REGLEMENTS DE L'EPREUVE KUMITE

Traduction française réalisée par Christophe KOZA, avec l'accord de la WNA.

Art.1 L'aire de compétition

1. L'aire de compétition doit être sécurisée et propre et ne comporter aucun obstacle.
2. L'aire de compétition doit être une surface carrée dont les dimensions extérieures doivent être au minimum de 8m x 8m et au maximum de 10m x 10m.
3. Une bande de 1m de largeur doit délimiter la surface de compétition.
4. Deux marques parallèles de 0,50m chacune, espacée de 1,50m de chaque côté du centre de l'aire, doit être tracée afin de définir la positon de départ des combattants.
5. Une marque de 0,50m, perpendiculaire à la marque des compétiteurs, et distante de 2m du centre de l'aire de compétition, doit être tracée pour définir la position de l'arbitre central.
6. Les deux arbitres assistants font face à l'arbitre central, à chaque coin, à l'extérieur de l'aire de compétition.
7. Le chronométreur et le marqueur sont assis à une table située à l'extérieur de l'aire de compétition, faisant face à l'arbitre central.

Art.2 Equipement officiel

1. Les combattants et leurs coaches doivent revêtir les tenues officielles définies en Annexe 1. Le Responsable de l'Arbitrage peut refuser la participation d'un combattant et/ou de son coach en cas de non-respect de ce point de règlement.
2. En combat, seul le nunchaku homologué WNA peut être utilisé. L'arbitre central doit vérifier la conformité et l'état du nunchaku avant chaque combat.

Art.3 Contrôle des passeports

1. Avant le début de la compétition, tout combattant doit présenter son passeport SNN ou WNA, valide, aux instances chargées de vérifier la taille des combattants.
2. Dans le cadre d'une compétition par équipe, un responsable de l'équipe (entraîneur, coach…) doit présenter les passeports de son équipe, ainsi que son passeport, pour le contrôle des licences et des tailles.
3. Pour toute compétition, le grade minimum de ceinture jaune (5ème kyu) est requis. Il doit être mentionné dans le passeport et signé par un enseignant reconnu par les instances SNN/WNA.

Art.4 Organisation des compétitions

1. Il y a deux types de compétitions :
   - Individuelles (avec catégories différenciées par taille).
   - Par équipes (et par taille) selon le modèle A, B ou C (Golden Score Tournament).
2. Pour le modèle A, l'équipe est constituée des combattants suivants :
   - Un combattant de -1,55m
   - Un combattant de -1,65m
   - Un combattant de -1,75m
   - Un combattant de -1,85m
   - Un combattant de +1,85m

   Pour le modèle B, l'équipe est constituée de 2 combattants de -1,65m et 3 combattants de +1,65m
   Pour le modèle C, il s'agit d'une compétition de type « Golden Score » ou les combattants luttent ensemble dans un seul et même combat. Ce modèle est expliqué en Annexe 6.
3. Les combattants d'une même équipe doivent appartenir au même club reconnu par la SNN/WNA.
4. Avant chaque combat, le responsable de l'équipe (coach) doit donner à la table des officiels un formulaire mentionnant le nom des combattants de chaque équipe. Cette liste sera vérifiée.
5. Une équipe sera disqualifiée si elle change l'ordre de ses combattants sans en avoir demandé l'autorisation. Il en va de même pour une équipe qui ferait appel à un remplaçant.
6. L'équipe vainqueur est celle dont les compétiteurs auront remporté le plus de combats.
7. En cas d'égalité finale, les équipes seront départagées par rapport au nombre de points marqués durant la totalité de leurs combats (Ippon et Waza-hari), en comptabilisant les points marqués lors des victoires comme lors des défaites.

8. Une équipe peut gagner une rencontre par (Chu)i, même si le score final ne change pas.
9. Dans le cadre d'une égalité entre deux équipes, après avoir d'abord comptabilisé le nombre de victoires, puis après le nombre de points, un dernier combat sera effectué, par tirage au sort, soit d'une taille de combattant, soit du numéro du combattant dans l'ordre de la liste proposée. Si une nouvelle égalité survenait, une décision (Hantei) de l'équipe arbitrale serait prise sous la responsabilité du Responsable des Arbitres.
10. Une équipe peut participer à un match dès lors, qu'en cas d'absence d'un ou plusieurs de ses membres, elle compte plus de la moitié de son effectif.
11. Un combattant d'une équipe ne peut être remplacé en cours de match.
12. Si un combattant d'une équipe est absent, son adversaire est crédité de la victoire par 6 à 0 (3 Ippon).
13. Les équipes complètes doivent être présentes à la cérémonie d'ouverture de la compétition, sous peine d'en être exclues.
14. Dans le cas où un (ou des) combattants d'une équipe viendrait à :
    - Ne pas se présenter à un combat
    - Stopper le combat et quitter l'aire de compétition

    La commission d'arbitrage statuerait sur les sanctions à appliquer après avoir entendu la version et l'avis du Responsable Arbitre de la Compétition.
15. A. Toute équipe participante a le droit à 2 remplaçants.
    B. Un remplaçant ne peut participer que s'il est inscrit une seule et même équipe.
    C. Tout remplaçant doit respecter la règlementation sur les tailles.
16. Un combattant ne peut se présenter que dans une seule catégorie de taille, que ce soit en compétition individuelle ou en compétition par équipes.
17. A. Un combattant peut s'inscrire dans la catégorie de taille juste supérieure à la sienne.
    Exemple : un combattant de 1,73m, normalement inscrit en -1,75m, peut combattre en -1,85m.
    Un combattant de 1,73m, normalement inscrit en -1,75m, ne peut combattre en +1,85m.
    B. Dans les compétitions « toutes catégories » ou « open class », tout combattant peut lutter dans cette forme de combat, sous conditions des règlements spécifiques mis en place par les organisateurs.
18. Les masculins et les féminines peuvent être mélangés, en compétition individuelle comme en équipes.

Art.5 L'équipe arbitrale

1. En compétition individuelle comme par équipe, l'équipe arbitrale est composée d'un arbitre central et de deux assistants.
2. Le Responsable Arbitre de la Compétition nommera un chef de tatamis pour chaque aire de compétition. Ce chef de tatamis a pour mission d'organiser et de veiller au bon déroulement de la compétition, sur et en dehors de l'aire de compétition dont il a la responsabilité. Il a le pouvoir d'arrêter un combat quand il l'estime nécessaire, et peut réunir l'équipe arbitrale pour prendre une quelconque décision. Dans ce cas, il pourra stopper le chronomètre.
3. Pour accompagner l'équipe arbitrale, un annonceur, un chronométreur et un marqueur officient à la table.

