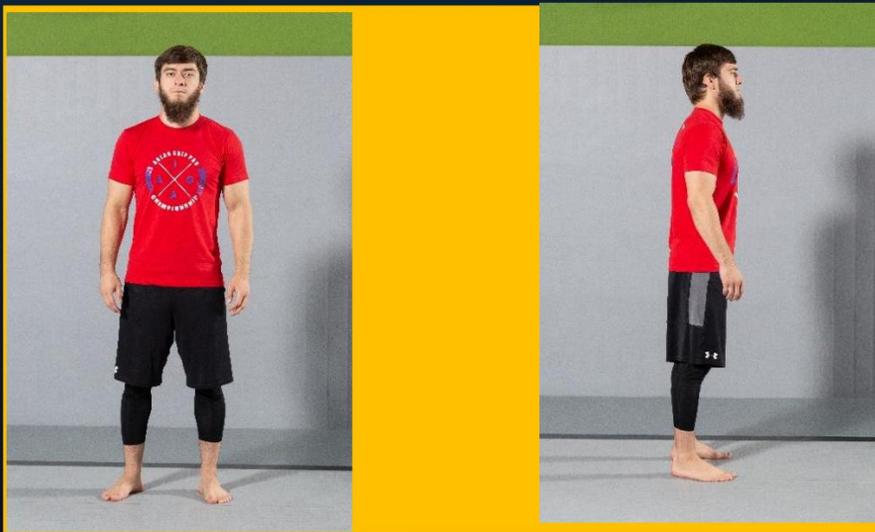
Exigences du formulaire :

Rashguard/T-shirt : Les hommes et les femmes doivent porter un T-shirt ou un rashguard ajusté qui couvre le torse, et la longueur du T-shirt doit être à la hauteur du short.

Short : Le short doit arriver au moins à mi-cuisse (pas plus de 10 cm au-dessus du genou). Les shorts ne doivent pas descendre en dessous des genoux. Les poches sont autorisées, mais ces poches doivent être cousues et exemptes de boutons, cordons de serrage, fermetures éclair en plastique ou en métal.

Collants : sous-vêtements élastiques qui s'ajustent aux jambes jusqu'en dessous des genoux.

Il est permis de porter des dispositifs de retenue au genou, à la cheville, à condition que le dispositif de retenue ne comporte pas d'éléments métalliques et/ou plastiques.



1.4.3. L'utilisation de chaussures, chapeaux, épingles à cheveux, bijoux, coquilles (équipements de protection des organes génitaux) ou autres équipements de protection en matériaux durs pouvant causer des blessures à l'adversaire ou au concurrent est interdite.

1.4.4. Les cheveux longs doivent être attachés avec un élastique doux. Le hijab (foulard musulman) est autorisé.

1.4.5. Les ongles des mains et des pieds des participants doivent être coupés courts.

1.5 Entraîneurs

1.5.1. Un seul entraîneur peut se trouver sur la zone de compétition avec l'athlète.

1.5.2. Pendant le combat, l'entraîneur est présent sur le site et peut assister (second) son athlète.

1.5.3. L'entraîneur est un modèle, son comportement doit être conforme au code moral et aux normes de comportement personnel dans l'art martial.

1.5.4. L'entraîneur doit être convenablement habillé (survêtement ou uniforme officiel). Les athlètes performants vêtus de shorts et de rashguards pour aider un autre athlète ne sont pas autorisés sur la zone de compétition. Certains événements peuvent avoir un code vestimentaire spécifique.

1.5.5. Si l'entraîneur démontre un comportement indigne envers les arbitres, les organisateurs, les athlètes, les spectateurs ou toute autre personne, l'arbitre a le droit de le retirer de la zone des officiels pour le reste du match.

1.5.6. Les organisateurs ou l'organisateur ont également le droit d'interdire la présence de toute personne indésirable dans l'enceinte de la compétition.

2. PROCESSUS DE JUGEMENT

L'arbitrage est le lien exécutif le plus élevé du comité d'organisation des tournois de toute valeur, organisés sous les auspices de l'AIGA.

Faire preuve de respect envers les juges de tous niveaux est le devoir de toutes les personnes présentes aux compétitions sportives : athlètes, représentants des académies sportives, spectateurs, autres.

2.1 Jury.

Composition du jury : juge principal, arbitres en chef et arbitres de tapis.

L'arbitre principal du concours dispose des pouvoirs réglementaires les plus élevés.

2.2 Devoirs généraux des juges.

Le jury exerce les fonctions d'organisation et de service des compétitions conformément aux dispositions du présent règlement.

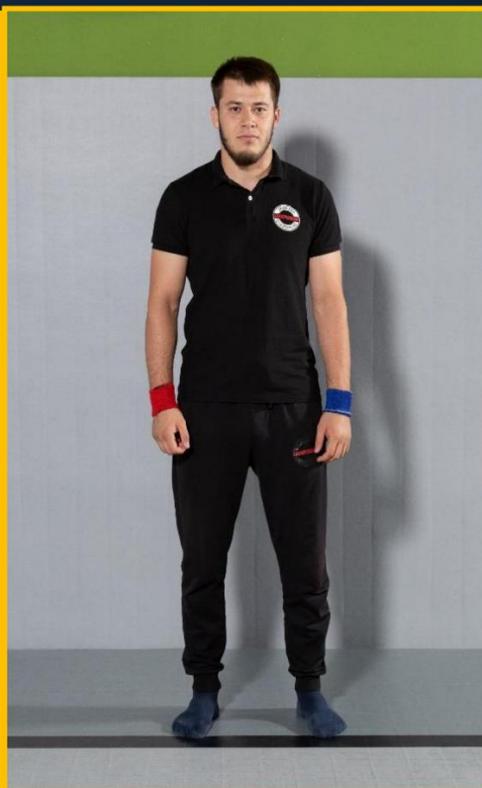
L'arbitre en chef et les arbitres de tapis utilisent la terminologie et les signaux approuvés par le présent règlement conformément à leurs fonctions de réglementer le déroulement de la compétition. L'arbitre en chef et l'arbitre de tapis ont le droit de demander conseil exclusivement à l'arbitre principal de la compétition. L'ingérence dans le travail du jury des athlètes, des représentants de leurs équipes est considérée comme un manque de respect envers le jury et entraîne la disqualification de ces participants, pouvant aller jusqu'à la disqualification de l'ensemble de l'équipe.

