





Sommaire

- 1 Objectifs...
- 2 Le wushu "moderne"
- 3 Le sanda, c'est quoi? c'est qui?
- 4 Le but du jeu ?
- 5 Quels uniformes ?
- 6 Quelles protections ?
- 7 Plate-forme (Lei tai)
- 8 Catégories d'âges
- 9 Les différentes catégories de poids
- 10 Durant le combat?
- 11 Gestuelle de l'arbitre
- 12 Le mot de la fin...

INTRODUCTION

CE SUPPORT PÉDAGOGIQUE A ÉTÉ RÉALISÉ POUR PERMETTRE DE COMPRENDRE ET D'APPLIQUER LA RÉGLEMENTATION LORS D'UNE COMPÉTITION DE SANDA (WUSHU).

CET OUTIL S'ADRESSE AUSSI BIEN AUX COMBATTANTS, QU'AUX ARBITRES; QU'ILS SOIENT NOVICES OU EXPÉRIMENTÉS. MAIS AUSSI AUX PARENTS ET À TOUTES LES PERSONNES CHERCHANT À COMPRENDRE LES RÈGLES DE CETTE DISCIPLINE SPORTIVE.

CET OUTIL A ÉTÉ ELABORÉ PAR :



LAÂCHIRI SAFOUAN
ENTRAINEUR NATIONAL DE SANDA
DIPÔME D'ARBITRAGE EUWUF



BAUWELEERS CHRISTOPHE
PRÉSIDENT DE LA FEDERATION
FRANCOPHONE DE WUSHU

OBJECTIFS...

LES CANDIDATS ARBITRES/JUGES SERONT NOTAMMENT CAPABLES:

1 D' ARBITRER UN MATCH DE SANDA

2 D'EXPLIQUER LA MÉTHODE DE SCORING

3 DE DÉTAILLER LES DIFFÉRENTES SANCTIONS

4 DE PRENDRE TOUTES LES MESURES DE PRÉVENTIONS AFIN D'ÉVITER DE METTRE EN PÉRIL L'INTÉGRITÉ PHYSIQUE DES COMPÉTITEURS

5 D'APPLIQUER LA GESTUELLE NÉCESSAIRE À L'ARBITRAGE DU SANDA

LE WUSHU "MODERNE"

Le Wushu que l'on appelle "moderne" est apparu au début du vingtième siècle, mais il s'est principalement développé après la création de la République Populaire de Chine et l'organisation des structures fédérales (voir "Wushu - Historique").

La caractéristique principale du Wushu moderne est de dissocier les enchainements et le combat. L'optique sportive tend à privilégier la performance des athlètes et leur spécialisation. On distingue donc deux enseignements, celui des enchainements (套路 "Taolu") et celui du combat (散打 "Sanda"), qui n'ont en commun que leurs origines.

Le travail des Taolu s'axe sur l'attitude, l'esthétique, les compétences gymniques et la dynamique. Les pratiquants se doivent de respecter les principes fondamentaux des styles de Wushu anciens dont les enchainements sont issus mais pas l'applicabilité martiale des techniques.

Quand au Sanda, c'est un sport de combat contenant des techniques de pied, poing et préhension. Il est règlementé, se pratique à mains nues et contre un seul adversaire, contrairement à la pratique martiale ancienne, qui se voulait majoritairement axée sur une confrontation guerrière de champs de bataille.

Le Sanda ne nécessite donc qu'une très faible partie des techniques contenues dans les enchainements anciens, mais il intègre de nouvelles notions et méthodes d'entraînement.

Le "Sanda" 散打 fut développé par les fédérations chinoises et internationales (Chinese Wushu Association et IWUF) afin d'obtenir une représentation du Wushu en tant que sport de combat. Au départ s'agissant d'un règlement de compétition, c'est aujourd'hui une discipline à part entière, avec ses méthodes d'entraînement et ses pratiquants.

Boxe pieds-poings, elle met toutefois l'accent sur le fait de faire chuter l'adversaire et se différencie ainsi des autres règlements de combat. Par ce fait, elle permet de minimiser le nombres de blessés tout en conservant une certaine variété de techniques, et s'impose en Chine comme au niveau international.

C'est cette pratique que l'on retrouve lors des principales compétitions (championnats du monde de Wushu, championnats nationaux chinois, All China Games etc). Le règlement varie quelque peu selon les compétitions. En Chine par exemple, les pratiquants portent souvent moins de protections et les combats se passent parfois sur des rings au lieu du leitaï.

LE SANDA, C'EST QUOI ? C'EST QUI?

*Sport de combat chinois (wushu moderne)
qui allie des techniques de poings, de pieds et de lutte*

INTERNATIONAL WUSHU FEDERATION (IWUF)
qui règle la discipline



**CHINESE WUSHU
ASSOCIATION
(CWA)**



**EUROPEAN WUSHU
FEDERATION
(EUWUF)**



**BELGIAN SANDA
COMMISSION**



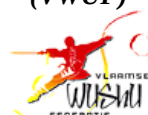
**FEDERATION FRANCOPHONE DE
WUSHU
(FFWU)**



**BELGIAN WUSHU
FEDERATION
(BWUF)**



**VLAAMSE WUSHU FEDERATIE
(VWUF)**



LE BUT DU JEU ?

