



FEDERATION FRANÇAISE DE WUSHU

Arts Energétiques et Martiaux Chinois



REGLEMENT

TECHNIQUE & D'ARBITRAGE

YI QUAN

Ont participé à l'élaboration de ce document

Mademoiselle Nadera BENSTITI

Monsieur Marc NUMITOR

Monsieur Jacques MASUMBUKO

Monsieur Bruno GAGLIARDO

Monsieur Didier PAINGRIS

Monsieur Pierre GAGGIA

Monsieur Fabio VIRZI

Monsieur Ilias CALIMINTZOS

Merci de leur contribution

**

Table des matières

PREMIERE PARTIE : REGLEMENTS TECHNIQUES	5
1 Généralités.....	5
2 Techniques autorisées	5
3 Zones de contact autorisées.....	5
4 Zones de contact interdites	5
5 Techniques interdites	6
6 Conduite des compétitions	6
7 Durée des compétitions	6
7.1 Catégories « Poussin » à « Cadets ».....	6
7.2 Catégories « Séniors ».....	7
8 Score et critères de décision	7
9 Déroulement des combats	7
10 Gains de points	7
10.1 Poussins, Minimes, Benjamins, Cadets	8
10.2 Seniors	8
11 Pénalités et sorties	8
11.1 La remarque orale	8
11.2 L'avertissement	9
11.3 La sortie.....	9
12 Suspension du combat.....	9
13 Décisions	10
14 Disqualification	10
DEUXIEME PARTIE : REGLEMENTS D'ARBITRAGE	11
15 La surface de combat	11
16 La tenue vestimentaire des juges et arbitres	11
17 Les différents juges et arbitres	12

18	Le rôle des juges et arbitres	12
18.1	Généralités	12
18.2	Le chef de table	12
18.3	Le rapporteur	12
18.4	Le chronométreur	13
18.5	Les juges	13
18.6	L'arbitre central.....	13
18.7	L'arbitre extérieur	14
19	Fautes accidentelles	14
20	Matériel pour l'arbitrage	14
20.1	Matériel disposé par les juges	14
20.2	Matériel disposé par les juges de tables	14
	20.2.1 <i>Le chronométreur</i>	14
	20.2.2 <i>Le rapporteur</i>	14
	20.2.3 <i>Le chef de table</i>	14
	20.2.4 <i>Les juges</i>	15
ANNEXE 1 :	Techniques interdites	16
ANNEXE 2 :	barème de points.....	18
ANNEXE 3 :	tableau des temps	19

PREMIERE PARTIE : REGLEMENTS TECHNIQUES

1 GENERALITES

Le règlement des compétitions fixe et précise les modes de compétitions pour les épreuves de Poings-Jambes, ainsi que les conditions d'inscriptions, catégories de poids et d'âge, les systèmes de rencontre, le code vestimentaire du combattant.

Le règlement médical précise les examens médicaux obligatoires.

2 TECHNIQUES AUTORISEES

Sont utilisés les coups de pieds, les coups de poings, les balayages et les saisies, les projections, toute technique de soumission debout et/ou au sol.

Certaines techniques ont été adaptées selon la catégorie d'âge.

3 ZONES DE CONTACT AUTORISEES

La tête, le tronc, l'abdomen, les jambes (selon les tranches d'âges) sont des cibles valides pour tous les compétiteurs.

Pour plus de précisions se référer au paragraphe « ANNEXE 1 :Techniques interdites », page n°16

4 ZONES DE CONTACT INTERDITES

Le contact sur les surfaces suivantes est interdit:

- Le visage avec les membres supérieur
- La nuque et l'arrière de la tête
- Le cou
- Le dos
- Le triangle génital
- Les articulations

Pour plus de précisions se référer au paragraphe « ANNEXE 1 :Techniques interdites », page n°16

5 TECHNIQUES INTERDITES

cf. paragraphe « ANNEXE 1 :Techniques interdites », page n°16

6 CONDUITE DES COMPETITIONS

L'arbitre central donnera ses commandements aux compétiteurs à l'aide d'un sifflet : il indiquera de cette manière le début du combat. Toute interruption sera signalée par le commandement "TIN".

Les combattants prennent place sur la ligne prévue à cet effet. Ils saluent l'arbitre central (poing et paume joint), puis se saluent mutuellement. Au coup de sifflet donné par ce dernier, ils commenceront le combat.