2.3 Uniforme des juges.

2.3.1 L'uniforme des arbitres est un polo noir avec les logos de la marque AIGA sur la poitrine, également sur le dos en grosses lettres l'inscription « REFEREE », un pantalon ou collant noir sans rayures ou autres attributs similaires.

2.3.2 Chaussures arbitres : chaussures de sport noires à semelles souples noires ou chaussettes noires. Les chaussures colorées ou à semelles dures ne sont pas autorisées.

2.3.3 Les arbitres de tapis portent une bande rouge au poignet droit et une bande bleue à gauche.



2.4 Arbitre de tapis.

2.4.1 L'arbitre de tapis est responsable de s'assurer que le combat de compétition se déroule conformément aux dispositions du présent règlement et des règlements de compétition. L'arbitre du tapis donne des ordres et des instructions qui doivent être exécutés sans aucun doute par les participants au combat. Les principales tâches de l'arbitre de tapis sont d'annoncer le début et la fin du combat compétitif, d'arrêter le combat, de faire des commentaires et d'annoncer les gagnants. L'arbitre du tapis est tenu de s'assurer que les participants au combat se trouvent dans la zone de compétition.

2.4.2 Dans les compétitions dans la catégorie d'âge jusqu'à 11 ans, l'arbitre du tapis est tenu de contrôler la tenue du starter "triangle" ou défense fermée et de protéger la colonne vertébrale du participant, étant derrière le dos du participant au duel, qui a été élevé au-dessus du tatami.

2.4.3 L'arbitre de tapis est sur la zone de compétition pendant le combat.

L'arbitre de tapis peut s'entretenir avec l'arbitre en chef.

2.4.2 Tâches particulières de l'arbitre de tapis :



vérifier la conformité de l'uniforme des athlètes à la clause 1.4 du présent règlement et exiger son remplacement dans les 2 minutes, en cas de divergence.

annoncer verbalement « COMBAT » et geste annonçant le début du combat ;





stimuler l'activité des lutteurs passifs pendant le combat compétitif, faire les commentaires appropriés (conformément à l'article 3.6) ;

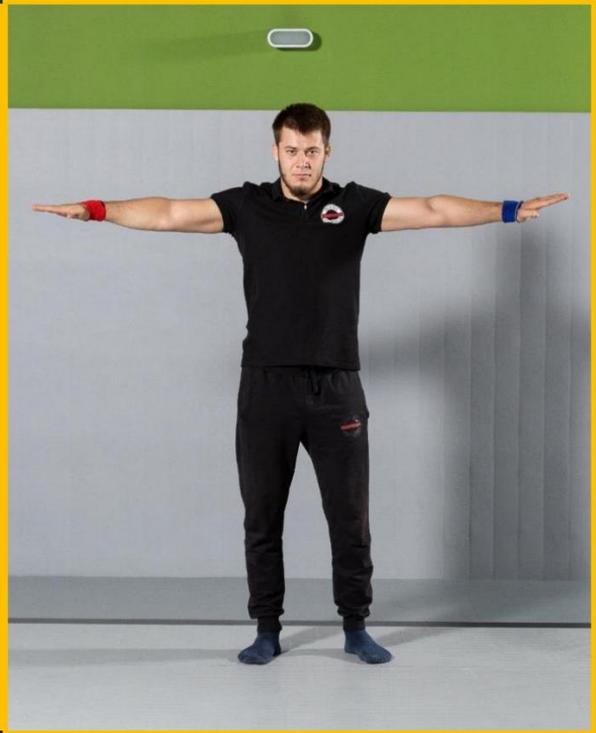


disqualifier les athlètes pour attitude irrespectueuse envers les juges, les organisateurs, les spectateurs ; mettre en œuvre des méthodes interdites ;

conduite antisportive, etc. (L'arbitre du tapis ne peut disqualifier un athlète qu'après avoir consulté l'arbitre en chef).



arrêter le match avec la commande « STOP »
temporairement ou définitivement dans les cas suivants :



- Si les deux athlètes ont quitté la zone de lutte.

Dans ce cas, les athlètes doivent maintenir leur position actuelle et attendre les instructions de l'arbitre sur le tapis.

Si les combattants sortent de cette zone, l'arbitre reprendra le combat au centre du tapis, dans la même position qu'ils étaient lorsqu'ils ont quitté le tapis lorsque l'arbitre a dit « Stop ». Si les combattants étaient debout sans aucune position verrouillée établie, ils recommenceront face à face. Si un compétiteur effectue des prises simples ou doubles avant que l'arbitre ne dise d'arrêter, les athlètes reprendront la même position. Pour continuer le combat, l'arbitre doit crier « COMBAT ».

Chaque fois que l'arbitre du tapis juge un arrêt nécessaire (par exemple pour corriger une forme, marquer un score, en cas de suspicion de danger ou de blessure) ;

En cas de blessure d'un ou des deux participants, perte de conscience et signes de maladie.

En cas de soumission de l'adversaire (applaudissements ou verbalement) ;

Si le temps est écoulé.

* Les compétiteurs ne doivent pas arrêter le combat sans l'ordre de l'arbitre. Si l'un des participants s'est arrêté sans ordre de l'arbitre, après quoi une action technique s'est produite de la part de l'adversaire, elle sera évaluée conformément au présent règlement.

2.5 Arbitre en chef .

2.5.1 L'arbitre en chef est la principale autorité dans la prise de décisions sur le tapis. Il suit de près le déroulement du combat compétitif, évalue les actions techniques des athlètes et corrige les commentaires annoncés par l' arbitre en chef sur le tapis.

L' arbitre en chef a la plus haute autorité et les plus grands pouvoirs pendant le combat. Les décisions prises par l' arbitre en chef sur les résultats de chaque duel sont indéniables.