Art.6 Durée du combat

1. La durée effective d'un combat est de deux minutes (2mn). Elle peut être étendue à 3mn ou 5mn selon les modalités de la compétition. Certaines rencontres peuvent également se jouer sur une durée de 2mn et 30s. Quel que soit la durée définie par les organisateurs, l'arbitre central fait état d'autorité et peut stopper le combat si les circonstances l'exigent.
2. En cas d'égalité dans un combat, il sera procédé à une prolongation dont la durée sera indiquée, en début de compétition, par le responsable de l'arbitrage de la compétition.
3. En cas de nouvelle égalité à l'issue de la prolongation, on procèdera à la « touche en or » (par point, ou par pénalité). Il n'y a aucune limite de durée pour la « touche en or ».
4. Un combat débute au signal (Hajime) de l'arbitre central et s'interrompt ou s'arrête au signal (Yame).
5. La fin du combat est annoncée par un signal sonore (gong, buzz) du chronométreur ou par le lancer d'une pochette en tissu sur l'aire de compétition.
6. L'arbitre central seul décide de la fin du combat.

Art.7 Critères d'attribution des points

1. L'issue d'un combat est déterminée si :
   - Un des combattants atteint le score de 6pts (Ippon = 2pts et Waza-hari = 1pt)
   - Un des combattants a un avantage aux points à l'issue de la durée du combat
   - Par décision en cas d'égalité (Hantei)
   - Par disqualification de l'adversaire (Hansoku-make)
   - Par abandon d'un combattant
2. Un (Waza-har)i est le résultat d'une technique correctement exécutée.
3. Un (Ippon) est le résultat d'une frappe parfaite, tant dans son élaboration que sa conclusion, et révèle une qualité technique élevée. Un blocage parfait suivi d'un contre correctement exécuté vaut un (Ippon).
4. Une victoire par disqualification de l'adversaire équivaut à un score de 6 à 0.
5. Toute frappe est comptabilisée si elle est effectuée dans l'aire de compétition, sur tout le corps de l'adversaire, à l'exception de la gorge, la nuque et les parties.
6. Une frappe effectuée au même instant que le signal (Yame) de l'arbitre est comptabilisée. Une frappe portée après le signal (Yame) de l'arbitre n'est pas comptabilisée et peut entraîner une sanction.
7. Aucun point ne sera attribué si les deux compétiteurs sont en dehors de l'aire de compétition au moment d'une frappe. Cependant, si l'un des deux combattants est à l'extérieur au moment d'une frappe de l'un ou de l'autre, le point sera accordé si la frappe a été effectuée avant le signal (Yame) de l'arbitre.
8. Si un combattant tourne le dos de l'adversaire pour fuir le combat mais est touché par une frappe, le point attribué pour la frappe sera un (Ippon).
9. Si un combattant perd l'équilibre, que consciemment ou pas, il chute au sol, et que son adversaire parvient à le toucher, la frappe donnera lieu à un (Ippon).

Art.8 Validation d'un impact

1. Un point est validé s'il résulte d'une attaque claire et nette, sans risque de blessure pour l'adversaire.
2. Si une attaque est exécutée et passe « à travers l'adversaire » (le combattant qui frappe ne s'arrêtant pas à l'impact), le point ne sera pas comptabilisé.
3. Une attaque doit être exécutée avec contrôle et précision.
4. Un point n'est validé que si, au moment de l'impact, le combattant qui frappe a un visuel sur la zone frappée.
5. Le Nunchaku-Do étant un sport de semi-contact, la sécurité doit être prise en compte par les combattants au moment des frappes.

Art.9 Conditions d'attaque (transitions)

1. Une attaque n'est jugée valable que si elle est précédée de deux « transitions » (changements de mains). Le temps imparti entre le second changement de main et l'attaque est d'une seconde (1s). Dans le cas où ce délai se situe à partir de deux secondes (2s), la frappe n'est pas validée.
   Note : un changement de main signifie qu'une technique est effectuée avec une main, puis récupérée avec l'autre main. Les transitions doivent être continues entre deux attaques.
2. Le « grip » (1er fragment) est considéré comme une transition, au même titre qu'un changement de main avec récupération sur le côté (technique latérale).
3. Une exception est faite dans le cas suivant : une attaque parfaitement bloquée peut être suivie d'un contre immédiat dans que les deux transitions n'aient été effectuées.
   L'attaque, après deux transitions, ne peut être effectuée qu'avec la main qui a récupéré le nunchaku en dernier. Le nunchaku est donc en prise totale dans la main.

Art.10 Blocage et désarmement

1. Une attaque ne peut être bloquée qu'avec le nunchaku seul.
   - Dans le cas où un combattant parvienne à désarmer son adversaire, un (Ippon) lui sera attribué.
   - Dans le cas où les deux nunchakus s'emmêleraient, et que le désarmement ne soit pas immédiat, l'arbitre central stoppe le combat par le signal (Yame). Les combattants démêlent alors leurs nunchakus, reprennent place à leur position initiale. Aucun point n'est attribué.
   - Un désarmement doit être contrôlé, instinctif et fluide.
   - Il est interdit de tourner le dos d'un adversaire lors d'une tentative de désarmement.

2. Si un combattant laisse tomber son nunchaku au sol, un (Ippon) sera attribué à son adversaire.

Art.11 Critères de décision

1. Si un combat ne se termine pas quand un combattant a atteint les 6pts ou par disqualification (Hansoku-make), le résultat est déterminé de la manière suivante :
    a. Au score final à la fin du combat, en comptabilisant les (Ippon) et (Waza-hari).
    b. Sur le mode du «Point en or ».
    c. En cas de « décision » (Hantei), par l'attitude, l'esprit de combat et la qualité technique.
    d. En cas de « décision », par le nombre d'attaques perpétrés par les combattants (esprit offensif).
    e. En cas de « décision », par la supériorité technique d'un des deux combattants.
    f. Par les pénalités accordées.
    g. En cas d'égalité, la victoire est donnée au combattant dont l'adversaire a été pénalisé d'un (Chui).
    h. Dans le cas d'une égalité, si un combattant a été sanctionné d'un premier puis d'un second (Keikoku), un (Keikoku) de pénalité sera donné et décidera du résultat.
2. L'issue d'un combat déterminé sur « décision » (Hantei) de l'équipe arbitrale, est effectuée pour les deux cas suivants (en cas de mise en place ou non d'une prolongation) :
    a. En cas d'égalité lorsqu'aucun des deux combattants n'a marqué un point (0 à 0).
    b. En cas d'égalité de score, le même nombre de points ayant été marqué par les deux combattants.
3. Un (Ippon) = Deux (Waza-hari)
   Le premier (Keikoku) = un (Waza-hari)
   Le second (Keikoku) = un (Ippon).