- **COMPTABILISER DES POINTS EN TOUCHANT L'ADVERSAIRE ET EN LE FAISANT TOMBER AU SOL (TECHNIQUES A 2 POINTS ET A 1 POINT)**
- **FAIRE SORTIR L'ADVERSAIRE DE LA SURFACE DE COMBAT/LEITAI (DEUX SORTIES = ROUND GAGNANT)**
- **TKO ET RECHERCHE DU KO AUTORISES (UNIQUEMENT CHEZ LES SENIORS +18 ANS)**
- **DEUX ROUNDS DE 2 MINUTES (1 MIN 30 CHEZ LES JEUNES ET 1 MIN CHEZ LES ENFANTS, SI EGALITE ENTRE LES COMBATTANTS = 3 IÈME ROUND)**
- **DURANT LE COMBAT, C'EST L'ASPECT SPORTIF QUI PRIME. LE CORPS ARBITRAL VEILLERA À PRÉSERVER L'INTÉGRITÉ PHYSIQUE DES CONCURRENTS ET POURRA, À TOUT MOMENT, ARRÊTER LE COMBAT SI IL Y A UNE DIFFERENCE DE NIVEAU ENTRE LES COMBATTANTS OU QUE L'UN DES ATHLÈTES N'EST PLUS EN MESURE DE CONTINUER LE COMBAT.**



QUELS UNIFORMES ?

LES TENUES (UNIQUEMENT ROUGE ET BLEU)



CHAQUE COMBATTANT DOIT DISPOSER DES DEUX TENUES LORS D'UNE COMPETITION

**SUR LE TABLEAU D'AFFICHAGE DES COMBATS EST INDIQUÉ LA COULEUR
DANS LAQUELLE LE COMBATTANT DOIT SE PRESENTER AVANT LE MATCH**

POUR LES ATHLÈTES FÉMININES UNIQUEMENT

**POUR LES COMPÉTITRICES DE CONFESSION MUSULMANE, L'IWUF AUTORISE LE PORT
D'UNE TENUE DE COMPÉTITION ADAPTÉE MAIS CONFORME AUX NORMES CI-DESSOUS
MAIS NE PEUVENT PAS PORTER LES ÉLÉMENTS DE MANIÈRE SÉLECTIVE.**

LA TENUE COMPREND LES ÉLÉMENTS SUIVANTS :

- HAUT À MANCHES LONGUES (PAS MOULANT)
- PANTALON LONG (PAS AJUSTÉ)
- FOULARD (SOUS LE CASQUE PROTECTEUR)

**LES VÊTEMENTS STIPULÉS CI-DESSUS NE PEUVENT PAS ÊTRE FAIT D'UNE MATIÈRE
GLISSANTE QUI AVANTAGE L'ATHLÈTE LORS DES PHASES DE LUTTE PAR EXEMPLE.**



QUELLES PROTECTIONS ?

LES PROTECTIONS DOIVENT ÊTRE DE LA MÊME COULEUR QUE LA TENUE.

LES PROTECTIONS :

CASQUE,

PROTÈGE-DENTS,

PLASTRON (POUR LES FEMMES, PLASTRON ADAPTÉ À LA POITRINE),

GANTS DE BOXE,

COQUILLE OU PROTÈGE-PUBIS POUR LES FILLES,

PROTÈGE-TIBIAS.

-DE 18 ANS - TOUTES LES PROTECTIONS

+ DE 18 ANS - TOUTES LES PROTECTIONS SAUF PROTEGE-TIBIAS



LE MATERIEL EST FOURNI PAR LA FEDERATION BELGE DE WUSHU LORS DES COMPETITIONS. TOUTEFOIS, IL EST RECOMMANDÉ D'AVOIR SON PROPRE MATÉRIEL.

L'ATHLETE VIENDRA S'EQUIPER AVANT DE MONTER SUR L'AIRE DE COMBAT DANS LA ZONE DE PRÉPARATION PRÉVUE À CET EFFET. LE MATERIEL SERA RESTITUÉ APRÈS CHAQUE COMBAT. UNE PIÈCE D'IDENTITÉ POURRAIT VOUS ÊTRE DEMANDÉE.

**LES GANTS DOIVENT ÊTRE DE LA MÊME COULEUR QUE LA TENUE :
ROUGE OU BLEU**



LES GANTS :

6 OZ POUR TOUTES LES CATEGORIES -12 ANS

8 OZ POUR TOUTES LES AUTRES CATÉGORIES EN DESSOUS DE 65KG

10 OZ POUR LES CATEGORIES SUPÉRIEURES À 65KG

POUR VOUS REPERER, LA TAILLE DES GANTS EST INDIQUEE SUR VOS GANTS OU SUR L'ÉTIQUETTE INTERNE.



LES GANTS DEVRONT ÊTRE SCELLÉS AVEC DU RUBAN ADHESIF AVANT DE MONTER SUR L'AIRE DE COMBAT. LE COACH VEILLERA À CE QUE LES GANTS DU COMBATTANT NE PUISSENT PAS ÊTRE RETIRÉS DURANT LE COMBAT.

SI CELA SE PRODUIT, 1 AVERTISSEMENT SERA DONNÉ AU COMBATTANT POUR QUI LE GANT S'EST RETIRÉ (IDEM POUR CASQUE ET PROTÈGE-DENTS).

LES BANDES, ADHESIFS ET AUTRES RUBANS SONT AUTORISÉS. CEPENDANT, IL NE FAUDRA PAS EN ABUSER. MAXIMUM 3 COUCHES D'ADHESIFS (OU TAPE). LORS DU CONTRÔLE, SI LE BANDAGE EST JUGÉ TROP ÉPAIS, L'ATHLÈTE DEVRA RETIRER LE SURPLUS.

