



## Règlement *Le Nunchaku-Compétition*

### 1 - LES COMBATTANTS

#### A - Conditions de participation

- Les compétitions régionales, fédérales et internationales de Nunchaku sont ouvertes à tous les styles, écoles et méthode de Nunchaku reconnus par nos deux fédérations (FINCA/NIA) ainsi que par le comité européen de nunchaku de combat (Compétitions Open)

- Tout compétiteur doit être muni de la licence assurance (licence fédérale ou internationale).

- Une autorisation parentale de participation aux compétitions est exigée pour les mineurs.

#### B - Obligations

- Tenue et matériel : les compétiteurs doivent être pieds nus, avoir les ongles coupés courts et ne pas porter d'objets métalliques ou autres qui puissent blesser leur adversaire. Ils doivent être pourvus d'un Nunchaku mousse et d'un Kimono homologués.

- Les protections obligatoires : coquilles, casque et visière homologués.

- Equipement facultatif : Si l'aire de compétition est formée par un sol dur, les combattants ont le droit de porter des chaussures légères de type kung-fu ou Tae Kwon Do. Les coudières et genouillères, protections de mains et plastrons (pour les femmes) sont autorisés en toutes circonstances. Toutes autres protections (protèges tibias, kimonos renforcés, ...) sont totalement interdites.

#### C - Les coachs

- Chaque compétiteur ne peut avoir qu'un seul coach.

- Pendant le combat, le coach restera à sa place sans intervenir ; il ne devra surtout pas, par la parole ou par un acte, interrompre ou faire arrêter le bon déroulement du combat. Dans l'éventualité où le coach contreviendrait à cette clause, son

compétiteur ou ses compétiteurs pourront être pénalisés. Il peut par contre formuler des conseils au combattant pendant le match.

## 2 - LE CORPS ARBITRAL

### A - L'arbitre central

- Il a le pouvoir de : diriger le combat (y compris l'annonce de début et de fin des combats) Donner les pénalités, les avertissements en cas d'irrégularités. Obtenir l'opinion des superviseurs.

- L'autorité de l'arbitre central n'est pas confinée uniquement à la surface de compétition : elle s'étend à tout le périmètre immédiat.

- L'arbitre central vérifiera la tenue des combattants, l'état du matériel, le port des protections obligatoires.

- Il s'assurera avant chaque début de reprise de la présence des superviseurs, des juges (marqueurs/compteurs) et du chronomètre afin qu'il n'y ait aucun problème au cours du combat.

### B - Les superviseurs

- Ils sont au nombre de deux, se placent dès l'appel des combattants à l'extérieur de l'aire de combat, l'un à gauche, l'autre à droite de l'arbitre central, et peuvent se déplacer autour du tatamis afin de mieux observer. Ils supervisent les deux combattants.

- Chaque superviseur assiste l'arbitre central. Ils contrôlent le déroulement du combat, peut l'arrêter sur toutes irrégularités : son ' STOP ' devant être aussitôt confirmé par l'arbitre central

### C - Les juges (compteurs/marqueurs)

- Ils ne peuvent être du même club qu'un des deux combattants pour autant qu'il y ait assez de représentants de chaque pays.

- Ils changent de combattant à chaque reprise et signalent oralement à l'arbitre central le total des points.

### D - Les marqueurs/compteurs

- Ils sont chargés de noter tous les points, points techniques, etc, du combattant dont ils sont compteurs

- Ils doivent à chaque fin de reprise en transmettre le total à l'arbitre central.

**La durée de combat est de 3 minutes non-stop (après 1'30 il y a un « stop » pour changement de compteurs et annoncent des points, le combat reprend immédiatement)**

### 3 - LA REGLEMENTATION DU NUNCHAKU DE COMPETITION

#### A - Les principes fondamentaux

Types de frappes : elles peuvent être lâchées, c'est à dire avec une branche mobile, non tenue. La puissance de frappe est contrôlée. Chaque point est compté à l'impact qui doit être net. On peut frapper directement avec la même main et même branche ou enchaîner en changement de manche et de main, à condition que la distance soit respectée. **Il est interdit de faire plus de 3 frappes longues avec la même main, qu'elles soient consécutives ou interrompues (par des frappes courtes, des changements, etc...)**. Après 3 frappes longues avec la même main, il faut impérativement frapper avec l'autre main. S'il y a 4 frappes longues de la même main, ce sera considéré comme faute, pénalisé comme une double frappe avec 3 points pour l'adversaire. Il est, par exemple, autorisé de faire une frappe courte suivie de 3 frappes longues.

La frappe courte est également autorisée mais jamais deux de suite.