Art.12 Techniques et actions interdites

1. Les techniques suivantes sont interdites :
    a. Frappe à la gorge ou à la nuque.
    b. Frappe aux parties.
    c. Frappe avec les deux branches tenues dans la ou les mains.
    d. Frappe piquée.
    e. Toute frappe où une autre partie que les pieds est en contact avec le sol.
    f. Une frappe effectuée après une rotation complète du corps de 360°.
2. Les actions suivantes sont interdites :
    a. Perturber à plusieurs reprises le bon déroulement du combat.
    b. Cumuler les attaques sans avoir effectué les deux transitions au préalable.
    c. Quitter délibérément l'aire de compétition.
    d. Comportement excessif (pousser ou tirer l'adversaire…).
    e. Une action excessive qui ne tient pas compte de la sécurité de l'adversaire.
    f. Comportement grossier et contestations.
    g. Saisir le nunchaku adverse.
    h. Se protéger d'une frappe avec la main, le bras ou une autre partie du corps.
    i. Cumuler plus de 3 fois les temps de délai entre la dernière transition et la frappe (plus de 5s).
    j. Influencer les décisions de l'arbitre central au travers de remarques.
    k. Appeler, discuter avec un arbitre assistant.
    l. Mépriser, contester les décisions arbitrales.
    m. Chuter au sol plusieurs fois, volontairement ou non.
    n. Une mauvaise conduite d'un combattant, de son coach ou d'un membre de son équipe (ces actions pouvant entraîner l'exclusion du combattant, du coach, de l'équipe pour le reste de la compétition.
    o. Contestations répétées, agression verbale ou physique du coach ou du responsable de l'équipe contre les décisions arbitrales (pouvant valoir des pénalités contre le combattant, et, au pire, l'exclusion de la compétition).

Art.13 Les techniques en combat

1. Durant un combat, il est obligatoire d'effectuer un minimum de 5 techniques de transitions différentes. Selon les modalités du tournoi, 3 techniques peuvent être demandées.

2. Durant un combat, il est possible d'effectuer deux « attaques éclair », c'est-à-dire d'attaquer immédiatement au signal (Hajime) de l'arbitre sans les deux transitions préalables.

Art.14 Les pénalités

Généralités :

- Les pénalités sont données par l'arbitre central dans un ordre hiérarchique.
- Si un combattant sort de l'aire de compétition au moment où l'arbitre central signale un point, une pénalité pour « sorti » sera infligée en plus du score.

a. **Avertissement** – il peut être donné dans les cas suivants :
   1. L'arbitre central pense qu'une technique interdite va être commise, il peut donner un avertissement.
   2. L'arbitre central pense qu'une action interdite va être commise, il peut donner un avertissement.
   3. Une première sortie de l'aire de compétition durant le combat.
   4. Une tentative d'attaque sans les 2 transitions préalables.
   5. Une attaque qui « passe à travers l'adversaire », le combattant qui frappe n'ayant pas stoppé son élan vers l'adversaire.

   Un avertissement est signalé d'un point rouge sur l'écran des scores, et peut influencer l'arbitre dans le cas où l'issue d'un combat se joue sur la décision (Hantei).

b. Chui

Le (Chui) est appliqué dans les cas suivants :
   1. Deuxième sortie de l'aire de compétition.
   2. Se protéger ou bloquer le nunchaku adverse de la main ou du bras.
   3. Cumuler les attaques sans les 2 transitions préalables (le 2ème en général).
   4. Manque de variation dans l'exécution des techniques de transition.
   5. Contact excessif, frappe trop puissante.

   Note : Un (Chui) est pris en compte et peut influencer le score final en cas d'égalité entre les deux combattants. Le (Chui) est donc un facteur déterminant pour l'obtention d'une victoire.
   L'enregistrement d'un (Chui) n'a aucune incidence sur les points marqués lors du combat.
   La prise en compte des (Chui) permet de ne pas procéder à une éventuelle prolongation du combat.

c. Keikoku

Le premier (Keikoku) vaut un point de pénalité. Le second (Keikoku) vaut deux points de pénalité.

Un combattant ne peut être pénalisé que de deux (Keikoku). Le troisième donné à un combattant équivaut à une disqualification (Hansoku-Make).
Les techniques et actions suivantes sont pénalisées d'un (Keikoku) :
   1. Troisième sortie de l'aire de compétition.
   2. Cumul de protection ou de blocage du nunchaku adverse avec une partie du corps.
   3. Cumul d'attaques sans les 2 transitions préalables.
   4. Saisir le nunchaku de l'adversaire.
   5. Cumuler les délais entre la dernière transition et l'attaque.
   6. Comportement inapproprié du combattant, comme les excès de colère, nuisant au bon déroulement du combat.
   7. Comportement inapproprié du coach nuisant au bon déroulement du combat.
   8. Equipement défectueux ou problème d'équipement nuisant au bon déroulement du combat.
   9. Cumul de manque de variations techniques.
   10. Cumul de contact excessif, de frappes trop puissantes.

d. Hansoku-make

Pour attribuer un (Hansoku-make), l'arbitre central doit en premier lieu s'entretenir avec ses assistants.
Un combattant peut être sanctionné d'un (Hansoku-make) s'il obtient un 3ème (Keikoku), ou dans les cas suivants :

1. Quand un combattant commet un acte nuisible à l'intégrité ou l'honneur du nunchaku-do.
2. Contact excessif, voire violent en combat.
3. Manque de respect des décisions arbitrales.
4. Etat d'énervement ou d'excitation sur l'aire de compétition.
5. Frappe suffisamment puissante pour mettre en danger l'intégrité physique de l'adversaire.
6. Non-respect caractérisé des règlements de la compétition.
7. Utilisation de méthodes répréhensibles (vice, tricherie).
8. Manifestation d'une attitude dérangeante, d'excès de caractère dans les phases offensives comme défensives.
9. Absence de coquille de protection.
10. Absence de matériel de remplacement ou matériel et équipement en mauvais état.

L'arbitre central doit signaler au chef de tatamis sa décision de disqualification. Ce dernier est en droit de décider si la disqualification ne vaut que pour le combat, ou pour l'ensemble de la compétition. Il doit en outre vérifier si les pénalités ont été infligées dans l'ordre hiérarchique en cas de contestation du combattant sanctionné.