Les décisions annoncées (prises) par l' arbitre en chef à la fin de chaque combat ne peuvent être annulées que dans les cas suivants :

- Si les résultats sur le tableau de bord ont été mal enregistrés.

- Si un athlète déclaré vainqueur a vaincu un adversaire avec une technique ou une tactique interdite, qui n'a pas été remarquée par l'arbitre.

- Si un athlète a été disqualifié à tort pour avoir utilisé une soumission ou une technique légale. Si l'interruption du combat et la disqualification s'est produite avant la reddition de l'adversaire attaqué, dans ce cas le match doit se poursuivre depuis le centre de la zone de compétition dans la même position. Toutefois, si le participant qui a subi une « soumission » ou une action technique s'est rendu avant l'interruption du combat et la disqualification, alors le participant attaquant sera déclaré vainqueur.

*Les points et pénalités accordés par l'arbitre, basés sur son interprétation subjective des actions techniques, ne sont pas sujets à changement.

2.5.2 Afin de modifier la décision annoncée (acceptée) sur le duel, les conditions suivantes doivent être remplies :

- L'arbitre en chef doit consulter le juge principal de la compétition. Cependant, la décision finale de modifier ou non la décision lui appartient.

- Le juge principal de la compétition doit consulter le secrétariat pour savoir si le résultat du combat a déjà été pris en compte et ne peut autoriser la modification du résultat du match que si des matchs ultérieurs dans cette catégorie de poids n'ont pas eu lieu.

2.5.3 L'arbitre peut intervenir pendant le combat s'il le juge nécessaire.

2.5.4 L'arbitre en chef s'assure :

- le timing ;
- calcul des scores des actions techniques des athlètes et commentaires.
- annonce du vainqueur du combat compétitif à l'arbitre sur le site en cas de match nul.

*Si le combat se termine par un match nul, à nombre de points égal, l' arbitre en chef attribue une prolongation "OVER TIME" égale au temps sans points (selon la catégorie d'âge). Si le "OVER TIME" se termine par une égalité, l'arbitre en chef doit choisir le vainqueur du concurrent qui était le plus proche de la position de score ou de l'application de "soumission", en tenant compte du temps principal et du "OVER TIME".

3. LE CONTENU DU COMBAT

Dans les compétitions de grappling AIGA, les lancers, les retraits, les soumissions, les étranglements, les retournements et autres actions offensives et défensives sont autorisés.

3.1 Début et fin du match.

3.1.1 Les concurrents sont appelés au tapis haut et fort. En l'absence d'un participant, il est appelé à diriger environ 3 fois pendant au moins 2 minutes.

Un athlète qui ne se présentera pas sur la zone de lutte sera disqualifié pour non-présentation.

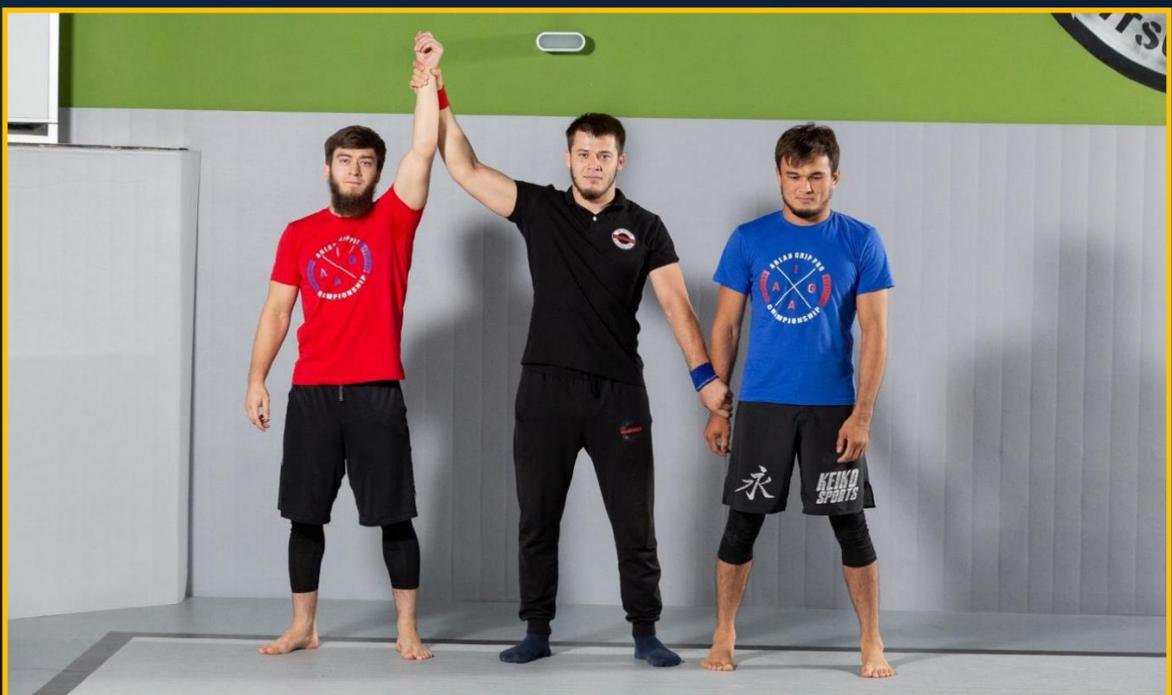
3.1.2 Les athlètes invités au tapis portent une bande de jambe distinctive et prennent place selon la couleur de la bande.

3.1.3 Après l'introduction, les participants, au geste de l'arbitre, convergent vers le centre du tapis pour une poignée de main. Puis, sur ordre de l'arbitre sur le tapis FIGHT, ils commencent à se battre.

3.1.4 Le combat se termine après un certain temps sur signal sonore et sur ordre de l'arbitre sur le tapis « STOP ».

3.1.5 À la fin du combat, les athlètes retournent à leur place où ils ont commencé le combat.

3.1.6 Pour annoncer les résultats du duel, l'arbitre lève la main du vainqueur. Après quoi, les athlètes doivent se serrer la main et quitter le tapis.