PLATE-FORME DE COMBAT (LÈI TÀI)

Le lèi tài (traditionnel : 擂臺 Simplifié : 擂台 littéralement: « plateforme de contact ») est une arène de combat surélevée, sans garde-corps. Cette Plate-forme surélevée de Sanda, est certifiée par les fédérations chinoises et internationales de Wushu.

L'aire de combat imperméable de 8m sur 8m, surélevée à 80cm du sol est entourée d'un matelas de protection contre les chutes. Ce matelas en cuir repoussé (PU) anti-dérapant, mesure 2m de largeur et 30cm d'épaisseur.

Les matchs sont supervisés par un arbitre sur la plateforme et des juges sur les côtés.

L'une des particularités du sanda est de pouvoir sortir l'adversaire en dehors de la zone de combat et de le faire tomber. Une sortie rapporte 2 points. 2 sorties durant le même round permettent de gagner le round.



CATÉGORIES D'ÂGES

LIGHT SANDA (JEUNES ENFANTS)

(ENVIRON 30% DE FORCE. ON VA PRIVILIGIER LA TECHNIQUE)

GROUPE D'ÂGE : 6-7 ANS

GROUPE D'ÂGE : 8-9 ANS

GROUPE D'ÂGE : 10-11 ANS

ENFANTS : 12-14 ANS

JUNIORS : 15-17 ANS

SENIORS : 18-40 ANS

EN FONCTION DU TYPE D'ÉVÈNEMENT (GALA, CHAMPIONNAT, ...,)
CERTAINES CATÉGORIES POURRAIENT NE PAS ÊTRE ANNONCÉES.

LES DIFFÉRENTES CATÉGORIES DE POIDS

LIGHT SANDA, GROUPE D'ÂGE : 6-7 ANS

- GARÇONS : 18, 20, 23 ,25 ,28 ,31 ,35 ,38, +38 KG
- FILLES : 18, 20, 23, 25, 28, 31, 35, +35 KG

LIGHT SANDA, GROUPE D'ÂGE : 8-9 ANS

- GARÇONS : 20, 23, 25, 28, 31, 35, 38, 41, +41 KG
- FEMALE: 20, 23, 25, 28, 31, 35, 38, +38 KG

LIGHT SANDA, GROUPE D'ÂGE : 10-11 ANS

- MALE: 23, 26, 29, 32, 35, 38, 41, 43, 45, +45 KG
- FEMALE: 23, 26, 29, 32, 35, 38, 41, 43, +43 KG

ENFANTS : 12-14 ANS

1. 39KG CATÉGORIE (UNDER ≤ 39 KG)
2. 42KG CATÉGORIE (> 39 KG – ≤ 42 KG)
3. 45KG CATÉGORIE (> 42 KG – ≤ 45 KG)
4. 48KG CATÉGORIE (> 45 KG – ≤ 48 KG)
5. 52KG CATÉGORIE (> 48 KG – ≤ 52 KG)
6. 56KG CATÉGORIE (> 52 KG – ≤ 56 KG)
7. 60KG CATÉGORIE (> 56 KG – ≤ 60 KG)
8. 65KG CATÉGORIE (> 60 KG – ≤ 65 KG)
9. OVER 65KG CATÉGORIE (> 65 KG)

JUNIORS : 15-17 ANS

1. 48KG CATÉGORIE (UNDER \leq 48KG)
2. 52KG CATÉGORIE ($>$ 48KG – \leq 52KG)
3. 56KG CATÉGORIE ($>$ 52KG – \leq 56KG)
4. 60KG CATÉGORIE ($>$ 56KG – \leq 60KG)
5. 65KG CATÉGORIE ($>$ 60KG – \leq 65KG)
6. 70KG CATÉGORIE ($>$ 65KG – \leq 70KG)
7. 75KG CATÉGORIE ($>$ 70KG – \leq 75KG)
8. 80KG CATÉGORIE ($>$ 75KG – \leq 80KG)
9. OVER 80KG CATÉGORIE ($>$ 80KG)

SENIORS : 18-40 ANS

1. 48KG CATÉGORIE (UNDER \leq 48KG)
2. 52KG CATÉGORIE ($>$ 48KG – \leq 52KG)
3. 56KG CATÉGORIE ($>$ 52KG – \leq 56KG)
4. 60KG CATÉGORIE ($>$ 56KG – \leq 60KG)
5. 65KG CATÉGORIE ($>$ 60KG – \leq 65KG)
6. 70KG CATÉGORIE ($>$ 65KG – \leq 70KG)
7. 75KG CATÉGORIE ($>$ 70KG – \leq 75KG)
8. 80KG CATÉGORIE ($>$ 75KG – \leq 80KG)
9. 85KG CATÉGORIE ($>$ 80KG – \leq 85KG)
10. 90KG CATÉGORIE ($>$ 85KG – \leq 90KG)
11. OVER 90KG CATÉGORIE ($>$ 90KG)

SI LE NOMBRE DE PERSONNES INSCRITES DANS UNE CATEGORIE EST INSUFFISANT, LES ORGANISATEURS SE RÉSERVENT LE DROIT DE FUSIONNER DEUX CATEGORIES (LES CLUBS SERONT MIS AU COURANT AVANT DE VALIDER LES CHANGEMENTS).