Pendant le combat, les combattants doivent obéir aux commandements de l'arbitre central. Il leur indique de retourner à leur place respective en fin de reprise, ou leur indique de reprendre le combat par un coup de sifflet. Si le combat est terminé, les compétiteurs se saluent réciproquement, puis saluent l'arbitre.

Quand l'un des combattants est compté, l'autre compétiteur se dirige vers le coin neutre ("coin blanc") désigné par l'arbitre central, jusqu'à ce que ce dernier annonce la reprise ou la fin du combat.

Si un compétiteur est seul dans sa catégorie, il pourra être surclassé et combattre dans une catégorie supérieure, avec l'accord de son professeur.

7 DUREE DES COMPETITIONS

Les combats se font en une reprise, dont la durée est spécifiée au paragraphe « ANNEXE 3 :ANNEXE 3 : tableau des temps », page n°19

La durée du combat sera comptée à partir du signal de début, signifié par un **coup de sifflet** de l'arbitre. Un coup de gong , fort et net, indique la fin du combat.

7.1 **Catégories « Poussin » à « Cadets »**

Si les deux compétiteurs ont le même nombre de points dans un combat, le gagnant sera celui qui aura reçu le moins d'avertissements et/ou de sorties.

S'il n'y a pas eu d'avertissement ou si les opposants en comptabilisent le même nombre, une prolongation de une minute sera effectuée immédiatement.

Si à la fin de cette prolongation les compétiteurs sont toujours à égalité, on applique alors le principe dit de "Point d'Or" : le premier à marquer d'une technique valide gagnera le combat. Le premier à recevoir un avertissement perdra le combat.

7.2 Catégories « Séniors »

Le vainqueur sera celui qui aura vaincu son adversaire, soit en mettant son adversaire « hors combat » ou en provoquant son abandon, (par exemple à la suite d'une clé), soit à la suite d'un avertissement ou d'un bonus (cf « 9 *Déroulement des combats* », page n°7)

En cas d'égalité, les deux combattants effectuent une reprise supplémentaire, après un temps de repos de 2 mn.

En cas d'égalité à l'issue de la prolongation, les combattants effectuent des reprises supplémentaires, jusqu'à arrêt ***immédiat*** par l'un des arbitres, dès la première sortie, le premier avertissement ou le premier bonus. L'arbitre central désigne alors le vainqueur.

8 SCORE ET CRITERES DE DECISION

Les combats se déroulent selon un système d'éliminations directes. Perdre un combat signifie être disqualifié.

Une technique effectuée en même temps que le signal de fin de combat est considérée comme valide.

9 DEROULEMENT DES COMBATS

Un compétiteur subissant un balayage peut contrer et empêcher l'auteur du balayage d'enchaîner par toute technique effectuée dans l'action, depuis le sol.

Lorsqu'un compétiteur a reçu un mauvais coup, ou que l'arbitre l'a pressenti comme tel, il est compté jusqu'à 10 secondes, avec un minimum de 8. Après ce décompte, la non reprise du combat entraîne la disqualification.

Afin de préserver son intégrité physique, un même combattant ne peut être compté plus de deux fois durant le même combat. A la troisième fois, il est disqualifié et éliminé de la compétition.

Le coup de gong annonçant la fin d'une reprise ne sauve en aucun cas un combattant d'un éventuel décompte jusqu'à 10. S'il abandonne ou si l'arbitre considère qu'il ne peut continuer, il sera disqualifié.

Chaque décompte attribue un bonus à l'auteur de l'action.

Quand un compétiteur perd son protège-dents pendant le combat, l'arbitre central arrête le combat pour lui permettre de le remettre.

10 GAINS DE POINTS

Deux sorties entraînent la disqualification. Si les deux combattants sortent de l'aire de combat, les deux sorties s'annulent.