3.2.1 Le compte à rebours du duel commence sur ordre de l'arbitre sur le tapis « COMBAT ».

3.2.2 Le temps de pause n'est pas inclus dans le temps net (réel) du match.

3.2.3 Pendant le combat, les participants n'ont pas le droit de dépasser le bord du tapis ou de s'approcher de l'entraîneur sans l'autorisation de l'arbitre.

3.2.4 Si pendant le combat les athlètes dépassent les limites de la zone de lutte, l'arbitre transfère le combat au centre du tapis, laissant les athlètes dans la même position dans laquelle ils ont quitté le tapis. Si les athlètes étaient en position debout, ils continuent le combat en position debout depuis la position avant.

3.2.5 Si nécessaire, le concurrent, avec l'autorisation de l'arbitre, peut quitter le tapis pour remettre de l'ordre. Dans ce cas, 2 minutes sont allouées, si l'athlète dépasse le temps qui lui est imparti, alors il sera sanctionné d'un score négatif (-1).

3.3 Blessure, maladie ou accident

3.3.1 Si la compétition est arrêtée en raison d'une blessure d'un ou des deux concurrents, l'arbitre peut accorder un maximum de 2 minutes au(x) concurrent(s) blessé(s) pour récupérer. Le temps total de récupération de chaque participant à chaque réunion ne doit pas dépasser 2 minutes.

3.3.2 Le temps d'arrêt pour cause de blessure est compté par l'arbitre central.

3.3.3 Si l'un des concurrents n'est pas en mesure de continuer le match, les juges doivent prendre une décision basée sur les éléments suivants :

-Si le participant blessé est responsable de la blessure, le participant blessé perd le match.

-S'il est impossible de déterminer la cause de la blessure, le participant blessé perd le match.

-Si la cause de la blessure est causée par une action illégale d'un concurrent non blessé, alors le non-blessé le concurrent sera disqualifié et perdra le match.

3.3.4 Si l'un des participants ne se sent pas bien pendant la compétition et ne peut pas continuer, il perd la compétition.

3.3.5 Le médecin officiel de la compétition décide si un concurrent blessé peut continuer la compétition ou non.

3.3.6 Si un compétiteur est inconscient ou désorienté, le match doit être arrêté.

3.3.7 Si l'un des compétiteurs prétend souffrir de convulsions, il perdra le combat et son adversaire sera déclaré vainqueur du combat.

3.3.8 En cas de vomissements ou de perte de contrôle sur les principales fonctions du corps, avec miction involontaire ou incontinence intestinale, un participant pendant le combat ou avant que l'arbitre n'annonce les résultats, il perd le combat.

3.4. Comment gagner

3.4.1 Victoire totale grâce à la soumission de l'adversaire :

si l'un des concurrents abandonne et frappe à la jambe, à la main, au tapis ou abandonne verbalement (par exemple : « tape », « j'abandonne », « mat », « stop », etc.) ;

un grand cri, pleurer est perçu comme un abandon ;

3.4.2 Par points.

3.4.3 Par décision de l'arbitre.

*Si le combat se termine par un match nul avec un nombre de points égal, l'arbitre en chef attribue une prolongation "OVER TIME" égale au temps sans points (selon la catégorie d'âge). Si le "OVER TIME" se termine par une égalité, l'arbitre en chef doit choisir le vainqueur du concurrent le plus proche de la position de score ou de l'application de la "soumission", en tenant compte du temps principal et du "OVER TIME".

3.4.4 En vue de la disqualification :

- si le concurrent enfreint gravement le règlement, il sera disqualifié par l'arbitre.

- lors de l'exclusion de l'adversaire du combat (en raison d'absentéisme, de blessure, etc.).

*Si l'arbitre considère que le compétiteur est incapable de se défendre ou que sa vie et sa santé sont en danger, il a alors le droit d'arrêter le combat et de déclarer le vainqueur.

3.5 Actions techniques autorisées.

3.5.1 Takedown (transfert vers les stands) - une action technique avec laquelle un athlète déséquilibre son adversaire et le jette au sol.

3.5.2 Étouffer (suffocation) - une action technique dans laquelle se produit un impact sur le cou de l'adversaire, le conduisant à l'étouffement.

3.5.3 Soumission - une action technique qui conduit à la soumission d'un adversaire.

3.5.4 Sweep (flip) - une technique utilisée pour changer la position du bas vers le haut en retournant l'adversaire.

3.6. Évaluation des aspects techniques du combat.

Retrait	3 points	4 points
de 2 points	passant la garde	nettoyage
support	contrôle du dos	table rase
de balayage		
genou sur le ventre		

3.6.1 Takedown - lorsqu'un des athlètes, ayant commencé le mouvement debout avec les deux pieds au sol (tatami), force l'adversaire à atterrir sur le dos, sur le côté ou en position assise, et continue de se battre au sol. , alors qu'il est nécessaire de contrôler l'adversaire par le haut pendant au moins 3 secondes.



Si l'athlète amène son adversaire au sol en position de tortue (genoux et mains au sol) ou ventre vers le bas, il se verra attribuer des points après avoir pris une position au-dessus de son adversaire et avoir contrôlé le bassin de son adversaire, mais au moins un le genou de l'adversaire doit être au sol (tatami) pendant 3 secondes.



-Un athlète qui a commencé le « takedown » avant que son adversaire ne l'entraîne en position défensive doit être récompensé par des points conformément aux règles de déplacement au sol (p. 3.6.1) ;

-Si l'un des athlètes tient l'autre par la jambe et que l'adversaire tire dans la « garde », l'athlète avec la jambe saisie obtient des points pour le « retrait » s'il parvient à contrôler l'adversaire d'en haut dans les 3 secondes.

-Si l'un des participants a effectué un "takedown" avec capture d'une ou deux jambes, après quoi son adversaire, déjà assis position, effectué un contre (un autre « retrait ») et exercé le contrôle pendant 3 secondes, alors seul le dernier athlète qui a effectué une contre-mesure recevra des points .

-Un athlète qui commence un retrait après que son adversaire a commencé un guard pull ne sera pas récompensé par des points de retrait.