IL N Y A PAS DE COMBATS MIXTES (HOMMES/FEMMES).

L'HEURE EXACTE DE LA PESÉE DES COMBATTANTS SERA COMMUNIQUÉE AVANT CHAQUE COMPETITION. LES COMBATTANTS QUI NE SE PRÉSENTENT PAS À L'HEURE ANNONCÉE SERONT EXCLUS DE LA COMPÉTITION.

LES ATHLÈTES QUI SERONT PESÉS (TROP LOURD) SERONT DISQUALIFIÉS.

DURANT LE COMBAT ?

LES ZONES DE TOUCHES :

**LES ZONES DE TOUCHES AUTORISÉES SONT :
LA TÊTE, LE BUSTE, LES JAMBES.**

**LES ZONES DE TOUCHES INTERDITES SONT :
LES COUPS (DE PIED OU DE POING) DERRIÈRE LA TÊTE, AU COU, AUX ARTICULATIONS ET À LA
COLONNE VERTÉBRALE.**

LES - DE 15 ANS :

NE PEUVENT PORTER AUCUN COUP À LA TÊTE.

LES JUNIORS (15-17 ANS) :

**PEUVENT PORTER UN COUP DE POING À LA TÊTE SUIVI D'UNE AUTRE TECHNIQUE
(EXEMPLE : UN COUP DE PIED AU CORPS OU UNE TECHNIQUE DE LUTTE/PROJECTION).
ENSUITE ILS PEUVENT À NOUVEAU DONNER UN COUP DE POING À LA TÊTE ET AINSI DE SUITE.**

**CETTE ADAPTATION DES RÈGLES À POUR BUT DE PRÉSERVER
L'INTEGRITÉ PHYSIQUE DES JEUNES ATHLÈTES.
(RECOMMANDATION FAITE ÉGALEMENT PAR RISICO VECHTSPOORT PLATFORM (RVSP))**

UN POINT EST ACCORDÉ :

1

- COUP DE POING AU VISAGE ET AU BUSTE
- COUP DE PIED À LA CUISSE DE L'ADVERSAIRE. (LES COUPS AUX TIBIAS ET AUX MOLLETS SONT AUTORISÉS MAIS NE RAPPORTENT PAS DE POINT)
- SI LES DEUX COMPÉTITEURS TOMBENT AU SOL LORS D'UNE SAISIE OU D'UN BALAYAGE, LE COMPÉTITEUR RESTANT SUR SON ADVERSAIRE GAGNE 1 POINT (PROJECTION EN PARTIE RÉUSSIE).
- METTRE SON ADVERSAIRE AU SOL EN CHUTANT VOLONTAIREMENT, SANS POUVOIR SE RELEVER IMMÉDIATEMENT.
- EN CAS DE CHUTE VOLONTAIRE, SI LE COMPÉTITEUR NE SE RELÈVE PAS APRÈS 3 SECONDES, IL EST ATTRIBUÉ 1 POINT À SON ADVERSAIRE TOUJOURS DEBOUT.
- LORSQU'UN COMPÉTITEUR RESTE PASSIF PENDANT 8 SECONDES : L'ARBITRE CENTRAL LUI DEMANDE DE PASSER À L'ATTAQUE. SI LE COMPÉTITEUR EST ENCORE PASSIF PENDANT 5 SECONDES, IL EST ATTRIBUÉ 1 POINT À SON ADVERSAIRE.
- CHAQUE MISE EN GARDE (ADMONITION) DONNE 1 POINT À L'ADVERSAIRE, NOTÉE À LA TABLE.

DEUX POINTS SERONT ACCORDÉS :

2

- SI L'UN DES COMPÉTITEURS SORT OU TOMBE DU LEITAI (SURFACE DE COMBAT),
- LORSQUE LE COMPÉTITEUR TOMBE AU SOL (Y COMPRIS LORSQU'IL PERD L'ÉQUILIBRE EN TENTANT UNE ATTAQUE DE PIED OU DE POING),
- COUP DE PIED DE FACE TOUCHANT LE TRONC (BUSTE ET FLANCS) OU LA TÊTE DE L'ADVERSAIRE,
- COUP DE PIED CIRCULAIRE TOUCHANT LE TRONC (BUSTE ET FLANCS) OU LA TÊTE DE L'ADVERSAIRE,
- PROJETER L'ADVERSAIRE AU SOL OU EN DEHORS DE L'AIRE DE COMBAT,
- PROVOQUER UNE CHUTE VOLONTAIRE EN SE RELEVANT IMMÉDIATEMENT (3 SECONDES).
- LORSQUE SON ADVERSAIRE REÇOIT UN AVERTISSEMENT (WARNING), NOTÉE À LA TABLE PAR L'ENREGISTREUR (8 SECONDES).
- UN COMPÉTITEUR EST COMPTÉ PAR UNE TECHNIQUE VALIDE.

AUCUN POINT ATTRIBUÉ :

0

- LES ATTAQUES QUI NE SONT PAS TECHNIQUEMENT CLAIRES, LES TOUCHES QUI NE SONT PAS ÉVIDENTES,
- LES CHUTES OU LES SORTIES SIMULTANÉES DE L'AIRE DE COMPÉTITION,
- LA CHUTE VOLONTAIRE POUR ATTAQUER L'ADVERSAIRE,
- FRAPPER SON ADVERSAIRE LORS D'UNE SAISIE,
- LES DEUX COMPÉTITEURS SE SAISISSENT ET LUTTENT PLUS DE 3 SECONDES,
- LE CONTACT AU GENOU LORSQUE CELUI-CI A ÉTÉ LEVÉ DANS UN MOUVEMENT DE DÉFENSE.