10.1 Poussins, Minimes, Benjamins, Cadets

- Le barème de points fait l'objet du paragraphe « ANNEXE 2 : barème de points », page n°18
- De la même façon, il n'y a pas de décompte de points si ces techniques sont effectuées à partir du sol.
- Pour bénéficier d'un bonus de points sur un balayage, l'auteur doit enchaîner une technique de pieds ou de poings dans la même action : la technique doit être *impérativement et parfaitement contrôlée*.
- Tout balayage non enchaîné n'est pas comptabilisé.
- Un compétiteur subissant un balayage peut contrer et empêcher l'auteur du balayage d'enchaîner par toute technique effectuée dans l'action, depuis le sol
- Un enchaînement jugé trop tardif ne sera pas compté.
- La première sortie est sanctionnée par une pénalisation de **3** points
- toute immobilisation pendant 15 secondes donne 3 points à l'auteur de l'action. Au bout des 15 secondes, l'arbitre central remet les compétiteurs debout et les ramène au centre de l'aire de combat. Il notifie la bonification de points par un geste, bras tendu vers le haut, avec le pouce, l'index et le majeur dépliés.
- Toute neutralisation mutuelle des combattants pendant 15 secondes (debout ou au sol) provoque l'intervention de l'arbitre. Ce dernier sépare les combattants et les ramène au centre.
- La saisie des jambes est autorisée afin de poursuivre une action (ex. : faire un balayage).

10.2 Seniors

Il n'y a pas de barèmes de points pour les seniors

11 PENALITES ET SORTIES

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)
- Un avertissement pour faute personnelle, (3 points) pouvant donner lieu à une disqualification

11.1 La remarque orale

L'arbitre central peut faire des remarques orales aux compétiteurs sans que cela ne soit considéré comme un avertissement.

Elle est faite lorsqu'une faute accidentelle, qu'elle soit technique ou personnelle, est effectuée pour la première fois lors d'un même combat.

La remarque orale est laissée à l'appréciation de l'arbitre central.

11.2 L'avertissement

Toute attaque non autorisée ou portée sur une partie du corps défendue entraîne la première fois un avertissement, puis la perte du combat la seconde fois.

Toute technique interdite effectuée délibérément, ou considérée comme telle par l'arbitre, entraîne une exclusion immédiate.

Lors d'un combat, il est toléré un avertissement. Le second entraîne la disqualification, et l'exclusion de la compétition.

Tout compétiteur recevant un avertissement ou commettant une sortie verra son adversaire gratifié d'un bonus supplémentaire de 3 points, ***lors du décompte des points uniquement.***

- Un compétiteur tourne volontairement le dos. La première fois, il est averti. La seconde fois, il perd le combat.
- Si un compétiteur n'a pas une attitude correcte (provocation gestuelle ou verbale, etc...), il peut être exclu de la compétition par l'arbitre.
- En cas de comportement non sportif de la part d'un compétiteur ou de son coach, le combattant peut être averti ou disqualifié.
- Tout compétiteur coupable de dopage ou d'inhalation d'oxygène durant une pause, ou ayant recours à un quelconque moyen frauduleux sera éliminé de l'intégralité de la compétition.
- A tout compétiteur s'abstenant d'attaquer, et faisant preuve de passivité pendant une durée de 10 secondes, l'arbitre demande plus de combativité. S'il persiste dans cette attitude, il reçoit alors un avertissement.
- Toute contestation d'un compétiteur au cours d'un combat entraîne un avertissement ou la disqualification.

La disqualification intervient d'office dans le cas où le coup prohibé entraîne pour l'adversaire l'impossibilité de poursuivre le combat : la non reprise du combat est appréciée par le médecin de la compétition ou l'arbitre central.

11.3 La sortie

Avoir deux points d'appuis (les deux pieds, les deux mains, ou encore un pied et une main, etc...) hors de la surface de combat est une sortie.

Chaque sortie est signalée par un geste du bras tendu obliquement vers le bas, main ouverte, tranchant dirigé vers le sol.

Les sorties sont notifiées par l'arbitre central. Il ramène les deux compétiteurs au centre et indique la sortie aux juges (le cas échéant).

Deux sorties sont éliminatoires.

12 SUSPENSION DU COMBAT

L'arbitre central suspendra le combat lorsque :

- Lorsqu'un compétiteur sort de la surface de combat.
- Un compétiteur est pénalisé pour une faute.
- Un combattant est blessé.
- Passivité.
- Il y a danger pendant le combat.

13 DECISIONS

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

La décision du vainqueur du combat sera donnée à la majorité des juges. Ils devront montrer simultanément leur décision, bleu, rouge ou égalité. Le rapporteur reportera leurs décisions et le chef de table annoncera le résultat du round. Cette procédure s'applique également s'il y a plus d'un round.

Les juges et arbitres peuvent, en cas de doute, consulter le chef de table, qui prendra alors une décision.

La décision du juge de table sera la décision finale ; elle devra être acceptée comme telle, et sera sans appel.