Art.15 Blessures et accidents

1. Un médecin officiel ou une équipe médicale qualifiée doit être présente sur le lieu d'une compétition.
2. Seul le médecin (ou l'équipe médicale) est autorisé à entrer sur l'aire de compétition en cas de blessure.
3. Si un compétiteur se blesse seul et ne peut continuer le combat, il est déclaré vaincu sur le score de 6 à 0.
4. Si les deux combattants d'un même combat venaient à se blesser sans pouvoir poursuivre, aucun vainqueur ne serait désigné.
5. Quand un combattant blessé veut reprendre le combat, allant contre l'avis de l'équipe médicale, il est déclaré disqualifié.
6. Un combattant blessé par son adversaire (disqualifié pour la blessure occasionnée) ne peut reprendre la compétition que si l'équipe médicale l'autorise à poursuivre. Si le cas venait à se reproduire une seconde fois, le compétiteur blessé ne pourra reprendre le tournoi.
7. Lorsqu'un compétiteur est blessé, l'arbitre central doit avant tout arrêter le combat, s'enquérir de l'état de la blessure et le cas échéant, faire appel à l'équipe médicale.
8. Quand un compétiteur est blessé et ne peut poursuivre, l'arbitre central arrêtera le combat, fera sortit le combattant blessé et prendra une décision envers le combattant qui a blessé son adversaire.
9. Si un compétiteur venait à être groggy plus de 10 secondes, il doit être déclaré médicalement inconscient, retiré de la compétition et emmené dans un centre pour subir un examen médical.
10. En cas d'accident dû à une raison extérieure (cas de force majeure), le responsable de l'arbitrage sera consulté pour reporter ou annuler le combat, ou la compétition, accord avec les organisateurs.

Art.16 Maladie et symptômes

1. Si un combattant souffrant n'est pas en état de reprendre un combat, l'arbitre prendra la décision de stopper le combat et de déclarer son adversaire vainqueur par 6 à 0.
2. Le terme « souffrant » prend en compte des symptômes liés à un état de santé tels que les vomissements, maux de ventre, étourdissements…

Art.17 Réclamations envers l'arbitre

1. Nul ne peut contester les décisions arbitrales (si ces dernières sont en accord avec le règlement).
2. Quand un arbitre central ou un assistant commet une erreur dans l'interprétation du règlement, seules les personnes suivantes sont habilitées à porter une réclamation :
   - Pour une équipe, le responsable ou le coach (sous condition de validité du passeport SNN/WNA).
   - Pour un combattant individuel, son entraîneur (sous les mêmes conditions que précédemment).
3. La réclamation doit être formulée par écrit et remise après la compétition.
4. La réclamation doit être donnée à un représentant de la commission d'arbitrage qui examinera les faits, dressera un compte-rendu et prendra une décision en conséquence.

Art.18 Pouvoirs et responsabilités de l'équipe arbitrale

1. Le Responsable Arbitre de la Compétition
   Il est responsable de l'ensemble de l'arbitrage lors d'une compétition. Ses pouvoirs et missions sont les suivants :

a. Garantir la qualité de l'organisation, en collaboration avec les organisateurs, sur différents points :
   - Vérifier la présence et le bon état des tatamis.
   - Vérifier la présence, le bon fonctionnement des matériels et équipements.
   - Vérifier le planning, les règlements de la compétition.
   - Désigner et superviser les arbitres.
   - Nommer et briefer les responsables de tatamis.
   - Vérifier les points liés à la sécurité.
   - Désigner les équipes arbitrales avant le début de la compétition.

b. En cas d'absence d'un arbitre ou assistant le jour de la compétition, le chef arbitre garantit son remplacement. Néanmoins, durant la compétition, aucun membre d'une équipe désignée ne doit être changé ou remplacé sans l'accord du chef arbitre.

c. Avant le début du tournoi, le chef arbitre doit vérifier la validité des passeports des coaches en entraîneurs, et doit les informer des règlements et du planning qui seront appliqués lors de la compétition.

2. Le chef de tatamis
   Il est nommé par le responsable de l'arbitrage de la compétition. Ses pouvoirs et missions sont les suivants :

a. Nommer et superviser l'équipe arbitrale de son aire de compétition.
b. Veiller au respect des règlements par son équipe arbitrale.
c. Corriger les erreurs importantes de son équipe pendant le combat, ou dès la fin du combat.
d. Il peut stopper un combat s'il constate une grossière erreur. Il appellera alors son équipe pour s'entretenir avec elle, avant de faire reprendre le combat.
e. Surveiller le comportement des coaches et le réprimander si nécessaire.
f. Réunir son équipe après un combat pour discuter rapidement et clairement d'une situation particulière.
g. Répondre aux questions ou doléances exprimées par le responsable de l'arbitrage de la compétition.

3. L'arbitre central
   Il dirige les combats. Ses pouvoirs sont les suivants :

a. Indiquer les scores (Ippon) (Waza-hari).
b. Suivre l'avis de ses assistants sur la validité d'un impact
c. Vérifier les variations techniques des combattants.
d. Vérifier si les 2 transitions avec les attaques sont effectuées.
e. Vérifier si les points sont affichés sur l'écran des scores.
f. Expliquer si besoin, les raisons d'une décision prise envers un des combattants.
g. Appliquer les sanctions, les pénalités durant le combat, mais aussi avant et après.
h. Respecter l'avis de ses assistants.
i. Annoncer une prolongation ou la « touche en or ».
j. Vérifier la tenue vestimentaire et l'équipement des combattants avant le combat.
k. Assurer son autorité et sa surveillance sur l'aire de compétition, mais aussi à ses abords.
l. Retarder un combat. Mettre fin à un combat pour une raison qui lui semble justifiée (sécurité par exemple).
m. Donner les ordres et effectuer les annonces. L'arbitre assistant ne peut parler que s'il est dans l'obligation d'attirer l'attention de l'arbitre central, ou s'il est appelé pour être consulté.
n. L'arbitre central et ses assistants ne doivent pas dialoguer avec le public.
o. S'il remarque une gestuelle d'un assistant, il peut stopper le combat pour s'entretenir avec. La discussion doit être claire et rapide.
p. Outrepasser l'avis de ses assistants que dans des cas rares et particuliers.
q. Dans le cas où il outrepasse l'avis de ses assistants plus d'une fois, il doit stopper le combat et s'entretenir avec eux pour des explications.