PÉNALITÉS :

On distingue différentes types de fautes :

Lorsqu'un compétiteur commet une faute (tous types confondus), l'arbitre évaluera la gravité de la faute et accordera :

- Une remarque orale (pas de points de pénalité)
- Une admonestation pour faute technique, (1 point)
- Un avertissement pour faute personnelle, (2 points) pouvant donner lieu à une disqualification

ATTENTION : trois fautes personnelles entraînent la disqualification automatique du combattant, pour le match en cours ainsi que pour le restant de la compétition.

La remarque orale, (pas de points de pénalité) :

L'arbitre central peut faire des remarques orales aux compétiteurs sans que cela soit considéré comme un avertissement. Elle est faite lorsqu'une faute accidentelle et sans gravité, qu'elle soit technique ou personnelle, est effectuée pour la première fois lors d'un même combat.



L'ADMONESTATION POUR FAUTE TECHNIQUE (1 point de pénalité) :

Elle est donnée lorsqu'une faute technique est constatée Le combattant concerné perd 1 point. L'arbitre central donnera une admonestation à un combattant si il commet les fautes suivantes :

- Saisie passive récurrente de l'adversaire sans actions techniques
- Demande, de la part d'un compétiteur, de l'arrêt du combat lorsqu'il se trouve en situation défavorable
- Poussée en dehors de l'aire de combat sans techniques combatives (récidive),
- Retarder délibérément le combat,
- Non combativité de l'un ou de l'autre,
- Fuite passive du combat,
- Comportement antisportif ou perte de contrôle de soi,
- Langage provocateur ou sans intérêt,
- Refus d'obéissance aux commandements des arbitres ou des officiels,
- Rejet du protège dent ou détachage intentionnel des protections,
- Non-respect des consignes de l'arbitre,
- Insultes, cris ou mouvements parasites intimidant ou perturbant l'adversaire,
- Oubli ou retrait intentionnel des protections (notamment du protège dents, remise en place des protections),
- Actions délibérées sur les parties interdites.



=



L'AVERTISSEMENT POUR UNE FAUTE PERSONNELLE (2 points de pénalités) :

L'avertissement est donné pour faute personnelle. La conséquence sera une majoration de 2 points au score de l'adversaire. Trois avertissements entraînent automatiquement la disqualification.

Exemple de motifs :

- Attaquer son adversaire avant le signal de l'arbitre central,
- Attaquer son adversaire après le signal d'arrêt de l'arbitre central,
- Frapper sur une zone interdite,
- Frapper avec une technique interdite.

L'arbitre central préviendra les combattants lorsqu'ils commettront des fautes, et recevront 1 ou 2 points de pénalités, qui seront additionnés au score de leurs opposants.

La disqualification intervient d'office dans le cas où le coup prohibé entraîne pour l'adversaire l'impossibilité de poursuivre le combat. Le compétiteur, blessant volontairement son adversaire, sera disqualifié de la compétition et son résultat sera annulé.

Tout compétiteur commettant des tricheries sera disqualifié de la compétition et son résultat sera annulé.



SUSPENSION DU COMBAT :

L'arbitre central suspendra le combat en disant " Ting! " lorsque :

- **un compétiteur chute au sol ou sort de la surface de combat,**
- **Un compétiteur est pénalisé pour une faute,**
- **Un combattant est blessé,**
- **Saisie prolongée pendant plus de 3 secondes sans qu'aucune action de projection soit engagée,**
- **Un combattant lève la main,**
- **Arrêt du combat par KO,**
- **Jet de l'éponge ou essuie du coach,**
- **En cas de passivité, un compétiteur désigné à l'attaque ne réagit pas pendant plus de 5 secondes.**
- **De la passivité ou un maintien au sol plus de 3 secondes sera constaté,**
- **En cas de problèmes techniques affectant le bon déroulement du combat,**
- **Consultation des juges de table,**
- **Quand le chef de table interpelle l'arbitre central ou demande l'arrêt du combat.**



DÉCISIONS :

L'arbitre central prendra les décisions nécessaires garantissant le bon déroulement des rencontres.

La décision du vainqueur du round sera donnée à la majorité des juges de ligne. Ils devront montrer simultanément leur décision, noir, rouge ou égalité. L'enregistreur à la table reportera leurs décisions et le chef de table annoncera le résultat du round.

Les juges et arbitres peuvent, en cas de doute, consulter le chef de table, qui prendra alors une décision. Cette décision du chef de table sera la décision finale ; elle devra être acceptée comme telle, et être sans appel.

VICTOIRE :

- Le compétiteur qui gagne deux rounds est déclaré vainqueur du combat.
- Lorsqu'un combattant domine très nettement son adversaire, l'arbitre central en accord avec le chef de table proclame l'athlète vainqueur du combat par supériorité technique (victoire absolue) ;
- Si un combattant sort seul 2 fois de la surface de combat, son adversaire gagne le round.
- Si un combattant est compté 3 fois, son adversaire gagne le match par hors combat.
- Lorsqu'un combattant est compté 10 au cours du combat, son adversaire est automatiquement déclaré vainqueur de la rencontre par hors combat sauf en cas de faute personnelle.
- Si un combattant demande l'arrêt du combat, son adversaire gagne le match par abandon.
- Si le coach d'un combattant demande l'arrêt du combat en brandissant une plaquette jaune prévue à cet effet ou en agitant une serviette, son adversaire gagne le match par abandon.
- Si un combattant ne se présente pas sur la surface de combat après trois appels du chef de table (un appel toutes les 30 secondes), il sera considéré comme forfait, et tous ces résultats pour la compétition en cours seront annulés.