-Un athlète qui, se défendant d'un « balayage », ramène son adversaire sur le dos, sur le côté, en position assise par le bas, avant que 3 secondes ne se soient écoulées dans le rack, ne reçoit pas de points pour un « retrait ».

3.6.2 Balayage - est considéré lorsque deux athlètes se font face, changent de position de bas en haut et établissent pendant 3 secondes ou plus. Vous ne devez pas être menacé de soumission.



Chaque balayage doit être effectué en un seul mouvement continu afin d'obtenir des points.

Les points pour un balayage ne seront attribués que si le combattant initie le balayage, et non s'il est attaqué par son adversaire. adversaire et il se retrouve alors en tête.

* Si un athlète initie une soumission alors qu'il est en monture, en prise latérale ou en garde et se retrouve en position basse, son adversaire ne recevra pas de points pour un flip.

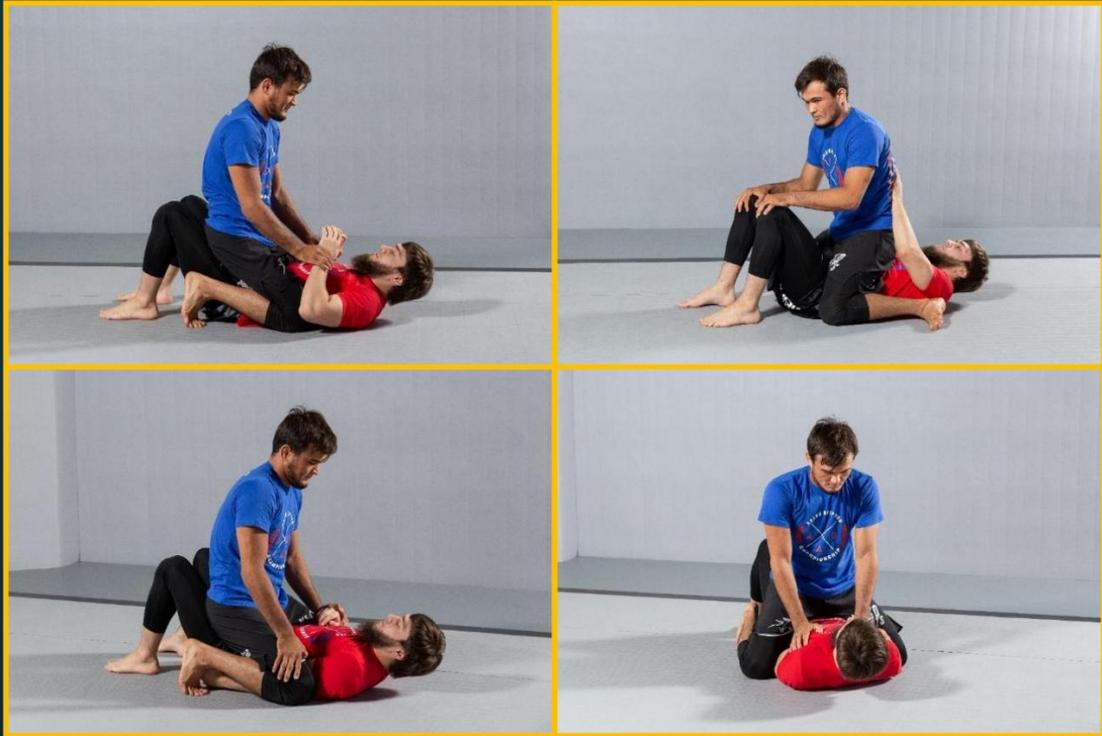
* Si l'athlète en bas initie un flip et que l'athlète en haut attaque avec une prise de soumission au milieu de l'action, l'athlète qui initie le flip recevra des points après avoir relâché la prise et maintenu la position supérieure pendant 3 secondes. ou plus.

Lorsque l'athlète, par le bas, face à face avec l'adversaire, retourne l'adversaire, qui est en position tortue (genoux et mains au sol) ou ventre vers le bas, pour attribuer deux points pour le balayage, il doit prendre la position de au-dessus et effectuer un contrôle pelvien, mais au moins un des genoux de l'adversaire doit être au sol pendant au moins 3 secondes.



3.6.3 Montage

Les deux genoux doivent toucher le sol. S'il y a une différence de taille entre les deux combattants en combat Absolu et que le combattant ne peut pas toucher ses genoux sur le tapis, les arbitres décideront s'il y a suffisamment de contrôle pour marquer des points. La monture inversée marquera également. Si votre adversaire a une ou les deux mains coincées sous vos jambes, il marque quand même. Vos deux genoux doivent être en dessous de la ligne des épaules. Le dos de votre adversaire doit être au sol).



Les positions de monture auxquelles les points sont attribués.



L'image ci-dessus montre les postes pour lesquels aucun point n'est attribué.

3.6.4 Genou sur le ventre

Le genou intérieur ou extérieur peut marquer, le genou doit être au milieu de l'estomac et non sur la poitrine ou sur les côtés de l'estomac.

L'adversaire ne peut pas être de son côté. Si vous marquez avec le genou sur le ventre, puis retirez votre genou pendant 3 secondes ou plus et mettez votre genou sur le ventre pendant 3 secondes ou plus, vous marquerez à nouveau. Le positionnement de l'autre jambe n'a pas d'importance.



3.6.5 Passer la garde.

Passer la garde est une action technique dans laquelle un athlète, qui est au sommet, contourne les jambes et le bassin d'un adversaire couché ou assis et le contrôle pendant au moins 3 secondes, en étant au-dessus de la ligne du bassin.

Afin d'obtenir des points, les juges rechercheront un contrôle où au moins 75 % du dos de l'adversaire doit être sur le tapis.



Si l'athlète attaquant ne parvient pas à sécuriser son adversaire de manière à ce que la majeure partie de son dos repose au sol pendant 3 secondes ou plus, il ne sera pas récompensé de points pour la passe.



Lors du passage de la garde directement sur la monture ou à genoux sur le ventre, les points ne seront attribués que pour le passage de la garde.



