

REGLES D'ARBITRAGES : LE COMBAT SEMI-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 du passeport FINCA, de la licence assurance(licence fédérale ou internationale), ainsi qu'un certificat médical de la saison en cours.
- 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 homologué.

- **Les protections obligatoires** : Coquille, casque et visière homologués.
- **Equipement facultatif** : Si l'aire de compétition est formée par un sol dur, les tireurs 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 coaches

- Chaque compétiteur ne peut avoir qu'un seul coach.
- Pendant le combat, le coach restera à sa place sans intervenir (hors de la zone de combat, gradins ou derrière la barrière de sécurité); 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.

- Pour toutes réclamations, il est le seul habilité à la formuler, par écrit, à l'issue du combat et à la remettre au responsable arbitral de la compétition. (un combattant sans coach ne peut porter réclamation).

2 – LE CORPS ARBITRAL

A – L'arbitre central

- Il a le pouvoir de : diriger la compétition (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 (assistés de leurs marqueurs) 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.
- 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

Soit :

- Ils ne peuvent être du même club qu'un des deux combattants.
- Ils changent de combattant à chaque reprise et signalent oralement à leurs marqueurs tous les points (y compris les points techniques).
- En cas de fautes ou d'avertissements donnés par l'arbitre central, le superviseur confirme oralement à son marqueur le total des points acquis

Ou alors :

- Deux noteurs par combattants munies d'un compteur manuel ou électronique. Dans ce cas pas besoin de marqueur.

D – Les marqueurs

- Ils sont chargés de noter tous les points, points techniques, etc, que leur signale leur juge.
- Ils doivent à chaque fin de reprise en faire le total.

E – Le chronométrateur

- Il met en marche son chrono quand l'arbitre central donne le signal « ALLEZ » et l'arrête chaque fois qu'il dit « STOP ». Il n'y a pas d'arrêt de chrono au signal « BREAK ».

- La durée normale d'une reprise est en principe de deux minutes. Trente secondes avant la fin d'une reprise, le chronométrateur annonce « TRENTE SECONDES » à l'intention de l'arbitre, qui retransmet l'annonce aux combattants.

3 – LA REGEMENTATION DU COMBAT « SEMI-CONTACT »

A – Les principes fondamentaux du « semi-contact »

Types de frappes : elles peuvent être « lâchées », c'est à dire avec une branche mobile, non tenue ou « courtes » (à une ou deux mains).

La puissance de frappes est contrôlée.

Chaque point est compté à l'**impact** et non à la récupération. Par contre pour enchaîner deux frappes, il faut récupérer la branche mobile dans la main libre, après la première frappe. Dans le cas contraire, il y a « double frappe », ceci constitue une faute pénalisée par l'arbitre.

Il est interdit de faire 2 frappes courtes consécutives (après 1 frappe courte il faut enchaîner par 1 frappe longue avant de faire 1 autre frappe courte).

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 et le nunchaku tendu, l'impact doit se faire avec l'extrémité du Nunchaku, la prise en mains étant à l'extrémité de l'autre branche. Une frappe faite bras fléchi et impact à l'extrémité côté corde du Nunchaku ne sera pas comptabilisée.

La frappe longue doit être directe, sans rotation préalable ou détour.

Les frappes dites « courtes » (à une ou deux mains) doivent être effectuées prise de mains aux extrémités du Nunchaku. Elle doit être armée à l'épaule avant l'impact et ne doit pas être poussée.

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

Les actions suivantes sont comptabilisées avec 2 point de bonification :

Une frappe longue en « pivot sauté » (frappe effectuée pendant le saut)

Une frappe longue en « pivot baissé » un genou à terre

Une frappe longue 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 longue ou courte avant de ré effectuer cette même technique.

Exemple :

INTERDIT : Trois pivots sautés plus une frappe longue

AUTORISE : Deux pivots sautés, une frappe longue plus un autre pivot sauté.

AUTORISE : Deux pivots sautés plus deux pivots baissés plus deux roulades, Etc.

- **Les fautes**

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

Double frappe (deux impacts sans récupération intermédiaire)

Perte du Nunchaku

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.

- **Les avertissements**

Ils pénalisent les erreurs techniques volontaires ainsi que les actes contraires au bon esprit du combat, ils ne sanctionnent pas systématiquement par les points.

Frappe double volontaire

Sortie volontaire

Poussée ou contact physique volontaire

Coups interdits : coup de poing, pied, coude, genou, faire une frappe courte en frappant avec le point

Zones interdites : frappe au cou et aux parties

Frappes après le STOP

Frappes « piquées » au visage

Frappe courte frontale touchant la zone nez ou yeux

Succession des frappes longues trop proches de l'adversaire

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 les frappes de l'adversaire sans manier le Nunchaku (5 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 » peut être sanctionnée

Par une faute, donc trois points.

