

**REGLEMENT DES COMPETITIONS**

**SAISON 2015-2016**

***Edition du 29 septembre 2015***

COMBAT KUNGFU TRADITIONNEL



Article 1 : Préambule

Le « COMBAT KUNGFU TRADITIONNEL » est un règlement proche de celui qui fut utilisé en France sous le nom de « SANSHOU » avant l’avènement du sanda comme forme de combat interrnationale pour le wushu.

Article 2 : Catégories d’âge

Juniors : 16 à 17 ans

Seniors : 18 à 35 ans

Article 3 : Catégories de poids

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Masculins**  **Juniors** | Moins de  55 kg | Moins de  61 kg | Moins de  68 kg | Moins de  76 kg | 76 kg  et plus |
| **Masculins**  **Seniors** | Moins de  60 kg | Moins de  67 kg | Moins de  75 kg | Moins de  84 kg | 84 kg  et plus |
|  |  |  |  |  |  |
| **Féminines**  **Juniors** | Moins de  48 kg | Moins de  53 kg | Moins de  59 kg | 59 kg et plus |  |
| **Féminines**  **Seniors** | Moins de  50 kg | Moins de  55 kg | Moins de  61 kg | Moins de  68 kg | 68 kg  et plus |

Article 4 : La tenue

La tenue traditionnelle du kungfu est le Chaï-Fu, constitué d’une veste à fermeture « brandebourgs » et d’un pantalon ample et fermé aux chevilles, avec aux pieds des chaussons souples à semelle plate. Pour le sanshou :

* Le pantalon doit être noir et permettre le port des protège-tibias en dessous, et le combattant doit disposer de deux vestes (une rouge, une bleue)
* Le modèle de référence pour les vestes est celui vendu par la SEDIREP. Dans l’idéal chaque compétiteur devrait avoir deux vestes, mais des modèles des deux couleurs pourront être prêtées sur place par l’organisation.
* Les chaussons doivent être noirs (type Jazz Dancing cuir)

Article 5 : Les protections

Les protections obligatoires pour tous sont :

* le protège-dents
* les protège-tibias (portés sous lepantalon) et protège-pieds (pas de couleur imposée, mais noir de préférence)
* les gants à doigts coupés (pas de couleur imposée, mais noir de préférence).

Les autres protections obligatoires, devant être portées sous le vêtement, sont :

* Pour les masculins : la coquille pubienne
* Pour les féminines : le protège-poitrine

Article 6 : Format de compétition

Il s’agit d’un tournoi par élimination directe, sans repêchage.

Les combats se déroulent en rounds de deux minutes, séparés par des pauses d’une minute.

Pour les tours de qualification : combats en deux rounds gagnants avec un troisième round en cas d’égalité.

Pour les finales, le combat se déroule en trois rounds avec addition de points. En cas d’égalité l’un des deux combattants sera déclaré vainqueur en fonction des critères suivants : combativité, courage, loyauté, technicité, initiative.

Article 7 : Cibles et techniques autorisées

7.1 ) Cibles autorisées\*

* Tête : face et côtés
* Tronc : abdomen, poitrine, flancs
* Bras
* Jambes

7.2 ) Techniques autorisées :

* Coup de poing au tronc (sauf dans le dos)
* Coup de pied à la tête, au tronc, aux jambes
* Balayage : action effectuée avec la jambe sur une jambe de l’adversaire, pour le déséquilibrer.
* Crochetages : actions effectuées avec la jambe sur les deux jambes de l’adversaire ou sur sa jambe d’appui alors qu’il effectue un coup de pied, et permettant de le faire tomber au sol.

Article 8 : Cibles et techniques interdites

8.1 ) Cibles interdites

* L’arrière de la tête
* Le cou (gorge, nuque)
* Le dos
* Le bas ventre
* Les articulations

8.2 ) Techniques interdites :

* Coups de poing à la tête
* Coups de coude
* Coups de genou
* Coups de pieds à l’intérieur des cuisses ou des jambes
* Techniques forçant l’adversaire à baisser la tête ou à s’appuyer au sol
* Attaques ou frappes sur un adversaire au sol
* Luxations, clés, immobilisations
* Saisie des jambes ou ceintures avec les bras

Article 9 : Gains de points

9.1 ) Actions rapportant 1 point :

* Coup de poing au tronc

9.2 ) Actions rapportant 2 points :

* Coup de pied au tronc
* Balayage (d’une jambe)

9.3 ) Actions rapportant 3 points :

* Coup de pied à la tête
* Coup de pied sauté au tronc
* Crochetage (des deux jambes)
* Adversaire compté jusqu’à 8 secondes (KO).

9.4 ) Actions rapportant 4 points :

* Coup de pied sauté à la tête

Article 10 : Sanctions

10.1 ) Admonitions.

Les admonitions sont des « avertissements sans frais », c'est-à-dire qu’elles ne donnent pas lieu à l’attribution de points à l’adversaire.