3.6.6 Support arrière avec crochets

Les crochets et le triangle du corps sont acceptables. Si vous retirez un crochet ou relâchez votre triangle corporel pendant plus de 3 secondes et remettez vos crochets ou votre triangle corporel pendant 3 secondes ou plus, vous marquerez à nouveau. Vos crochets ne doivent pas dépasser les épaules.



L'image ci-dessous montre les postes pour lesquels des points ne sont pas attribués.



3.6.7 Retrait propre

Clean Takedown (les extrémités dépassent la garde) - Vous devez être à l'extérieur de la garde et ne pas être menacé de soumission et 75 % ou plus du dos de votre adversaire doit être sur le tapis. Vous devez solidifier la position pendant 3 secondes ou plus.



3.6.8 Clean Sweep (les extrémités dépassent la garde) - Lorsque vous vous faites face, changez la position de bas en haut pour finir à l'extérieur de la garde, tandis que plus de 75 % du dos de l'adversaire est au sol et établissez-le pendant 3 secondes ou plus. Vous ne devez pas être sous la menace d'une soumission



Les renversements sont considérés comme des balayages. Si vous êtes tenu en contrôle latéral ou en monture et inversez la position de haut en bas, vous recevrez également des points, soit 2 points si vous vous retrouvez en garde et 4 points si vous vous retrouvez en contrôle latéral ou en monture.

3.6.9Lors d'un changement de position multiple, les points seront attribués uniquement pour la position établie pendant 3 secondes ou plus.

Chaque position doit être établie pendant 3 secondes ou plus et être hors de tout danger de soumission pour que des points soient attribués !

4. DIVISION SELON LES RÈGLES DE L'AIGA

4-5 (ans)		6-7 (ans)		8-9 (ans)		10-11 (ans)	
Garçons	Filles	Garçons	Filles	Garçons	Filles	Garçons	Filles
-15 kg	-15 kg	-18 kg	-18 kg	-22 kg	-22 kg	-26 kg	-26 kg
-18 kg	-18 kg	-21 kg	-21 kg	-25 kg	-25 kg	-29 kg	-29 kg
-21 kg	-21 kg	-24 kg	-24 kg	-28 kg	-28 kg	-32 kg	-32 kg
-24 kg	-24 kg	-27 kg	-27 kg	-31 kg	-31 kg	-35 kg	-35 kg
-27 kg	-27 kg	-30 kg	-30 kg	-35 kg	-35 kg	-39 kg	-39 kg
-30 kg	-30 kg	-34 kg	-34 kg	-39 kg	-39 kg	-43 kg	-43 kg
-33 kg	-33 kg	-38 kg	-38 kg	-43 kg	-43 kg	-47 kg	-47 kg
+33 kg	+33 kg	+38 kg	+38 kg	+43 kg	+43 kg	-51 kg	-51 kg
						+51 kg	+51 kg
12-13 (ans)		14-15 (ans)		16-17 (ans)		Adultes/Maîtres	
Garçons	Filles	Mâles	Femelles	Mâles	Femelles	Mâles	Femelles
-30 kg	-28 kg	-37 kg	-35 kg	-45 kg	-40 kg	-60 kg	-45 kg
-34 kg	-32 kg	-41 kg	-39 kg	-50 kg	-44 kg	-65 kg	-50 kg
-38 kg	-36 kg	-45 kg	-43 kg	-55 kg	-48 kg	-70 kg	-55 kg
-42 kg	-40 kg	-50 kg	-47 kg	-60 kg	-52 kg	-76 kg	-60 kg
-47 kg	-44 kg	-55 kg	-51 kg	-66 kg	-56 kg	-83 kg	-66 kg
-52 kg	-46 kg	-60 kg	-55 kg	-73 kg	-61 kg	-91 kg	-73 kg
-57 kg	-50 kg	-66 kg	-59 kg	-79 kg	-66 kg	-100 kg	+73 kg
-63 kg	-54 kg	-73 kg	-63 kg	-85 kg	-71	+100 kg	
+63 kg	+54 kg	+73 kg	+63 kg	+85 kg	kg + 71 kg		

4.2 Longueur de contraction :

Les garçons et Filles	Femelles et mâles	Femelles et mâles	Les hommes et Femmes (Adultes débutants)	Les hommes et Femmes (Adulte avancé)	Les hommes et Femmes (Maîtrise)				
4-5 (ans)	6-7 (ans)	8-9 (ans)	10-11 (ans)	12-13 ans	14-15 (ans)	16-17 ans	+ 18 (ans)	+ 18 (ans)	+30 (ans)
2 min./1 min.	2 min./1 min.	3 min./1 min.	3 min./1 min.	(ans) 3 min./1 min.	4 min./2 min.	(ans) 5 min./2 min.	5 min./2 min.	6 min./2 min.	5 minutes/2 minutes.
sans points	sans points	sans points	sans points	min. sans points	sans points	min. sans points	sans points	sans points	minutes. sans points

Au cours de la première période, aucun point n'est attribué (selon le tableau), au début du tour, seuls des points négatifs sont attribués (selon le paragraphe 3.7) et pour les mises au sol. La notation pour les autres positions et actions techniques commence immédiatement après le temps « sans points » et se poursuit jusqu'à la fin du tour.

4.3 Répartition en catégories selon le niveau de compétence.

Le format de la compétition selon les règles de l'AIGA prévoit la division des athlètes en divisions selon le niveau de compétence :

-athlètes débutants (débutants);

-athlètes de niveau avancé (avancé).

4.3.1 Répartition en catégories par niveau chez les enfants :

Débutants -athlètes ayant moins de 2 ans d'expérience en jiu-jitsu brésilien, judo, sambo, freestyle, gréco-Lutte romaine et autres types de lutte. Dans les compétitions organisées entre athlètes débutants, ne peuvent pas participer :

-athlètes avec rangs ou titres.

-les détenteurs de ceintures colorées en jiu-jitsu (grises et supérieures) ;

-champions de tournois d'arts martiaux, MMA, pancrace, combat sambo et corps à corps.

Si une inscription est détectée dans une catégorie qui ne correspond pas à son niveau, l'athlète sera disqualifié de la compétition.