4. Les arbitres assistants

a. Deux arbitres assistants officient à chaque combat.
b. Ils prennent position au bord de l'aire de compétition, à chaque coin situé en face de l'arbitre central.
c. L'assistant placé à droite est responsable du combattant « noir ». Celui de gauche est responsable du combattant « jaune ».
d. Les assistants sont notamment chargés de surveiller :
   - Les 2 transitions avec chaque frappe
   - La variation technique des combattants durant le combat
e. L'assistant ne peut arrêter un combat et ne peut uniquement donner son opinion par une gestuelle au drapeau.
f. La gestuelle de l'assistant doit se faire avec le drapeau, bras tendu.
g. L'assistant peut être appelé par l'arbitre central dans le cadre d'une « décision » (Hantei).
h. En résumé, les tâches des assistants sont de :
   - Assister l'arbitre central.
   - Donner son avis au drapeau.
   - Donner un avis complémentaire par un geste discret.
   - Prendre part à une « décision » (Hantei).
i. Les assistants doivent observer attentivement les actions des combattants et signaler à l'arbitre leur opinion dans les cas suivants :
   - Lorsqu'un point est marqué (Ippon ou Waza-hari).
   - En cas de blessure ou de problème de santé, si l'arbitre ne l'a pas vu.
   - En cas de sortie d'un combattant
   - Pour attirer l'attention de l'arbitre
j. En cas de désaccord entre l'arbitre central et un assistant, c'est la décision de l'arbitre central qui prime.

5. Etat d'esprit de l'équipe arbitrale

Les membres de l'équipe arbitrale doivent garder à l'esprit les points suivants :

a. Etre impartiaux.
b. Respecter les règlements.
c. Rester digne en toute circonstance.
d. Etre un exemple avant, pendant et après la compétition. Ayant une influence importante sur le bon déroulement d'une compétition, ils doivent être vus comme des exemples de clarté et de compétences, mais aussi un exemple d'attitude pour les compétiteurs.
e. Faire preuve d'une concentration maximale durant chaque combat, et prendre des décisions réfléchies et équitables.
f. Tout membre de l'équipe arbitrale ne peut participer comme combattant ou coach durant la même compétition, sauf sur dérogation exceptionnelle.
g. Toute consultation ou entretien de l'équipe arbitrale doit être rapide et précise.

Art.19 Début, interruption et fin du combat

1. L'arbitre central et ses assistants prennent position. Les combattants se font face, nunchaku ouvert devant la poitrine, puis se saluent. Le combat peut commencer lorsque l'arbitre central annonce (Hajime).
2. L'arbitre central arrête le combat par le signal (Yame) quand une frappe est jugée valide. Il demande aux combattants de retourner à leur marque.
3. L'arbitre donne le point au combattant qui a marqué, le point est donné à la majorité.
4. L'arbitre et ses assistants retournent à leur position. L'arbitre tend le bras vers le combattant ayant marqué un point et annonce (Waza-hari) ou (Ippon). Le combat reprend au signal (Hajime).
5. Quand un combattant arrive à 6pts, l'arbitre annonce (Yame-soremade). Tout le monde reprend sa position, l'arbitre lève le bras du côté du vainqueur. Le combat est terminé.
6. Si le score est à égalité à la fin du combat, l'arbitre annonce (Yame-soremade) et tout le monde reprend sa position. L'arbitre appelle ses assistants : une prolongation d'une minute est décidée (dans le cadre d'une compétition individuelle).
7. Si le score est à égalité à l'issue de la prolongation, l'arbitre appelle ses assistants et le résultat final se fera à la « décision ».

8. Lorsque l'arbitre central est confronté à l'une des situations suivantes, il arrêtera le combat par (Yame) :
    a. Quand un ou les deux combattants sortent de l'aire de compétition. Tout le monde reprendra sa position puis le combat reprendra.
    b. Lorsqu'il constate un défaut de tenue vestimentaire ou d'équipement.
    c. Quand il perçoit qu'une technique ou une action interdite est sur le point d'être effectuée.
    d. Quand il perçoit ou doute d'une technique ou action interdite, il fait appel à ses assistants.
    e. S'il doute des capacités d'un combattant à reprendre le combat en cas de blessure. Il suivra l'avis de l'équipe médicale pour reprendre ou arrêter définitivement le combat.
    f. Quand les deux nunchakus s'emmêlent.
    g. Quand l'un des combattants chute et qu'aucune technique directe ne suit.
    h. En as de chute d'un nunchaku sur ou en dehors de l'aire de compétition.
9. L'arbitre central est également responsable de la sécurité des combattants et de son équipe.

Art.20 Mesures disciplinaires

1. Si une situation particulière entache l'intégrité ou l'honneur du nunchaku-do lors d'une compétition, le responsable de l'arbitrage de cette compétition doit rédiger un rapport précis mentionnant les faits, et son avis. Ce rapport doit être remis au Responsable de la Commission d'Arbitrage de la SNN (Stiching Nunchaku Nederland) ou de la WNA (World Nunchaku Association).
2. La Commission d'Arbitrage remettra alors son rapport au Comité Directeur de la SNN/WNA de la ou des personnes qui font l'objet du rapport.
3. Des sanctions peuvent être décidées par le Comité Directeur des deux institutions.

Art.21 Situations exceptionnelles

Si une situation relative au non-respect du présent règlement ou à un problème d'interprétation d'une de ses règles, pendant un combat par exemple, le Responsable Arbitre de la Compétition réunit les équipes arbitrales pour discuter du dilemme et essayer d'y trouver une solution.

ANNEXE I TENUE VESTIMENTAIRE ET EQUIPEMENT

Art.1 Tenue vestimentaire des arbitres

1. Pour tout type de compétition, l'équipe arbitrale doit porter la tenue officielle définie par les Comités Directeurs de la SNN (Stiching Nunchaku Nederland) et de la WNA (World Nunchaku Association).
2. Cette tenue vestimentaire est composée de :
   - Pantalon noir.
   - Chaussettes noires unies.
   - Chemise blanche à manches courtes, avec le logo WNA sur la manche droite.
   - Cravate noire (fournie par la Commission d'Arbitrage)
   - Chaussures (tennis) noires à semelle blanche ou brune.

Art.2 Nunchaku

1. Seul le nunchaku homologué WNA, de couleur jaune et noir, est autorisé à être utilisé en compétition.
2. Le nunchaku « Junior » de 25 cm est obligatoire pour toutes les catégories jusqu'à -1,65m incluse. Ce nunchaku doit être en bon état. La corde doit mesurer 15cm au maximum ; elle doit être de couleur noire, blanche ou jaune.
3. Au-dessus de la catégorie -1,65m, le nunchaku « Junior » et le nunchaku « Sénior » (36cm) peuvent être utilisés. Le nunchaku »Senior » doit respecter les mêmes conditions d'utilisation que le nunchaku « Junior ».
4. Tout combattant doit avoir un équipement en bon état. Il doit également avoir en réserve des nunchakus de remplacement qui seront placés aux abords de l'aire de compétition, à côté de la chaise du coach, et qu'il pourra utiliser si nécessaire.
5. Le nunchaku ne doit pas comporter de décoration ou d'ajout (ruban adhésif) sans l'autorisation (exceptionnelle) du chef de tatamis.

