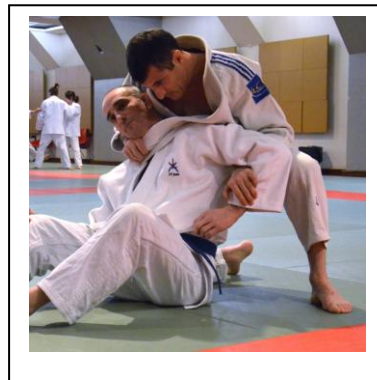
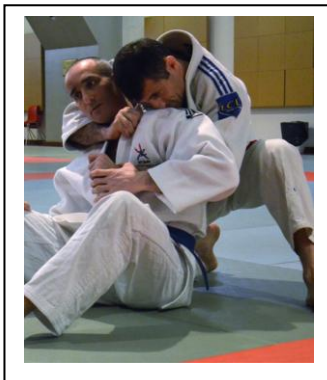
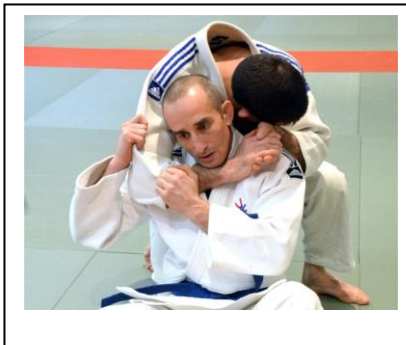


Section 13 Les étranglements et les clés

Un athlète peut gagner le combat **avant la fin du temps réglementaire**, si l'adversaire abandonne suite à une tentative d'étranglement, de clé de bras ou de jambe. Dans ce cas, le vainqueur obtient 100 points.

a. Les étranglements

Les étranglements peuvent être réalisés avec le col, les revers du Judogi de l'adversaire ou de son propre judogi et également avec les jambes mais avec un bras engagé.



Il est possible de réaliser un étranglement en « Guillotine » mais il est nécessaire de contrôler les cervicales. Dans le cas contraire, le combattant sera sanctionné par HANSOKU-MAKE.



Lors d'une tentative d'étranglement, il n'est pas autorisé d'étranglement directement sur le visage ou le menton de l'adversaire. Cela sera sanctionné par un SHIDO.

Cependant, si l'adversaire pour se défendre descend son menton, l'arbitre n'interviendra pas.



Les étranglements peuvent être réalisés dans la position debout. Le partenaire attaqué n'a pas le droit de se jeter soit sur l'avant soit sur l'arrière. Sinon il sera sanctionné par HANSOKU-MAKE.



b. Les clés

Les clés peuvent être réalisées à partir de la position debout. Le combattant doit les réaliser avec contrôle.



L'arbitre peut arrêter le combat avant qu'un combattant n'abandonne dans le cas où ce dernier est incapable d'indiquer son abandon en frappant de mains ou des pieds le tapis ou en criant.

1. Les clés des membres supérieurs

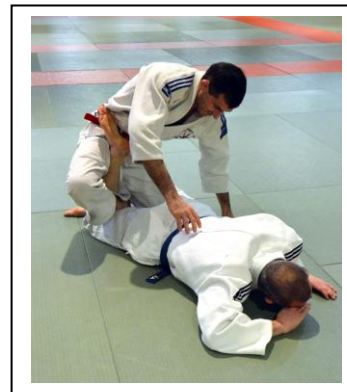
Les clés sur les membres supérieurs peuvent être effectuées en flexion, extension, rotation et compression. Elles peuvent être réalisées sur les coudes, les poignets, les épaules.





2. Les clés sur les membres inférieurs

Les clés sur les membres inférieurs sont autorisées en flexion, en extension et en compression. Les clés peuvent être réalisées sur les chevilles et les genoux. Les compressions du mollet ou de la cuisse sont autorisées.



La tentative de faire abandonner l'adversaire par une compression au niveau des côtes (DO-JIME) est autorisée.



Toutes les clés en rotation sont strictement interdites.



Lors d'une clé de cheville, il est permis de recouvrir la jambe attaquée de l'adversaire avec la jambe interne.

Lors d'une tentative de clé de cheville, quand la jambe attaquée est du côté de la jambe extérieure, il est interdit de recouvrir avec la jambe extérieure et cet action sera sanctionné par HANSOKU-MAKE.



Contrôle autorisé



Contrôle non autorisé =
HANSOKU-MAKE



Par contre lors d'une tentative de clé de jambe, l'arbitre ne sanctionnera pas le combattant.

Il est cependant interdit, dans cette position, si la réalisation de la clé de jambe échoue, de partir sur une clé de cheville. Le genou se retrouverait en danger de torsion.

L'arbitre annoncerait alors HANSOKU-MAKE.



Jambe recouverte par jambe
extérieure = autorisée

Lors d'une tentative de clé de cheville si le combattant subissant l'attaque tourne pour échapper à la clé et, de ce fait met son genou en rotation, le combattant réalisant la clé ne peut être tenu responsable de la torsion du genou. Si le combattant tentant de s'échapper, crie alors l'arbitre annoncera Ippon.