EGALITÉ :

Pour le round

En cas d'égalité de points dans un round, le gagnant sera désigné selon les critères suivants et dans cet ordre :

- **Le compétiteur avec le moins d'avertissements.**
- **Le compétiteur avec le moins d'admonestations**
- **Le compétiteur le plus léger à la pesée**

Si l'égalité demeure, le résultat du round sera : égalité.

Pour le combat, en système par éliminatoire directe, après trois rounds, si l'égalité demeure, le gagnant sera désigné selon les critères suivants et dans cet ordre :

- **Le compétiteur avec le moins d'avertissements.**
- **Le compétiteur avec le moins d'admonestations**
- **Le compétiteur le plus léger à la pesée**
- **Le compétiteur qui a comptabilisé le plus de points durant le combat.**

Si toutefois l'égalité reste, le chef des arbitres rendra une décision après concertation avec tous les arbitres concernés.

En système de tour de poule, l'égalité donne 2 points à chaque combattant.

DISQUALIFICATION :

Condition préalable

L'arbitre central doit avoir l'accord du chef de table pour disqualifier directement un compétiteur n'ayant reçu aucune pénalité.

Motifs pouvant entraîner la disqualification :

- **Injures ou déclarations irrespectueuses proférées par les coachs, les supporters à l'attention du corps arbitral, de l'adversaire, ou toute autre personne.**
- **Gestes et comportements déplacés.**
- **Intention délibérée de nuire à l'intégrité de son adversaire**
- **Refus d'obéissance aux commandements de l'arbitre.**
- **Autres cas laissés à l'appréciation de l'arbitre (simulation de blessures...)**
- **Cumul de trois fautes personnelles.**

LA GESTUELLE DE L'ARBITRE



Montée de l'arbitre central sur la plateforme

Lors de sa prise de fonction sur la plateforme, l'arbitre central effectue un salut poing-paume, puis se place au centre en direction du chef de table.

Debout, les pieds serrés. Placer la paume gauche contre le poing droit, 20 à 30 centimètres devant sa poitrine. (Fig. 1 et 2).



1



2

La montée des combattants sur la plateforme

Il demande aux combattants de rentrer sur l'aire de combat en se tenant au centre. En faisant face au juge principal, il tend les deux bras vers les compétiteurs, paumes vers le haut (Fig.3).

Pour leur signifier de monter sur la plateforme, il ramène les deux bras en angle droit, les paumes se faisant face (Fig.4).



3



4

Le salut des combattants

En faisant face au juge principal, debout, les pieds serrés, l'arbitre central place la paume gauche contre le poing droit, 20 à 30 centimètres devant sa poitrine, pour signifier aux deux compétiteurs qu'ils doivent saluer le chef de table. (Fig. 1 et 2).

Puis, dans un mouvement circulaire, placer la main gauche sur le poing droit devant le corps pour signifier aux deux compétiteurs qu'ils doivent se saluer (Fig.5).



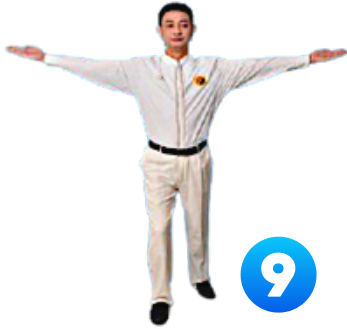
Premier round, Deuxième round, Troisième round

En faisant face au juge principal, prendre une « position d'arc », tout en annonçant « premier, deuxième ou troisième round ! » il tend un bras en avant en pointant l'index, l'index et le majeur ou l'index, le majeur et l'annulaire séparément pointés vers le haut, les autres doigts serrés en poing (Fig.6, 7,8).



Début du round

En faisant face au juge principal, il prend la « position d'arc » entre les deux combattants et, tout en annonçant « Yubei (prêt) ! » tend les bras en direction des combattants, paume vers le haut (Fig.9). Puis, tout en annonçant « Kaishi (début) ! » il ramène les bras, paumes vers le bas, devant l'abdomen (Fig.10).



« Ting (stop) ! »

Tout en annonçant « Ting (stop) ! » il prend la « position d'arc » et tend le bras entre les deux combattants, main ouverte, doigts serrés, paume perpendiculaire au sol (Fig.11-12).



5 secondes de passivité

Tout en annonçant « rouge ! » ou « Bleu ! » l'arbitre élève les deux bras devant le corps, en faisant face au fautif, avec le petit doigt (l'auriculaire) et l'annulaire d'une main pliée tandis que les trois autres doigts de cette main, ainsi que tout ceux de l'autre main sont pointés écartés vers le haut (Fig.13).



Compte

En faisant face au concurrent tombé (ou en difficulté), les deux bras pliés au coude, et les deux poings serrés devant le corps, paumes vers l'avant, il détend les doigts un par un, du pouce au petit doigt, au rythme d'un par seconde (Fig. 14-15).



