



Règlement
Nunchaku International Academy
Le Nunchaku-contact

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. (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 avec une corde d'environ 10 cm et d'un Kimono homologué.
- Réparations : La corde est la seule partie réparable d'un nunchaku. Tout nunchaku comportant du ruban adhésif, de la colle ou toute autre modification ne sera pas admis.
- Les protections obligatoires : Coquille, 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 ne dépassant pas le poignet et plastrons pour les femmes sont autorisés en toutes circonstances. Toutes autres protections (protèges tibias, kimonos renforcés, ...) sont totalement interdites.
- La surface de combat : Elle doit faire entre 8 et 10m²

C - Les coaches

- 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 sous forme d'injonctions courtes.
- En cas de litige quand au résultats d'un combat, il est le seul à pouvoir formuler une réclamation par écrits. Cette dernière doit être présentée à la table centrale dans les 5 minutes suivant le combat litigieux afin de ne pas déranger le bon déroulement de la compétition. Tout combattant sans coach ne pourra pas présenter de réclamation.

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 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 compteurs

- Ils sont au nombre de 4, 2 par combattant, et se placent aux 4 coins de la surface de combat *et peuvent également se déplacer pour compter avec précision.*
- 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.
- Ils sont chargés de noter tous les points et les pénalités signalées par l'arbitre central du combattant dont ils sont les compteurs,
- Ils doivent à chaque fin de reprise en transmettre la moyenne des points de leur combattant respectif à l'arbitre central.

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

3 - LA REGLEMENTATION DU COMBAT ' CONTACT '

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 et non à la récupération. Par contre pour enchaîner deux frappes, il faut **CHANGER DE MAIN ET DE BRANCHE après CHAQUE FRAPPE et ceci après 2 seconde, sinon il faut refaire un changement pour frapper à nouveau.** Dans le cas contraire, il y a ' double frappe ', ceci constitue une faute pénalisée par l'arbitre. Il est interdit de faire 2 frappes avec la même main ou même branche du nunchaku consécutives. On peut frapper avec la même main et même branche à condition d'avoir fait un ou des changements entre deux frappes.

B - Comptabilisation des points

- Critère d'évaluation des impacts

Les frappes à la tête valent 2 points et les frappes au corps 1 point. Une frappe est valable à condition que l'impact soit net et qu'il respecte la notation de ' distance de frappe '. Si une frappe longue ne fait que frôler l'adversaire ou si elle est effectuée à moins d'un mètre de celui-ci, elle n'est pas comptabilisée.

Notion de ' distance de frappe ' : les frappes longues doivent être effectuées le bras tendu, l'impact peut se faire sur toute la longueur de la branche du nunchaku pour autant que la frappe soit nette. Une frappe faite bras fléchi et impact à l'extrémité côté corde du Nunchaku ne sera pas comptabilisée, la distance de frappe n'étant pas respectée.

Partie sur les frappes techniques supprimée

- Les fautes

Elles pénalisent les erreurs techniques involontaires et donnent trois points à l'adversaire, sur confirmation de l'arbitre central.

- Double frappe (**frapper avec le même nunchaku sans changement après une seconde**)
- Frappe courte (avec les 2 branches du nunchaku à 1 ou 2 mains)
- Perte du Nunchaku
- Arrachage du Nunchaku (lorsqu'il est immédiat)
- Sortie (totalité du pied) de l'aire de combat
- Poussée ou contact physique
- Plus de deux mêmes actions techniques à la suite
- Genou ou coude en avant
- Bloquer volontairement avec l'avant bras

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 ainsi que les actes contraires au bon esprit du combat