Une frappe vraiment trop puissante, donc sans aucun contrôle, sera elle pénalisée par un avertissement.

- **Barème des pénalités**

Pour une même irrégularité :

1^{er} avertissement : 3 points de pénalité

2^{ème} avertissement : 3 points de pénalité

3^{ème} avertissement : 5 points de pénalité

4^{ème} 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 leurs noms 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 » :

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 gong 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

Pendant le repos, chaque combattant reste à sa place le casque sur la tête pendant que l'arbitre fait le total des points provisoires. Il les annonce pendant que les juges changent de place et de tireurs.

D – Fin du combat

Après avoir ramassé les feuilles des juges et prit connaissance du résultat final, 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

Les combats se déroulant généralement en deux reprises de deux minutes chacune.

1 round supplémentaire d'une minute s'il y a encore égalité, combat en mort subite, le premier qui marque 1 point gagne

REGLES D'ARBITRAGE : LE FREE STYLE

1 – Dans le cadre DE L'EPREUVE

Le Free Style Show est un exercice individuel ayant pour objet la mise en valeur des aspects visuels, techniques et artistiques de la manipulation du Nunchaku.

Un accompagnement musical choisi par le candidat est vivement souhaité.

La prestation est notée par un jury de cinq personnes environ, issues de clubs ou de pays différents. La meilleure et la moins bonne note sont éliminées.

Tous les candidats passent immédiatement les uns après les autres, l'ordre de passage ayant été préalablement tiré au sort, en finale les candidats passent dans l'ordre croissant de la moins bonne note à la meilleur.

2 – PRELIMINAIRES AUX CRITERES DE NOTATION :

Le Free Style Show est un exercice à vocation artistique, à la différence d'un kata ou de tout autre exercice martial illustrant un combat imaginaire. La recherche du réalisme et de l'efficacité en combat n'est nullement prioritaire. Toutefois il est bon que le candidat conserve un minimum d'esprit martial dans certaines parties de sa prestation ; On distinguera donc les phases de pure manipulation pour « impressionner » l'entourage, d'autres phases comportant plus précisément des impacts sur l'adversaire. Le candidat devra faire en sorte que ces deux aspects soient présents.

3 – CRITERES DE NOTATIONS :

Une note sur 20 divisée en trois grandes parties bien distinctes est attribuée à chaque prestation.

A – Note technique et martial : 9 points

- Sophistication, difficulté des techniques, changements de prises, mouvements originaux, lancé du ou des Nunchakus, manipulations avec deux Nunchakus, etc...
- Vitesse d'exécution : évaluation de la vitesse maximale, atteinte au cours de la prestation.
- Maîtrise : contrôle des trajectoires, netteté des récupérations.
- Aspect martial : puissance, précision, tenue martiale, réalisme des phases de combat.

B – Note artistique : 7 points

- Présentation : salut, tenue. Aucune tenue n'est obligatoire, il est cependant souhaitable que celle-ci soit martiale ce qui implique l'absence de tous bijoux, montres, etc...
- Chorégraphie : évolution dynamique dans l'espace, déplacement sur un maximum de surface.
- Musique : choix de la musique et variation des rythmes. Synchronisation entre le temps musical et le rythme du Nunchaku et du corps
- Expression corporelle : harmonie entre le corps et le Nunchaku, souplesse, équilibre, style, etc...

C – Grandes difficultés techniques : 4 points

Sont appelées ainsi les manipulations très difficiles à réaliser, que peu de candidats peuvent faire. A partir du moment où au moins trois pratiquants font une même technique dite « très difficile », elle sera donc considérée comme difficulté moyenne.

N.B. : Sont considérées comme grandes difficultés toutes les techniques effectuées avec le Nunchaku en action. Exemple : Un salto arrière effectué avant de prendre son Nunchaku n'est pas considéré comme grande difficulté (il sera pris en compte éventuellement dans l'aspect artistique). Par contre si le candidat lance le Nunchaku, effectue un salto arrière puis rattrape son nunchaku, ceci est considéré comme une grande difficulté car le Nunchaku est en mouvement.

4 – PENALITES :

- Perte du Nunchaku : un demi-point de pénalité sera attribué à toute perte de Nunchaku.
- Pénalité Chrono : Temps non-respecté = un demi-point par tranche de cinq secondes (maximum trois points).
- *Remarque* : En cas de casse d'un Nunchaku pendant un Free Style il y a possibilité de recommencer ce dernier. Toutefois, en cas de pénalités avant la casse, celles-ci seront maintenues pour la nouvelle prestation.