Une admonition est annoncée par l’arbitre central lorsqu’un combattant commet des actions relevant potentiellement des pénalités à 1 ou 2 points (voir ci-dessous) mais que le combattant les commet pour la première fois et sans manifester un état d’esprit déloyal ou anti-sportif. Lorsque la même action est commise une deuxième fois elle relève ensuite de la pénalité la concernant.

10.2 ) Avertissements avec pénalité à un point

Les pénalités d’un point concernent les fautes de comportement qui ne mettent pas en jeu l’intégrité de l’adversaire :

* Non combativité
* Sortie de la surface de combat
* Comportement déloyal ou anti-sportif (simulation de blessure, contestation de l’arbitrage, etc.)

10.3 ) Avertissements avec pénalités à deux points

Les pénalités à deux points concernent les fautes qui mettent en danger l’intégrité physique de l’adversaire :

* Actions illicites : frappes avec des techniques interdites (cf. 8.2 ) ou sur des cibles corporelles interdites (cf. 8.1 ), autres actions interdites (certaines projections, clés, etc.)
* Autres actions jugées dangereuses par l’arbitre central

10.4 ) Disqualification

Un combattant est disqualifié dans les cas suivants :

* S’il a reçu 3 avertissements (indépendamment du nombre de points de pénalités). Ce total est évalué sur l’ensemble du combat (le comptage du nombre d’avertissements n’est pas remis à zéro au début de chaque round).
* Par décision de l’arbitre central en cas d’action mettant en jeu de façon grave l’intégrité de l’adversaire ou en cas de comportement excessivement déloyale ou anti-sportif.

Article 11 : Gain d’un round

Un round peut être remporté dans deux cas :

* Au score : chaque juge consulte le total de points et de pénalités qu’il a comptabilisé pour chacun des deux protagonistes, et au signal tous les juges lèvent le drapeau de la couleur du combattant auquel ils ont attribué le plus de points.
* Pour sorties excessives : si un combattant est sorti 3 fois de la surface de combat lors d’un même round, ce round est interrompu et il est attribué à son adversaire.

Article 12 : Résultat du combat

La victoire peut être remportée dans 4 cas :

* Victoire en deux rounds gagnants : si un combattant a remporté les deux premiers rounds il est déclaré vainqueur.
* Victoire au troisième round : en cas d’égalité sur deux rounds (un round remporté par chacun des deux combattants) un troisième round est effectué est son vainqueur gagne le combat.
* Victoire par décision : en cas d’égalité sur deux rounds et au troisième round, l’arbitre et les juges votent au drapeau pour désigner un vainqueur selon les critères suivants : combativité, courage, loyauté, technicité, créativité, prise d’initiative. Le nombre de votants étant impair et l’abstention étant interdite, l’un des deux combattants obtient nécessairement la majorité.
* Victoire par KO : si l’adversaire a été mis hors de combat et compté 10 secondes.
* Victoire par forfait : si l’adversaire a déclaré forfait pour tout motif (blessure ou autre).
* Victoire par disqualification de l’adversaire (cf. 10.4 )

Article 13 : Cas justifiant l’arrêt du combat

Les combats en rounds reposent sur le principe de la continuité des actions de combat, néanmoins le combat pourra être interrompu par l’arbitre dans les cas suivants :

* L’arbitre central doit annoncer une admonition ou un avertissement ;
* Un combattant est blessé et une évaluation de sa capacité à continuer le combat est nécessaire ;
* Un combattant a une protection qui est mal fixée ou qui est tombée au sol ;
* Manque de clarté dans les actions ;
* Manque de combativité ;
* Sortie de l’aire de combat ;
* Le chef de table a besoin de temps pour résoudre un problème ;
* Le combat ne peut se dérouler dans des conditions satisfaisantes (ex : problème d’éclairage, de sécurité, etc.).

Annexe : Tableau de synthèse cibles / techniques / gains de points

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Tête  (face et côtés) | Tronc  (face avant et flancs) | Jambes  (face externe) |
| Coups de poing | **⦸** | **⚫** | **⦸** |
| Coups de pied | **⚫ ⚫ ⚫** | **⚫ ⚫** | *Oui mais sans points* |
| Coups de pied sautés | **⚫ ⚫ ⚫ ⚫** | **⚫ ⚫ ⚫** |  |
| Coups de coude et de genou | **⦸** | **⦸** | **⦸** |
| Balayage |  |  | **⚫ ⚫** |
| Crochetage |  |  | **⚫ ⚫ ⚫** |
| Saisie ou ceinture, avec les bras | **⦸** | **⦸** | **⦸** |
| Adversaire compté 8 sec. max. |  | **⚫ ⚫ ⚫** |  |

**⦸** = Interdit, **⚫** = 1 point, **⚫ ⚫** = 2 points, **⚫ ⚫ ⚫** = 3 points.