

# Règles du combat IJJF

## Résumé d'attribution des points

PREMIER TOUR	IPPON	WAZA ARI
	<b>DEUX POINTS</b>	<b>UN POINT</b>
<b>1<sup>ère</sup> Partie</b>	- Un coup en bon équilibre et contrôlé (S13,a,1)	- Un coup partiellement bloqué (S13,a,2)
<b>2<sup>ème</sup> Partie</b>	<b>DEUX POINTS</b> - Une projection parfaite (S13,b,1) - Une amenée au sol parfaite (S13,b,2) - Un étranglement avec abandon (S13,b,3) - Une clé avec abandon (S13,b,4)	- Une projection imparfaite (S13,b,5) - Une amenée au sol imparfaite (S13,b,6)
<b>3<sup>ème</sup> Partie</b>	<b>TROIS POINTS</b> - Un étranglement avec abandon (S13,c,2) - Une clé avec abandon (S13,c,3) - Une immobilisation avec abandon (S13,c,4)	<b>DEUX POINTS</b> - Une immobilisation de 20 secondes (S13,c,1)
<b>POINTS :</b>		
<b>SOUS TOTAL</b>	- <b>Fin du match</b> à n'importe quel moment de la rencontre s'il y a <b>ippon dans les 3 parties</b> (S14,a). - <b>Fin du match</b> s'il y a une différence de 14 points ou plus à la <b>fin du premier tour</b> (S14,b).	

### Pénalités (S19)

- **Shido**=1 point pour l'adversaire (S19,a)
- **Chui**=2 points pour l'adversaire (S19,b)
- **Hansoku make**=14 points pour l'adversaire (S19,f)
- **Shido** + **Chui** (ou Chui +Shido)=**Keikoku=Ippon** (3 points pour l'adversaire comptabilisés pour Ippon à 2 points dans la partie où a eu lieu l'infraction et 1 point en Waza ari). (S19,c et e)
- Deux **Chui** = **Hansoku make** (disqualification) 14 points au vainqueur. (S19,d)
- **Forfait** ou **désistement** en cours de match 14 points au vainqueur. (S20,a et b)

### Shido (S16)

- Passivité ou acte mineur
- Sortie de tapis
- Atémi alors qu'il y a saisie
- Agir après "matte"
- Atémi aux jambes
- Atémi sur Uke à terre
- Tordre les doigts
- Ciseau au corps

### Chui (S17)

- 2<sup>ème</sup> infraction légère
- Atémis ou poussées trop violents (hard contact).
- Pousser ou projeter hors zone de danger.
- Ne pas tenir compte des instructions de l'arbitre.
- Remarques, gestes, appels incorrects
- Acte intentionnel sans contrôle.
- Coups de poings ou pieds **directs** à la tête.

### Hansoku make (S18)

- Action dangereuse pouvant blesser l'adversaire.
- Projection ou *tentative de projection l'adversaire étant en clé ou étranglement* ou n'importe quelle *clé en mouvement à la nuque ou colonne vertébrale*.
- Faire n'importe quelle clé sur la nuque.