Saisie passive *

Premier et unique rappel avant admonition (Fig. 16). Un 2 bras fléchis, une main, paume vers soi et l'autre main index levé, paume vers le compétiteur. En faisant face au fautif, il plie les bras devant le corps (Fig.16a).



16

16

a

Compte forcé 8 Secondes (compte valide)

En faisant face au juge principal, il tend un bras vers l'avant avec le pouce se dirigé vers le haut et les autres doigts serrés en poing, en déclarant : « compte valide » (Fig.17).



17

Trois secondes

Tout en déclarant «rouge!» ou «Bleu!» il tend un bras obliquement vers le haut avec la paume vers le haut et en direction du compétiteur. Dans le même temps, il déplace, dans un mouvement de va-et-vient, l'autre main de l'abdomen au côté du corps, avec le pouce, l'index et le majeur tendu séparément, les autres doigts repliés (Fig.18)



Ordre d'attaquer

Il tend un bras entre les deux combattants, le pouce tendu et les autres doigts serrés, paume vers le bas. Tout en déclarant «rouge!» ou «Bleu!» il déplace la main horizontalement devant de thorax, dans la direction du pouce, pour signifier au combattant qu'il doit attaquer (Fig.19)



Au sol

En déclarant : « rouge ! » ou « Bleu ! » il tend un bras, paume vers le haut, en direction du compétiteur tombé, il descend l'autre bras vers le sol en même temps sur le côté du corps, le coude légèrement plié et la paume vers le bas (Fig.20).



Au sol en premier

Il tend un bras vers le concurrent qui est tombé le premier et, tout en déclarant « rouge ! » ou « Bleu ! » il croise les bras devant l'abdomen, paumes vers le bas (Fig.21-22).



Chutes simultanées

En faisant face au juge principal, il lève les deux bras en avant et les abaisse en appuyant les paumes vers le bas (Fig.23).



Une sortie de la plateforme

Il tend un bras en direction du concurrent tombé de la plateforme (Fig.24) et, tout en annonçant « rouge! » ou « Bleu! » il pousse l'autre main en avant, doigts tendus vers le haut en prenant la position d'arc (Fig.25).



Sorties simultanées de la plateforme

En direction de l'action, il prend la « position d'arc » et pousse les deux paumes en avant, bras entièrement tendus et doigts dirigés vers le haut (Fig.26). Il place alors les coudes en angle droit devant le corps, paumes face à soi, tout en ramenant les pieds joints (Fig.27).



Frappe à l'entrejambe **

L'arbitre tend un bras vers le fautif et désigne l'entrejambe avec l'autre main (Fig.28).



Frappe sur l'arrière de la tête**

L'arbitre tend un bras vers le fautif et place l'autre main sur l'arrière de la tête (Fig.29).



Frappe avec le coude**

En faisant face au fautif, l'arbitre plie les deux bras devant la poitrine et recouvre son coude avec l'autre main (Fig.30).



Frappe avec le genou * *

En faisant face au fautif, l'arbitre lève un genou et le recouvre avec la main du même côté (Fig.31).



Avertissement

L'arbitre tend un bras vers le fautif, paume vers le haut. Tout en déclarant « rouge! » ou « Bleu! » il plie l'autre bras en angle droit, poing serré, paume vers l'arrière (Fig. 32).



Admonition

L'arbitre tend un bras vers le fautif, paume vers le haut. Tout en déclarant « *rouge !* » ou « *Bleu !* » Il plie l'autre bras en angle droit, paume vers l'arrière (Fig.33).



Disqualification

En annonçant « *rouge!* » ou « *Bleu !* » l'arbitre serre les poings et croise les avant-bras devant le corps en faisant face au juge principal (Fig.34).



Technique non valide

En faisant face au juge principal, l'arbitre tend les bras devant l'abdomen en les croisant et décroisant (Fig.35-36-37).



35



36



37

Traitement de secours - appel du médecin

En faisant face au médecin, l'arbitre croise les avant-bras devant la poitrine, un à l'horizontal, l'autre à la vertical (doigts vers le haut), mains ouvertes et doigts tendus (Fig.38).



38

Repos

En se plaçant entre les combattants, l'arbitre tend le bras, paumes vers le haut, en direction de leur coin de repos respectif. (Fig.39).



Echange de positions

En faisant face au juge principal, au centre de la plateforme, l'arbitre croise les bras devant l'abdomen (Fig.40).



Match nul

Au centre de la plateforme, en se tenant entre les concurrents, l'arbitre tient leurs poignets et soulève leurs mains. Une fois en face du chef de table, une seconde fois dos à lui. (Fig.41).



Vainqueur

En se tenant entre les combattants, l'arbitre tient le poignet du vainqueur et soulève sa main (Fig.42). (maintenir le poignet de vaincu vers le bas)



Au sol ou hors (de la plateforme) le juge de ligne pointe l'index vers le bas, et serre les autres doigts (Fig.43).



N'est pas allé au sol ou hors (de la plateforme)

Le juge de ligne déplace une main d'un côté à l'autre, les doigts vers le haut, paume vers le bas



Pas vu clairement

Le juge de ligne plie les deux bras au coude, les avant-bras en diagonale devant le corps, paumes vers le haut (Fig.45).