14 DISQUALIFICATION

Motif grave pouvant entraîner la disqualification

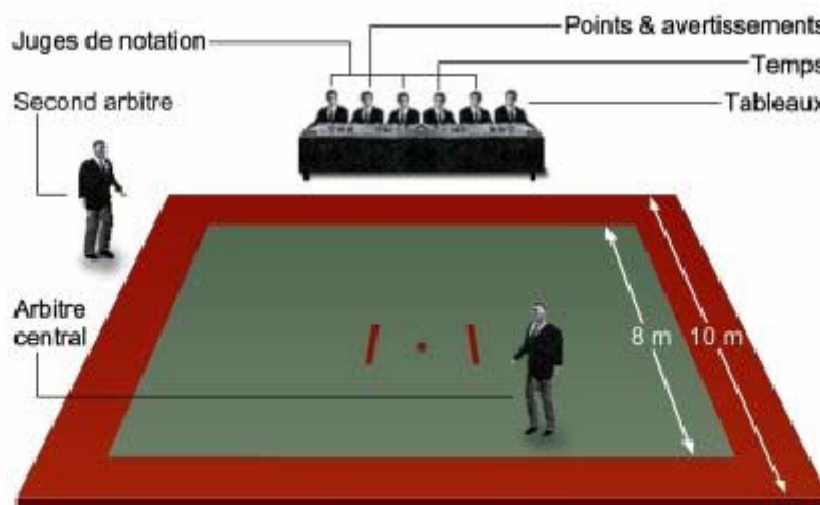
- injures ou déclarations irrespectueuses proférées par les coachs, les supporteurs à l'attention du corps arbitral, de l'adversaire, ou toute autre personne.
- Gestes et comportements déplacés
- Intention délibérée de nuire à l'intégrité de son adversaire
- refus d'obéissance aux commandements de l'arbitre
- autres cas laissés à l'appréciation de l'arbitre

DEUXIEME PARTIE : REGLEMENTS D'ARBITRAGE

15 LA SURFACE DE COMBAT

L'aire de compétition devra mesurer 8 mètres de coté au maximum, entourée d'un périmètre de sécurité de 2 mètres de coté. Cette aire sera composée de tapis d'arts martiaux type « judo ». Sur l'aire de combat, seront tracés 2 lignes parallèles (lignes de départ des combattants), d'1 mètre chacune, à une distance d'1,50 mètre du milieu de la surface de combat.

Une autre ligne de 1 mètre devra être tracée à 2 mètres du centre de la surface de combat et sera perpendiculaire aux lignes des combattants. Cette ligne sera celle de l'arbitre central, et sera face à la table des juges.



Organisation de la surface de compétition "Poings-Jambes"

16 LA TENUE VESTIMENTAIRE DES JUGES ET ARBITRES

Les arbitres, juges doivent porter l'uniforme officiel désigné par la Commission d'Arbitrage.

La tenue officielle sera comme suit :

- blazer bleu marine,
- chemise blanche,
- papillon noir,
- pantalon gris anthracite,
- chaussettes blanches sans dessin,
- chaussures noires unies,

- chaussons noirs d'arbitrage (avec des semelles en caoutchouc) pour évoluer sur la surface de combat.

Outre le code vestimentaire, le corps arbitral se doit également de dégager une expression de neutralité. Les arbitres ne doivent en aucun cas communiquer avec les combattants et le public.

17 LES DIFFERENTS JUGES ET ARBITRES

On distingue par plateau:

- Le chef de table,
- Le rapporteur. (ou marqueur) et le chronométrateur
- Les juges, au nombre de 3
- L'arbitre central, minimum 1 par tableau
- L'arbitre extérieur pour les catégories adultes

18 LE ROLE DES JUGES ET ARBITRES

18.1 Généralités

Outre leurs missions spécifiques, les arbitres pourront être amenés, sollicités par le responsable de l'arbitrage et de compétition du niveau de la compétition, à vérifier les inscriptions le jour de la compétition, vérifier et contrôler la pesée, vérifier l'habillement des combattants, annoncer les résultats, remettre les médailles aux finalistes et exécuter des tâches administratives simples.

18.2 Le chef de table

- Il a pour mission la bonne gestion des tableaux, et de ce fait l'enchaînement des combats
- Il demande aux juges leur décision, à chaque round.
- Il désigne le vainqueur en levant le bras et en brandissant la plaquette correspondant à sa couleur.
- Il inscrit les noms des vainqueurs et perdants sur les grilles de combat.
- Si l'ordre des combats n'est pas déterminé à l'avance, il annonce les combattants à se présenter, et ceux à suivre (sauf si annonceur).
- Il détermine avec l'accord du responsable des compétitions la rotation des arbitres de son tableau.