Art.3 Tenue vestimentaire des combattants

La tenue vestimentaire des combattants doit être composée des éléments suivants :

- Veste noire à manches courtes (longueur maximale au niveau du coude), avec un col en V. Le col et l'extrémité des manches sont de couleur jaune.
- Pantalon de budo noir.
- Ceinture officielle SNN/WNA comportant les grades.
- Aucun bijou, accessoire complémentaire, piercing ou élément pouvant blesser n'est autorisé.
- Un casque de protection approuvé par la SNN/WNA, sans décoration personnelle.
- La grille du casque doit être de couleur noire ou jaune (non réfléchissante).
- Le logo SNN ou WNA doit apparaître sur la manche gauche de la veste.
- Tout bandage ou autre protection ne peut être portée qu'avec l'autorisation de l'équipe arbitrale et/ou de l'équipe médicale.
- Tout autre équipement non homologué par la SNN/WNA est interdit.
- Une coquille de protection de l'aine pour les masculins est obligatoire.
- Le protège-poitrine pour les féminines est fortement conseillé, mais non obligatoire.

Art.4 Tenue vestimentaire des coaches

1. Le coach doit revêtir une tenue sportive et l'insigne délivré par les organisateurs.
2. Une tenue de combattant est interdite pour le coach, sauf s'il met une veste sportive au-dessus de son nunchaku-gi.
3. Tout chapeau, caquette ou couvre-chef est interdit.
4. Les chaussures de salle sont obligatoires.

ANNEXE II REGLEMENTS RELATIFS AU COACH

Art.1 Conditions de participation

1. Le coach doit avoir une licence SNN/WNA.
2. Le coach doit être en possession du passeport SNN/WNA valide.
3. Le coach doit s'enregistrer comme tel avant le début d'une compétition.

Art.2 Tenue vestimentaire

Voir ANNEXE I – Art.4

Art.3 POSITION DU COACH

1. Le coach doit être positionné sur la chaise qui lui est destinée.
2. Le coach doit être assis lorsque le combat débute. Il n'est pas autorisé pour quiconque de prendre sa place.
3. La chaise du coach ne peut être déplacée à un autre endroit.
4. Dans le cas où le coach bouge de sa chaise, se lève (sauf situation d'urgence), sa carte de coach lui sera retirée pour le reste de la compétition.