#### B - Comptabilisation des points

##### - Critère d'évaluation des impacts

Les frappes à la tête valent 2 points et les frappes au corps 1 point. Les frappes de bonification valent 4 points sur la tête et 3 points sur le corps. Une frappe est valable à condition que l'impact soit net et que la notion de distance de frappe d'un minimum de 1 mètre soit respectée. Si une frappe ne fait que frôler l'adversaire ou si elle est effectuée à moins d'un mètre de celui-ci, elle n'est pas comptabilisée.

C'est à l'arbitre central de faire arrêter le combat si la distance n'est pas respectée et de sanctionner par des points de pénalités le combattant qui ne respecte pas la distance.

Les frappes faites donc à un minimum de un mètre de distance peuvent être faites bras fléchi ou tendu et l'impact peut se faire sur toute la longueur de la branche du nunchaku pour autant que la frappe soit nette.

##### - Points de bonification (ou points techniques)

Les actions suivantes sont comptabilisées avec un point de bonification :

- Une frappe en ' pivot sauté ' (frappe effectuée pendant le saut et à distance de frappe autorisée, ne pas " sauter " dans la garde de l'adversaire)
- Une frappe en ' pivot baissé ' un genou à terre
- Une frappe effectuée sur ' roulade avant ' (frappe au cours de la roulade)

ATTENTION : On ne peut enchaîner plus de deux mêmes techniques avec points de bonification à la suite : il faut obligatoirement refaire une frappe avant d'effectuer à nouveau cette même technique. Exemple :

- INTERDIT : Trois pivots sautés plus une frappe
- AUTORISE : Deux pivots sautés, une frappe plus un autre pivot sauté.
- AUTORISE : Deux pivots sautés plus deux pivots baissés plus deux roulades, Etc.

#### - LES FAUTES :

Elles pénalisent les erreurs techniques volontaires ou involontaires et donnent trois points à l'adversaire.

- **Toutes les doubles frappes :**
  - Plus de 3 frappes longues avec la même main, consécutive ou non.
  - frappe avec nunchaku glissé dans la main = double frappe
  - mauvaise récupération du nunchaku après chaque frappe = double frappe
  - non-maniement du nunchaku durant plus de deux seconde = double frappe
  - deux frappes courtes à la suite = double frappe
- Perte du Nunchaku
- Arrachage du Nunchaku (lorsqu'il est immédiat)
- Poussée ou contact physique volontaire
- Plus de deux mêmes actions techniques à la suite
- Coups interdits : coup de poing, pied, coude, genou, etc ...
- Zones interdites : frappe au cou et aux parties
- Bloquer volontairement avec l'avant bras
- Frappes piquées au visage
- Antijeu : blocage du Nunchaku adverse effectué avec une branche mobile (un blocage doit être effectué avec les deux branches en mains) avec un bras ou une main libre ou avec toutes autres parties du corps (exemple : prise sous aisselle)
- Comportement incorrect d'un combattant : gestes déplacés, signes de mécontentement (énervement) envers l'arbitre, agressivité incontrôlée.
- Sortie volontaire du tatamis (un pied total dehors)
- Comportement incorrect du coach, intervention de celui-ci en dehors du temps de repos, impertinence vis à vis de l'adversaire ou du public
- une frappe vraiment trop puissante, et sans aucun contrôle.

N.B : Frappes sur l'adversaire à terre : Les esquives et les frappes en chute étant autorisées, il est normal de permettre à un combattant de frapper son adversaire pendant sa chute ou une fois à terre. Trois frappes uniquement sont alors autorisées. L'adversaire au sol a droit lui aussi à 3 frappes maximum

#### - Les avertissements

Ils pénalisent les erreurs techniques volontaires ou involontaires ainsi que les actes contraires au bon esprit du combat qui font l'objet d'abord d'un avertissement oral, puis d'une pénalité avec 3 points pour l'adversaire à la deuxième faute identique.

- Distance de frappe de minimum 1 mètre non respectée.
- Sortie involontaire (totalité du pied) de l'aire de combat
- Non-combativité : action de casser systématiquement la distance en provoquant l'arrêt de l'action par le signal 'BREAK ' ou le signal ' STOP '
- Inactivité : rester sur la défensive sans attaquer
- Il est interdit de parler pendant le combat
- Frappe trop puissante : une frappe trop puissante mais qui reste ' contrôlée ' ne sera pas forcément sanctionnée.

### Rappel des points les plus importants

- 1) frappe sur la grille autorisée autant sur la face que sur le côté, mais pas en piqué
- 2) puissance de frappe supérieure mais contrôlée, autorisée
- 3) frappe courte autorisée (mais pas deux à la suite)
- 4) l'adversaire tombé au sol a également droit de frapper (3 fois maximum)
- 5) différence de minimum 2 points pour avoir un gagnant
- 6) frappe en sautant autorisée
- 7) Frappe en faisant une roulade autorisée
- 8) feinte autorisée du moment qu'elle est faite dans l'action et dans les 2 secondes
- 9) distance de frappe d'un minimum de 1 mètre
- 10) si égalité : un combat de 1min.30sec (2X 45 secondes), puis directement à la touche (le premier combattant qui atteint 5 points, gagne le combat).
- 11) maximum 3 frappes longues avec la même main, qu'elles soient consécutives ou non.