18.3 Le rapporteur

Il a pour mission l'enregistrement et la signalisation par des plaquettes de couleurs distinctes des avertissements, des comptages, des sorties, des vainqueurs de round.

Il doit prévenir le chef de table dès que :

- 2 comptages sont donnés
- 2 avertissements sont effectifs pour le même combattant
- 2 sorties sont effectives pour le même combattant

Il prendra en charge la retranscription des points donnés par les juges lors des affrontements poussins, pupilles, benjamins, minimes et cadets.

18.4 Le chronométreur

Il a pour mission :

- la gestion du temps de combat.
- Il sonnera le gong de chaque fin de round.
- Il sonnera le gong 10 secondes avant la fin de chaque période de repos.

18.5 Les juges

Composés de 3 juges (pour les catégories poussins, pupilles, benjamins, minimes et cadets), ils devront marquer sur leur feuille de score les points obtenus par les combattants, conformément à la réglementation technique.

- Ils devront appliquer scrupuleusement les avertissements et/ou sorties attribués par l'arbitre central.
- Ils devront répondre avec la gestuelle appropriée aux questions de l'arbitre central.
- Ils devront indiquer en levant leur(s) plaquette(s) la couleur du vainqueur à la demande du chef de table.

18.6 L'arbitre central

Il vérifie l'état de la surface avant entrée des compétiteurs sur l'aire de combat et fait appliquer le code vestimentaire et le respect des protections, s'il n'y a pas d'habilleur(s).

L'arbitre central suspendra le combat par l'ordre « TIN » lorsque :

- Un compétiteur sort de la surface de combat.
- Un compétiteur commet une faute.
- Un combattant est blessé.
- Il y a de la passivité.
- Il y a danger pendant le combat.
- Dès le gong

Il appliquera une gestuelle standardisée, claire et visible de tous.

Il jugera de la gravité des fautes commises et notamment, pour les catégories autres que seniors, de la puissance des frappes des combattant(e)s.

18.7 L'arbitre extérieur

L'arbitre extérieur évolue en dehors de la surface de combat : son rôle est de veiller à la sécurité des compétiteurs, en s'assurant du respect des techniques réglementaires.

A ce titre, il peut également distribuer des avertissements ou signaler une sortie, à l'aide d'un sifflet.

19 FAUTES ACCIDENTELLES

Parfois, une faute accidentelle est commise bien qu'aucun combattant ne soit fautif, cela provient d'un changement brusque de position, d'attaques simultanées, suite à un blocage en retrait, le coup atteint une zone de frappe non-autorisée...etc.

Ce type de fautes accidentelles ne donne pas pénalité.

D'autres cas de fautes accidentelles peuvent être jugés par manque de délicatesse : des points de pénalités peuvent alors être enlevés.

Il en est de même pour la puissance des coups portés.

L'arbitre central devra être en mesure de distinguer un coup trop puissant d'un contre. Si, lors d'un contre valide un compétiteur devait être stoppé par l'arbitre central, la règle du comptage forcé serait alors appliquée. Il en est de même pour les cas d'essoufflement.

20 MATERIEL POUR L'ARBITRAGE

20.1 Matériel disposé par les juges

Plaquettes de couleur rouges, bleue.