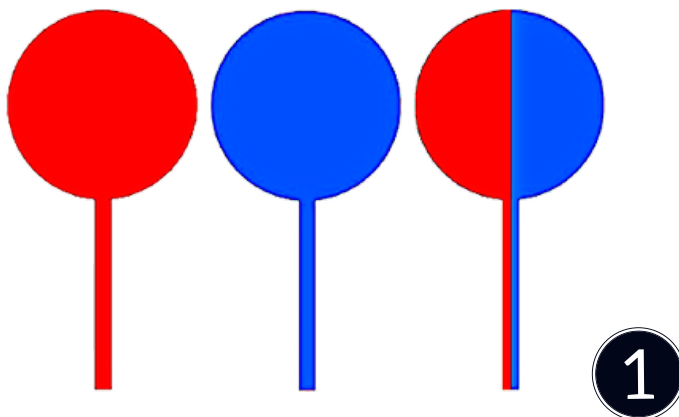
Article 3 : Matériel pour le jugement et l'arbitrage

Matériel du juge de ligne

- Un compteur mécanique manuel ;
- Les feuilles de score ;
- Deux stylos (*encre*) ;
- Deux plaquettes colorées.

Un jeu de 2 plaquettes de couleur (1 rouge, 1Bleue) est distribué par juge. Une plaquette mesure 20cm de diamètre sur un manche de 20cm de long.

Ces plaquettes seront employées par les juges de ligne pour indiquer le gagnant, le perdant ou égalité (*en cas d'égalité, le juge brandira les deux plaquettes en les croisant*). Fig.1



Matériel du chronométreur

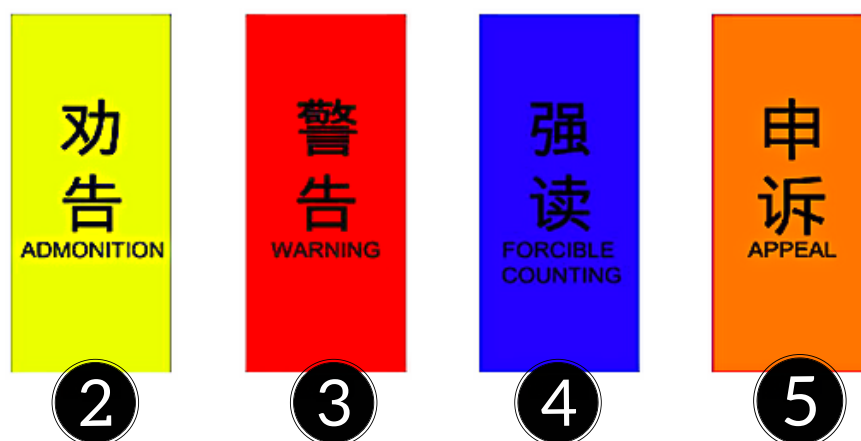
- Un gong et son support ;
- Deux chronomètres.

Matériel du chef de table

- 1 sifflet ;
- 1 microphone ;
- 2 stylos (*encre*) ;
- Les grilles de compétition ;
- Un jeu de 2 plaquettes : une rouge, une bleue comme le juge de ligne.

Matériel de l'enregistreur

- Des cartes de signalisation ;
- Deux stylos (*encre*) ;
- Les feuilles d'enregistrement ;
- Classeur ;
- Douze cartes jaunes, **Cartes d'admonition** : décorées de caractères chinois et français (*Fig. 2*), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour l'admonestation ;
- Six cartes rouges, **Cartes d'avertissement** : décorées de caractères chinois et français (*Fig.3*), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour l'avertissement ;
- Six cartes vertes, **Cartes de comptages forcés** : décorées de caractères chinois et français (*Fig.4*), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour le compte forcé ;
- Quatre cartes bleues, **Cartes de sortie** : Décorées de caractères chinois et français (*Fig.5*), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour les sorties.



Deux supports, un Bleu et un rouge, sont employés pour tenir les cartes. Ils sont de 60 centimètres de long et de 15 centimètres de haut (*Fig6*).

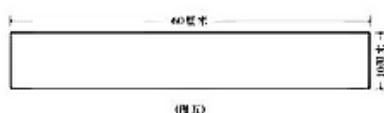


Fig.6

"

LE MOT DE LA FIN...

NOUS ESPÉRONS QUE CE DOCUMENT SERVIRA DE BASE DE TRAVAIL AUX AMATEURS DE CE MERVEILLEUX SPORT QU'EST LE WUSHU SANDA!

L'ENVIE D'EN FAIRE PARTAGER LA PASSION ET D'EN MARQUER LES BALISES POUR LA PARTIE COMBATIVE TOUT EN ÉMETTANT UN RÈGLEMENT SIMPLE ET LISIBLE ONT ÉTÉ LES PRINCIPALES MOTIVATIONS.

ATTACHEZ VOUS À METTRE EN PRATIQUE LES CINQ SECRETS DE LA RÉUSSITE:

L'HUMILITÉ..

LE RESPECT...

LA DROITURE...

LA CONFIANCE..

ET LA VOLONTÉ LORSQUE VOUS EN AUREZ COMPRIS LE SENS.

PLUS QU'UN SIMPLE SPORT,

LE WUSHU EST UN ÉTAT D'ESPRIT.

CHAQUE JOUR, FOURNIR DES EFFORTS POUR DEVENIR PLUS FORT,

APRÈS LA NUIT, IL Y A L'AUBE... ANNONÇANT UN SOLEIL QUI BRILLE.

BONNE ROUTE DANS VOTRE CHEMINEMENT MARTIAL.

散打



武术