Athlètes de niveau avancé (avancé) -athlètes qui ont plus de 2 ans d'expérience en jiu-jitsu brésilien, judo, sambo, style libre, gréco-romaine et autres types de lutte.

4.3.2 Catégorisation par niveau adulte

Débutants -athlètes ayant moins de 2 ans d'expérience en jiu-jitsu brésilien, judo, sambo, style libre, gréco-romaine et autres types de lutte. Dans les compétitions organisées entre athlètes débutants, ne peuvent pas participer :

-des athlètes avec diverses catégories et titres (maître du sport, etc.) ;

-les détenteurs de ceintures colorées en jiu-jitsu (bleues et supérieures) ;

-champions de tournois d'arts martiaux, MMA, pancrace, combat sambo et corps à corps.

Si une inscription est détectée dans une catégorie qui ne correspond pas à son niveau, l'athlète sera disqualifié de la compétition.

Athlètes de niveau avancé (avancé) -athlètes qui ont plus de 2 ans d'expérience en jiu-jitsu brésilien, judo, sambo, style libre, gréco-romaine et autres types de lutte.

5. PÉNALITÉS, FAUTES ET ACTIONS INTERDITES

5.1 Violations disciplinaires grossières

Pénalisé par une disqualification automatique. Les athlètes qui, de l'avis du juge, ont commis une violation grave de la discipline seront automatiquement disqualifiés sans discussion.

5.1.1 L'usage par un athlète de jurons ou de gestes indécents envers son adversaire, le secrétariat, les officiels, les arbitres ou les spectateurs avant, pendant ou après le match.

5.1.2 Démonstration par un athlète d'une attitude hostile envers son adversaire, son secrétariat, ses officiels, son arbitre ou ses spectateurs avant, pendant ou après le match.

5.1.3 Si un concurrent mord, tire les cheveux, frappe ou appuie sur les organes génitaux ou les yeux, ou donne intentionnellement un coup qui provoque tout type de blessure.

5.1.4 Si un participant exprime une attitude irrespectueuse envers son adversaire ou les spectateurs sous forme verbale ou gestuelle lors d'un match ou d'une célébration de la victoire.

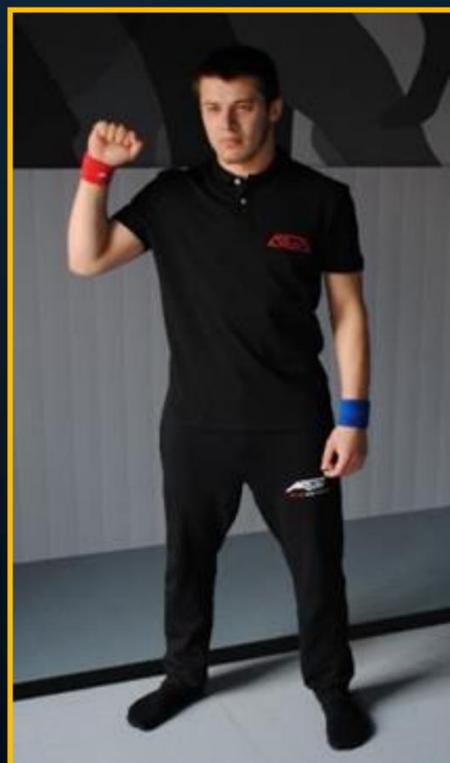
5.1.5 Si deux athlètes sont surpris en train de disputer un match truqué, ils seront tous deux disqualifiés.

5.1.6 Si un concurrent présente un comportement inapproprié ou antisportif ou enfreint le code de conduite avant, pendant ou après une match/compétition.

5.2 Violations techniques

Cette section indique une liste d'actes interdits, de fautes et de restrictions, et indique les sanctions ultérieures.

Si l'arbitre constate une infraction, il désigne de la main le participant à qui la punition est annoncée, en levant la main serrée en un poing jusqu'au niveau de l'épaule.



5.2.1 Actions mineures interdites

Sont punis d'un point négatif. Les actes suivants sont considérés comme des actes légers interdits :

5.2.1.1 Être passif ou temporisé.

Si l'arbitre remarque qu'un ou les deux combattants n'essaient pas de réussir le match après avoir été en position debout pendant 20 secondes, l'arbitre arrête le match, accorde une pénalité à l'un ou aux deux combattants et donne l'ordre « COMBATTEZ ».

5.2.1.2 Si un compétiteur s'éloigne du combat et recule pour éviter le combat, il sera averti par l'arbitre, puis sera pénalisé d'un point négatif (-1).

Si un combattant se libère de l'emprise d'un adversaire qui a appliqué une traction au sol, mais ne tente pas de combattre au sol, il sera averti par l'arbitre, puis sera pénalisé d'un point négatif (-1).

5.2.1.3 Un athlète faisant preuve d'une passivité* en lutte sera averti par les mots « ACTION »** après quoi le chronomètre des 20 secondes démarrera. Si l'athlète ne change pas de position ou ne montre pas d'activité dans les 20 secondes, il sera pénalisé d'un point négatif (-1).

* La passivité ou chronophage fait référence au refus de poursuivre l'objectif de progresser pendant le match et de retenir l'adversaire de son progrès. Les concurrents qui se défendent contre la soumission ne seront pas pénalisés pour leur passivité.

** Si le concurrent ne peut pas voir le juge, l'arbitre doit le toucher puis lancer un compte à rebours de 20 secondes.

5.2.1.4 Si un athlète, évitant un combat, sort constamment de la zone du tapis ou pousse l'adversaire hors de la zone de lutte sans effectuer d'actions techniques, il est puni d'un point négatif (-1).

5.2.1.5 Si un combattant tente d'échapper à une soumission en fuyant le calcul plusieurs fois, il sera puni d'un point négatif (-1).