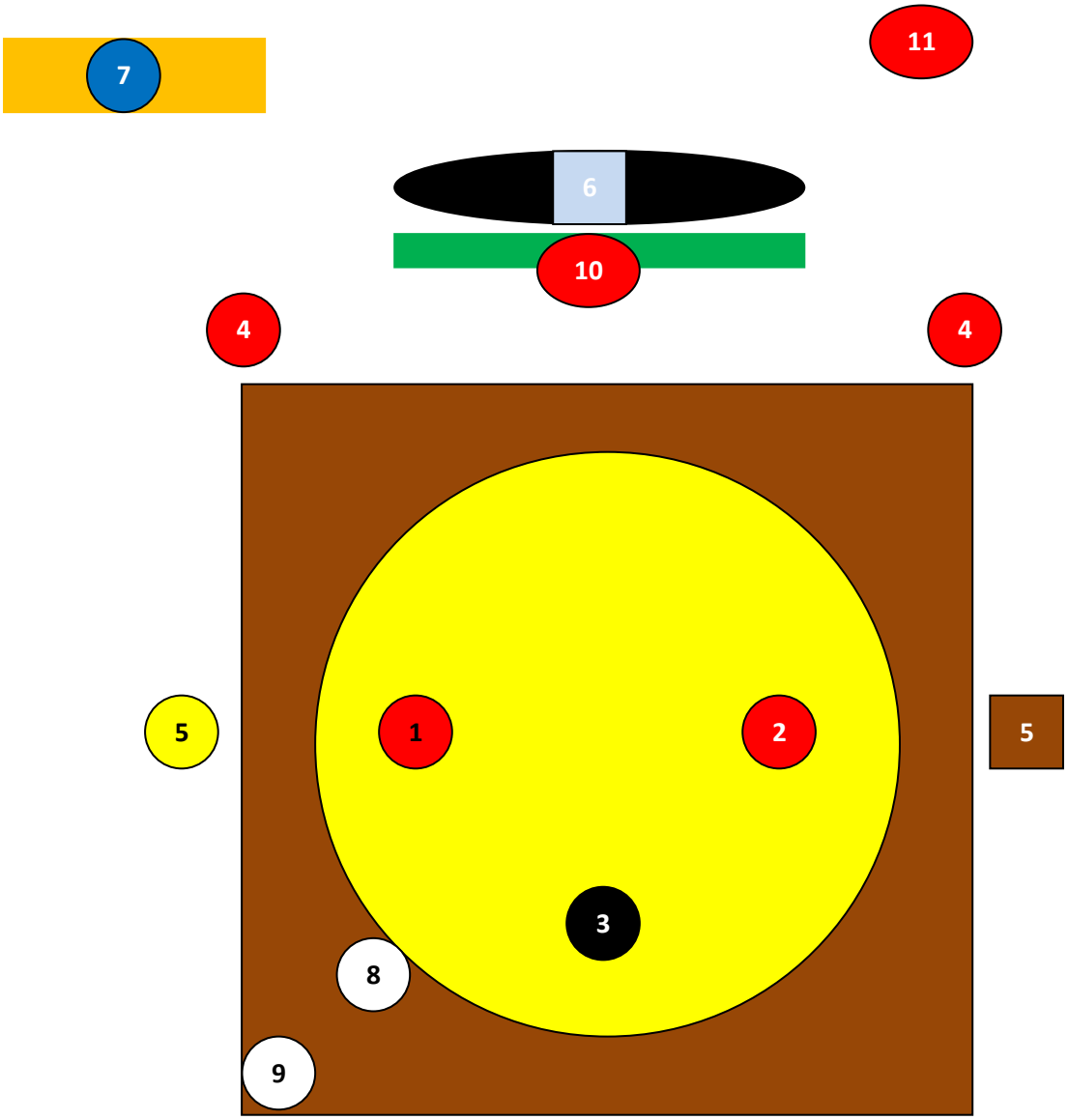
Art.4 LE COACHING

1. Le coach est en droit de conseiller son combattant, en matière technique ou stratégique, sans interférer négativement dans le bon déroulement du combat.
2. Les interventions et conseils du coach doivent se faire discrètement, sans excès.
3. Manifester son mécontentement ou critiquer les décisions arbitrales peuvent engendrer des sanctions.
4. Influencer les décisions des arbitres et/ou des assistants est interdit et sujet à des sanctions.
5. Dans le cas où le coach constaterait une erreur d'affichage sur l'écran des scores, il doit se lever, lever la main pour appeler l'arbitre central. Ce dernier arrêtera alors le combat, vérifiera la validité de la protestation, puis, le cas échéant, fera corriger l'erreur avant de reprendre le combat. Le chef de tatamis pourra intervenir à cette occasion.
6. Dans le cas où le coach se manifesterait de manière grossière ou outrancière, une sanction peut être appliquée envers son combattant.
7. Une mauvaise attitude du coach peut lui valoir l'interdiction de poursuivre la compétition, la sanction pouvant même aller jusqu'à l'exclusion de la salle.
8. Le coach n'a pas le droit d'être muni d'un appareil d'enregistrement (photos, vidéos).
9. Dans le cadre de l'application du paragraphe 7 (exclusion), la décision est prise par le Responsable Arbitre de la Compétition. Cette décision fera l'objet d'un rapport écrit qui sera soumis aux instances dirigeantes de la SNN/WNA. Ce rapport sera examiné et pourra faire l'objet de sanctions.

Art.5 Protestation

Toute protestation du coach doit être rédigée sur papier et déposée au responsable Arbitre de la Compétition, sous conditions de validité du coach mentionnée dans l'Art.1.

ANNEXE III CONFIGURATION ET POSITIONS



LEGENDE

- (1) : Combattant jaune
- (2) : Combattant noir
- (3) : Arbitre central
- (4) : Arbitres assistants
- (5) : Coachs combattants (jaune et noir)
- (6) : Table arbitrale (annonceur, chronométreur, marqueur)
- (7) : Equipe médicale
- (8) : Aire de compétition
- (9) : Zone de « danger » (proche sortie)
- (10) : Ecran des scores
- (11) : Chef de tatamis

ANNEXE IV Termes et vocabulaire

HAJIME	*Départ*
YAME	*Stop / interruption du combat*
AIUCHI	*Frappe simultanée – Pas de point accordé*
YAME-SOREMADE	*Fin du combat*
WAZA-HARI	*Score 1 point*
IPPON	*Score 2 points*
HIKIWAKEI	*Egalité*
HANTEI	*Décision finale du vainqueur si égalité*
CHUI	*Pénalité moyenne*
KEIKOKU 1	*1 point de pénalité*
KEIKOKU 2	*2 points de pénalité*
KACHI	*Vainqueur*
MAKE	*Perdant*
OBI	*Ceinture*
ZA-ZEN	*Position de concentration assise*
TSUSUKU	*Continuer*

ANNEXE V SIGNALETIQUE AU DRAPEAU

Haut du drapeau contre le sol	Sortie d'un combattant
Drapeau jaune pointé vers le corps et drapeau noir levé	Frappe trop puissante
Désigner uniquement le combattant qui marque	Frappe sans transition
Pas de mouvement de drapeau	Frappe non valide
Faire tourner l'extrémité du drapeau	Pas de manipulation durant trop longtemps
Faire une vague avec l'un des drapeaux	Délai trop long entre la dernière transition et la frappe
Bouger le drapeau au-dessus de la tête	Attirer l'attention de l'arbitre
Lever le drapeau à la verticale	Cas du blocage/contre (signaler l'action n'est pas obligatoire si l'arbitre le voit).

ANNEXE VI REGLEMENTS SPECIFIQUES AU GOLDEN SCORE TOURNAMENT

Art.1 Les catégories

a. « Juniors », catégorie -1,65m incluse (le nunchaku WAN Junior 25cm obligatoire)
« Seniors »

Art.2 Composition des équipes

a. Une équipe de « Golden Score » est composée de 3 combattants
b. Une équipe peut avoir 2 remplaçants de réserve, en Junior et en Senior. Les remplaçants ne peuvent participer qu'avec la seule et même équipe tout au long du tournoi.
c. L'ordre des combattants par équipe doit être signifié aux organisateurs avant le tournoi.
d. L'ordre ne doit pas être changé durant tout le tournoi.
e. Une équipe peut être composée uniquement de masculins, uniquement de féminines, ou des deux.
f. Un remplaçant garde la même position durant tout le tournoi.
g. Durant toute la compétition, le combattant n°1 de l'équipe est désigné **orange**, le second est désigné **vert** et le troisième est désigné **bleu**. Cet ordre sera valable tout le tournoi.

Art.3 Le manager de l'équipe

a. A partir de deux équipes du même club, la participation de l'entraîneur est gratuite.
b. Il doit vérifier que son équipe est prête au bon moment, et que l'ordre des combattants est respecté.
c. Il doit être vêtu d'une veste de sport.
d. Il doit être en possession de son passeport SNN/WNA valide.
e. Avant le début du combat, le manager et son équipe doivent prendre place aux abords de l'aire de compétition.
f. Seul le coaching par les propres membres de l'équipe est autorisé.

Art.4 L'aire de compétition

a. L'aire de compétition est de forme carrée. Ses dimensions extérieures sont de 9m x 9m au minimum et de 10m x 10m au maximum.
b. Une marque pour la position initiale des combattants doit être présente au sol.
c. Une bande de largeur de 1m de large doit border l'aire de compétition. Cette zone est destinée à prévenir les combattants de la proximité de la sortie.
d. L'aire de compétition doit être propre et dénuée de tout obstacle.

Art.5 Règles des combats

<u>Section 1 :</u> la SNN/WNA a adapté des règlements spécifiques dans le cadre du « Golden Score Tournament ».

a. La durée d'un combat est de 5mn.
b. L'arbitre central peut procéder provisoirement à une interruption par le signal « Time Stop ».