- Frappe double volontaire
- Sortie volontaire
- Poussée ou contact physique volontaire
- Coups interdits : coup de poing, pied, coude, genou, etc ...
- Zones interdites : frappe au cou et aux parties
- Frappes après le STOP Frappes ' piquées ' au visage
- Blocages interdits : un blocage doit être effectué avec les deux branches en mains.
- Un blocage effectué avec une branche mobile (que le blocage soit sur la branche mobile ou sur celle en main) est interdit.
- Antijeu : blocage du Nunchaku adverse avec un bras ou une main libre ou avec toutes autres parties du corps (exemple : prise sous aisselle)
- Non-combativité : action de casser systématiquement la distance en provoquant l'arrêt de l'action par le signal 'BREAK ' ou le signal ' STOP ' (contact physique poussé)
- Inactivité : attendre sans manier le Nunchaku (2 secondes maximum), **rester sur la défensive sans attaquer**, casser la distance sans attaquer (lorsque l'on s'approche de l'adversaire à moins d'un mètre il faut en même temps attaquer en frappe courte).
- Comportement incorrect d'un combattant : gestes déplacés, signes de mécontentement (énervement) envers l'arbitre, agressivité incontrôlée.
- Il est interdit de parler pendant le combat
- Comportement incorrect du coach, intervention de celui-ci en dehors du temps de repos, impertinence vis à vis de l'adversaire ou du public

- Frappe trop puissante : une frappe trop puissante mais qui reste ' contrôlée ' ne sera pas forcément sanctionnée.
- Une frappe vraiment trop puissante, donc sans aucun contrôle, sera elle pénalisée *par un avertissement*.

Rappel des 7 points de différences principales entre contact et semi-contact :

- 1) frappe sur la grille autorisée autant sur la face que sur le côté, mais pas en piqué
- 2) puissance de frappe supérieure contrôlée, autorisée
- 3) pas de frappe courte
- 4) l'adversaire tombé au sol a également droit de frapper (3 fois maximum)
- 5) différence de minimum 3 points pour avoir un gagnant
- 6) si égalité (*après le combat de 2X 1min.30sec*), un deuxième de 2X1min, puis directement à la touche.
- 7) *il n'y a pas de point de bonification pour frappe technique*

- Barème des pénalités

Pour une même irrégularité :

- 1er avertissement : 3 points de pénalité
- 2ème avertissement : 3 points de pénalité
- 3ème avertissement : 5 points de pénalité
- 4ème avertissement : disqualification

- Cas de disqualification

A tout moment pour :

- Comportement intolérable et inadmissible du combattant ou du coach
- Non-respect des consignes, remarques et commandements de l'arbitre
- Eventuellement pour une frappe interdite volontaire, frappe à un endroit interdit, frappe avec une partie du corps, blessure importante sur double frappe volontaire et plus généralement pour frappe ' voyante ' trop violente sans aucun contrôle.

- 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, l'un avec une ceinture rouge, l'autre avec une ceinture blanche, 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 ' en avançant la jambe droite et en abaissant les deux bras : les combattants engagent le combat.

Interruption du combat par le signal ' BREAK ou 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.

En cas de ' STOP ' de l'arbitre central, le chronomètre est arrêté.

B - Fin d'une reprise

Après un "stop" du chronométrateur :

- L'arbitre central annonce ' Stop ' : les combattants arrêtent leur action et se mettent en position ' Prêt '

Si le combat est terminé :

- Il annonce ' position '
- Il annonce ' Saluez ' : les combattants se saluent et saluent l'arbitre central.

C - Entre deux reprises

Après une minute 30 secondes de combat, les compteurs changent de côté *et de combattant* (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 (ceinture blanche ou rouge) 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 est inférieur à 3 points, il y a égalité, donc reprise supplémentaire.

Les compteurs seront remis à zéro pour cette première reprise qui se déroulera en 2 min. avec changement de compteurs après 1 min.

Si à l'issue de cette reprise supplémentaire, il y a encore égalité, une deuxième reprise de 2 minutes (le compteur ne s'arrête pas) sera effectuée en combat semi-contact ' à la touche '. Le premier qui obtient cinq points ou celui qui en a le plus à la fin du temps gagne le combat. S'il y a toujours égalité, le premier qui marque un point, gagne.

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...)