5.2.1.6 Posez votre main ou votre pied face au visage de l'adversaire.

5.2.1.7 Si un compétiteur, de quelque manière que ce soit, s'attrape lui-même ou attrape un adversaire par l'uniforme.

5.2.1.8 Retarder le duel en raison d'un manque de préparation ou d'une correction de forme fréquente et longue.

5.2.1.9 Lorsqu'un combattant saute volontairement dans la garde ou passe d'une position debout à une position non debout par quelque moyen que ce soit et reste à terre pendant 3 secondes ou plus, il sera puni d'un point négatif (cela s'applique uniquement à la deuxième fois). Période pendant laquelle les points sont attribués, dans la première mi-temps, l'athlète sera pénalisé d'un point négatif, s'il se place en position de garde sans attraper l'adversaire).

Si les deux combattants sont debout et que l'un d'eux pose un ou ses deux genoux sur le tapis pendant plus de 3 secondes, il sera puni d'un point négatif.

*Dans toutes les catégories, à l'exception des catégories avancées 16-17 ans et adultes, sauter dans une garde fermée ou tenter d'effectuer une soumission de saut alors que son adversaire est debout est interdit. Si l'un des participants utilise un tel mouvement, l'arbitre arrête le combat, punit l'athlète qui a commis l'action d'un point négatif, puis le reprend depuis le milieu du terrain en position debout. Si un adversaire utilise un saut de garde et blesse son adversaire, il sera disqualifié.

5.2.1.10 Parler, commenter ou échanger des gestes avec quelqu'un sera pénalisé d'un point négatif (ne s'applique pas aux demandes d'assistance médicale, pour des raisons de sécurité ou pour des questions d'uniforme).

5.2.1.11 Des points négatifs peuvent être attribués pour ne pas obéir aux ordres des arbitres pendant le combat.

5.2.1.12 Des pénalités peuvent être imposées dès le début du combat.

5.2.1.13 Après le premier point négatif, les avertissements verbaux ne sont plus émis, mais un autre point négatif est immédiatement donné.

5.2.1.14 Si un moins est donné, l'arbitre arrêtera l'action pour informer l'athlète et son entraîneur qu'ils ont reçu une pénalité.

5.3 Actes grossièrement interdits.

Pénalisé par une disqualification automatique. Les concurrents qui commettent des actes grossièrement illégaux remarqués par le juge seront automatiquement disqualifiés sans discussion.

5.3.1 Effectuer toute action avec l'intention évidente de blesser un adversaire.

5.3.2 La mise en œuvre de toute soumission affectant la colonne vertébrale sans technique d'étouffement. (Ce n'est pas considéré comme un effet douloureux sur la colonne vertébrale si vous tirez la tête de l'adversaire vers vous alors que vous êtes en position sous lui.)

5.3.3 Effectuer des prises douloureuses sur les doigts ou les orteils.

5.3.4 Claquement.

5.3.5 Fauchage au genou. Lors de l'exécution de ce geste interdit, les enfants de moins de 15 ans seront pénalisés d'un point de moins (-1) pour chaque infraction, les adolescents à partir de 16 ans et les adultes de la catégorie « débutants » seront pénalisés d'un point de moins (-1) point pour une première infraction et disqualification pour une deuxième infraction. Cette interdiction ne s'applique pas aux sportifs avancés de 16-17 ans et aux adultes. catégories.

5.3.6 Impact des doigts sur les yeux de l'adversaire.

5.3.7 Appliquer une pression sur la trachée de l'adversaire.

5.3.8 Bloquer le nez ou la bouche de l'adversaire avec de l'air à l'aide des paumes.

5.3.9 Provoquer intentionnellement une réaction de l'adversaire, à cause de laquelle l'adversaire est placé dans une position interdite, entraînant la disqualification.

5.3.10 Utilisation de toutes substances glissantes ou hydratantes (crèmes, huiles, pommades) pouvant affecter l'adversaire.

5.3.11 Si un combattant tente d'initier l'une des TECHNIQUES ILLÉGALES, il sera disqualifié. (Paragraphe 5.4 tableau des techniques autorisées et interdites)

5.4 Techniques interdites et autorisées

	4-13 ans	14-15 ans	16-17 ans/ Adulte (débutants)	16-17 ans/Adulte (avancé)	Techniques
	X				Techniques de soumissionner les jambes écartées
1	X	X			Starter avec serrure spinale
2	X	X			Etranglement Ezekiel
3	X	X			Verrouillage du pied droit
4	X	X			Starter à guillotine frontale
5	X	X			Omoplata
6	X	X			Triangle (tirant la tête)
7	X	X			Triangle de bras
8 9	X	X			Buggychoke
10	X	X	X		Aucun RNC opposé n'applique de pression sur le cou
	X	X	X		Verrouillez à l'intérieur de la protection fermée avec les jambes comprimant les reins ou les côtes.
11	X	X	X		Verrouillage du poignet
12	X	X	X		Coupe-biceps
13	X	X	X		Trancheuse à visage
14	X	X	X		Genouillère
15	X	X	X		Prise de pied
16	X	X	X		Cuison aux genoux (Voir la définition à la page 26)
17	X	X	X		Verrouillage du pied droit, tournant dans la direction du pied non attaqué.
18	X	X	X	X	Plein Nelson
19	X	X	X	X	Retrait aux ciseaux
20	X	X	X	X	Pas de guillotine à visage croisé tordant le menton
21	X	X	X	X	claquer
22	X	X	X	X	Ouvre-boîte
23	X	X	X	X	Crochet de talon
24	X	X	X	X	En maintien en pointe, en appliquant une pression vers l'extérieur sur le pied
25	X	X	X	X	Plier les doigts en arrière
26	X	X	X	X	Twister
27	X	X	X	X	NE PEUT PAS avancer pendant que quelqu'un est sur votre dos
28 29	X	X	X	X	Ne pas frapper votre adversaire sur la tête lorsque vous tentez un retrait.

* Les images présentées dans la liste sont des exemples de techniques interdites et ne représentent pas l'ensemble des techniques interdites, situations et variantes.

**Lorsqu'un athlète commet une technique interdite selon le tableau, le juge arrêtera l'action et poursuivra le combat sans annoncer de punition. Si un athlète qui a été soumis à une action interdite s'est rendu, l'athlète qui appliquée, l'action interdite sera disqualifiée. (sauf pour le paragraphe 17)