### Barème des pénalités pour des mêmes irrégularités telles :

- comportement irrespectueux du combattant ou de son coach
- non-respect des consignes, remarques et commandements de l'arbitre
- frappes vraiment trop fortes et non contrôlées
- contact physique avec coups de genou ou coude
- frappe piquée au visage
- sortie de tatamis volontaire

- frappes dangereuses (cou, parties)

- 1er avertissement : 3 points de pénalité
- 2<sup>ème</sup> avertissement : 5 points de pénalité
- 3<sup>ème</sup> avertissement : disqualification

Les points de pénalité et la disqualification ne sont pas stricts et là encore c'est à l'arbitre central de juger et décider.

### Cas de blessures

L'arbitre peut à tout moment demander l'intervention du médecin qui autorisera ou non la poursuite du combat en cas de blessures. Si deux compétiteurs se blessent en même temps ou souffrent d'une blessure arrivée au préalable, et sont déclarés incapable de continuer le combat en cours, la victoire est donnée au combattant ayant le plus de points à ce moment là. S'il y a égalité une décision sera prise par le corps arbitral.

Un combattant blessé et déclaré inapte par le médecin, ne pourra plus combattre dans cette compétition sans la déclaration écrite du médecin.

Si une blessure n'est pas provoquée par un coup interdit volontaire, le blessé perd par ' abandon sur blessure '. Dans le cas contraire son adversaire peut être disqualifié.

Tout combattant ayant subi un traumatisme entraînant une perte de connaissance partielle ou totale sera immédiatement retiré de la compétition.

## 4 - LE DEROULEMENT DES COMBATS

### A - Début du combat

A l'appel de leur nom les combattants se placent face à face, chacun avec une ceinture de couleur différente, le Nunchaku à la ceinture, le casque sous le bras côté gauche.

- L'arbitre annonce ' Position ' : les combattants sont à pieds joints.
- Il annonce ' Saluez ' : les combattants se saluent et saluent l'arbitre central.
- Il annonce ' Prêt ' : les combattants mettent le casque, prennent le Nunchaku en mains les deux bras tendus face à leur adversaire.
- Il annonce ' Allez ou hadjime ' en avançant la jambe droite et en abaissant les deux bras : les combattants engagent le combat.

Interruption du combat par le signal ' BREAK/STOP:

Pour la clarté du combat, l'arbitre doit veiller au respect d'une distance minimale de combat. Tout contact physique entre les combattants étant interdit, les corps à corps sont exclus. Dès que ces derniers se retrouvent à distance réduite et qu'ils ne reprennent pas rapidement d'eux-mêmes leur distance, l'arbitre annonce ' BREAK ', les sépare et annonce ' Allez ' afin que le combat reprenne. Si un combattant casse systématiquement la distance dans le but de se protéger et de provoquer le signal ' Break ', l'arbitre peut lui infliger un avertissement pour non-combativité.

#### B - Fin d'une reprise

Après un "stop/temps" du chronométrateur :

- L'arbitre central annonce ' Stop ' : les combattants arrêtent leur action et se mettent en position ' Prêt '
- Il annonce ' position '
- Il annonce ' Saluez ' : les combattants se saluent et saluent l'arbitre central.

#### C - Entre deux reprises

Après 1minute 30 secondes de combat il y a un changement de compteurs (les arbitres de touche restent), l'arbitre central annonce les points intermédiaires et le combat continue immédiatement.

#### D - Fin du combat

Après avoir pris connaissance des points des compteurs, l'arbitre central annonce ' Position ' : les combattants se font face. Il désigne en premier le combattant perdant puis le vainqueur en annonçant leur total de points respectifs.

Les combattants se saluent de nouveau.

#### E - Reprise supplémentaire

Si à l'issue du combat l'écart n'excède pas deux points, il y a égalité, donc reprise supplémentaire.

Les compteurs seront remis à zéro pour cette première reprise qui se déroulera en 1 minute 30 secondes avec changement de compteurs après 45 secondes.

Si à l'issue de cette reprise supplémentaire, il y a encore égalité, une deuxième reprise sera effectuée en combat à la touche. Le premier qui obtient cinq points gagne le combat. Les points sont donnés par l'arbitre central et les deux juges de touche.

NB : tous les points à la touche ne valent qu'un seul point (frappe à la tête, au corps, perte de nunchaku, sortie de tatamis, etc...)