<u>Section 2 :</u> Déroulement du combat

a. Les combattants rentrent dans l'ordre défini sur l'aire de compétition. Le nunchaku est dans la main droite et le casque sous le bras gauche. Au signal de l'arbitre central, les combattants se tournent vers le public et le saluent, puis ils se tournent pour se faire face et se saluent.
b. Seuls les premiers de chaque équipe se saluent au début du combat. Les autres se saluent automatiquement, sans signal de l'arbitre, quand ils remplacent le combattant précédent. Les combattants doivent également se saluer, sans signal arbitral, quand ils quittent le combat.
c. Après chaque changement, le combat débute au signal (Hajime) de l'arbitre central.
d. Un combattant ne peut sortir qu'après la validation d'un point par l'arbitre.

e. Le combat ne reprend que si les combattants sont placés en ordre, à leur marque.
f. Un combattant ne quitte le combat que si son adversaire a marqué un (Waza-hari) ou un (Ippon).
g. Lorsqu'un (Keikoku) est prononcé contre l'un des combattants, ce dernier doit quitter le combat, le (Keikoku) étant automatiquement transformé en (Waza-hari).
h. Quand un combattant est en lice, ses deux partenaires doivent être en position d'attente, à leur marque, casque sur la tête.

Section 3 : Les points

a. Quand un combattant d'une équipe marque un (Waza-hari), il gagne 1pt.
b. Quand un combattant d'une équipe marque un (Ippon), il gagne 2pts.
c. Quand un combattant est pénalisé d'un (Keikoku), son adversaire marque un point (Waza-hari).
d. Le combattant qui marque un point reste sur l'aire de compétition. Le combattant qui perd un point doit quitter l'aire de compétition.
e. Lorsqu'un combattant marque 3 points d'affilée (contre ses 3 adversaires différents), il doit quitter l'aire de compétition, et permettra à son équipe de remporter un point de bonus.
f. Quand un combattant reçoit une pénalité, cette dernière restée notée sur l'écran de score dans le cas d'une « avertissement » ou d'un (Chui).
g. Dans le cas d'un (Keikoku), ce dernier est immédiatement transformé en (Waza-hari) pour l'adversaire et donc, disparaît de l'écran de score.
h. Dans le cas où un combattant doit quitter son équipe (pour blessure par exemple), le combat continue, mais le combattant absent est remplacé par un (Ippon) donné à son présumé adversaire à chaque fois qu'il aurait dû combattre.
i. Dans le cas où le combattant serait sanctionné d'un (Hansoku-make) (disqualification), l'équipe entière est disqualifiée pour le combat.

Art.6 Résultat final d'un combat

a. Les scores et pénalités sont appliqués en vertu des règlements SNN/WNA, Article 5 – Section 3 du présent règlement.
b. Quand une équipe remporte un combat entier, elle obtient 3pts.
c. Quand une équipe termine un combat à égalité, elle obtient 1pt.
d. Quand une équipe perd un combat, elle n'obtient aucun point (0pt).
e. Dans le cas où un combat entre deux équipes se termine à égalité, les deux derniers combattant ayant lutté revienne pour combattre sur le mode de la « touche en or » (le premier qui marque un point permet à son équipe d'obtenir la victoire).
f. Dans le cas où à l'issue d'un combat le score est à égalité, mais qu'une des deux équipes a été pénalisée d'un (Chui), elle sera déclarée perdante.
g. Dans le cas d'un classement où deux équipes sont à égalité de points (victoire = 3 / égalité = 1 / défaite = 0), la qualification sera donnée à l'équipe qui aura marquée le plus de points (Ippon + Waza-hari).

Art.7 Blessures et abandon

a. Quand une équipe doit faire face à un abandon en préambule du tournoi, elle se doit de trouver un remplaçant, dont la place sera la même que celle de son prédécesseur.
b. Dans le cas où un combattant blessé est obligé de quitter son équipe, l'équipe adverse obtiendra 2pts (Ippon) à chaque fois où le combattant blessé aurait dû combattre.
c. Dans le cas où un combattant abandonne son équipe, le combat va jusqu'à son terme dans les conditions citées précédemment.
d. Dans le cas où une équipe ne puisse se présenter à un combat, elle sera considérée comme ayant abandonnée le tournoi.

Art.8 Disqualification

a. Quand un combattant d'une équipe est disqualifié, il entraîne la disqualification de son équipe sur le score de 10 à 0.

b. La disqualification d'une équipe lors d'un combat fera l'objet d'une réunion de l'équipe arbitrale pour déterminer si l'équipe doit être disqualifiée uniquement pour le match, ou pour tout le tournoi.
c. En cas de disqualification, le responsable arbitre de la compétition devra rédiger un rapport sur les faits, qui doit être remis dans la semaine suivante aux instances de la SNN/WNA.
d. En conséquence du point précédent, les instances SNN/WNA se réuniront pour statuer sur d'éventuelles sanctions disciplinaires.

Art.9 Tenue vestimentaire et équipement des combattants

a. La tenue vestimentaire des combattants est la seule reconnue par la SNN/WNA.
b. Seul le nunchaku homologué WNA jaune et noir est autorisé.
c. Le casque doit être conforme aux exigences de la SNN/WNA, sous sa forme d'origine et dénué de toute décoration.

Art.10 Comportement et Respect

a. Un combattant qui manifestera son désaccord avec l'arbitre, oralement ou par des gestes, sera pénalisé d'un (Keikoku).
b. Un combattant manquait clairement de respect ou de décence envers l'arbitre ou tout autre acteur de la compétition sera disqualifié.
c. Un combattant qui essaierait d'influencer le cours du combat, ou de nuire à son bon déroulement sera pénalisé d'un (Keikoku). Si le cas devait à se reproduire, lui et son équipe seraient disqualifiés.
Se référer à l'Art.8 précédent relatif aux disqualifications.

Art.11 Protestations

a. Durant un combat, nul n'est autorisé à critiquer une décision de l'arbitre.
b. Si le manager de l'équipe devait constater une erreur d'arbitrage pour non-respect du présent règlement, il doit déposer une protestation écrite au chef de tatamis ou au responsable arbitre de la compétition.
c. En cas de protestation, le chef de tatamis ou le responsable arbitre de la compétition sera amené à prendre une décision rapide.
d. En cas d'outrance dans le comportement d'un membre de l'équipe ou de son manager, aucune protestation ne sera prise en compte.
e. Aucune protestation ne doit être déposée à la table principale des officiels.
f. Aucune vidéo ne sera prise en compte dans le traitement d'une protestation.

Art.12 Situation exceptionnelle

a. Dans le cas d'une situation ne permettrait pas d'être résolue par le présent règlement, ou si un quelconque point ou article du présent règlement était sujet à interprétation, le responsable arbitre de la compétition réunirait l'ensemble des équipes arbitrales pour en discuter et trouver une solution. Un tel cas pouvant être contraignant pour le tournoi, un rapport devra alors être rédigé et soumis aux instances responsables afin de traiter le sujet et apporter une solution définitive.