20.2 Matériel disposé par les juges de tables

20.2.1 Le chronométrateur

- 1 gong et son support
- 2 chronomètres

20.2.2 Le rapporteur

- Stylos et feuilles blanches

20.2.3 Le chef de table

- 1 microphone

- 2 stylos encre
- Les feuilles de tableaux

20.2.4 *Les juges*

- Stylos et feuilles de pointages

ANNEXE 1 : TECHNIQUES INTERDITES

POUSSIN - PUPILLES - BENJAMINS - MINIMES	CADETS	SENIORS
TECHNIQUES INTERDITES		
<ul style="list-style-type: none"> ⊗ toute frappe à la tête avec les membres supérieurs, sur une personne <i>debout</i>, ⊗ interdiction de faire une projection en jetant sa propre tête en avant (plongeant), afin de protéger les compétiteurs ⊗ interdiction de faire une projection et de se laisser tomber sur son adversaire dans le même temps. ⊗ Interdiction de faire une saisie directe sur le cou, à une ou deux mains, afin de projeter ⊗ toute frappe au visage, sur une personne <u><i>au sol</i></u>, ⊗ les coups de coude au visage ou au corps, ⊗ toute technique de clés ou d'étranglement, ⊗ les coups de tête, ⊗ les coups derrière la tête, à la nuque, sur les parties génitales et dans le dos, ⊗ les coups sur le cou, avec un des membres supérieurs, 	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ toute frappe à la tête avec les membres supérieurs, sur une personne <i>debout</i>, ⊗ interdiction de faire une projection en jetant sa propre tête en avant (plongeant), afin de protéger les compétiteurs ⊗ interdiction de faire une projection et de se laisser tomber sur son adversaire dans le même temps. ⊗ Interdiction de faire une saisie directe sur le cou, à une ou deux mains, afin de projeter ⊗ toute frappe au visage, sur une personne <u><i>au sol</i></u>, ⊗ les coups de coude au visage ou au corps, ⊗ clés de doigts ou d'orteils, ⊗ clés de jambes, de cheville ou de genou, ⊗ les coups de tête ailleurs que sur le tronc ⊗ les coups derrière la tête, à la nuque, au cou, sur les parties génitales et dans le dos, 	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ toute frappe à la tête, sur une personne <i>debout</i>, avec le tranchant de la main ou le poing, ⊗ interdiction de faire une projection et de se laisser tomber sur son adversaire dans le même temps. ⊗ Interdiction de faire une saisie directe sur le cou, à une ou deux mains, afin de projeter ⊗ toute frappe au visage, sur une personne <u><i>au sol</i></u>, avec les jambes, le tranchant de la main ou le poing, ⊗ les coups de coude au visage, ⊗ clés de doigts ou d'orteils, ⊗ les coups de tête ailleurs que sur le tronc ⊗ les coups derrière la tête, à la nuque, au cou, sur les parties génitales et dans le dos,

<ul style="list-style-type: none"> ⊗ les coups directs sur les articulations ⊗ frapper un adversaire à terre, ⊗ soulever l'adversaire par le corps ou les jambes afin de le mettre au sol ou de le sortir de l'aire de combat, ⊗ jeter l'adversaire avec une prise de luxation (à la volé), ⊗ le bandage des articulation (sauf avis médical), ⊗ la prise en ciseaux aux côtes, depuis le sol, ⊗ clés (torsions) de la nuque (si elle est effectuée directement, avec les bras ou avec les jambes), de la colonne vertébrale, de la hanche ⊗ les amenés au sol par le cou, par prise à deux mains sur le cou, ⊗ la torsion des articulations (clefs de bras ou de jambes) ⊗ les coups de genoux ⊗ les coups de pieds bas <i>non suivis</i> d'autres techniques, ⊗ pousser l'adversaire d'une ou deux mains, ou avec l'épaule afin de le faire sortir de l'aire de combat ou de le mettre au sol, ⊗ toutes situations dans laquelle l'un ou les deux compétiteurs font manque de préoccupation de leur propre sécurité, ⊗ tirer la tenue de son adversaire (voire le déshabiller) afin d'entraver ses mouvements. ⊗ mordre, tenir ou tirer les cheveux, ⊗ crier avec persistance de manière bruyante ou impolie pendant le combat, ⊗ s'enduire exagérément le corps et le visage de matière grasse. ⊗ déchirer la bouche, le nez les oreilles, ⊗ jeter volontairement son protège-dents, 	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ les coups directs sur les articulations ⊗ en étant debout, frapper un adversaire à terre, <i>ailleurs que sur le tronc ou les jambes, et autrement qu'avec les mains ou les pieds,</i> ⊗ soulever son adversaire et le jeter au sol, ⊗ jeter l'adversaire avec une prise de luxation (à la volé), ⊗ le bandage des articulations (sauf avis médical), ⊗ la prise en ciseaux aux côtes, depuis le sol, ⊗ clés (torsions) de la nuque (si elle est effectuée directement, avec les bras ou avec les jambes), de la colonne vertébrale, de la hanche, ⊗ les amenés au sol par le cou, par prise à deux mains sur le cou, ⊗ <i>clés en torsion des articulations des pieds, chevilles genoux,</i> ⊗ les coups de genoux à la tête, ⊗ toutes situations dans laquelle l'un ou les deux compétiteurs font manque de préoccupation de leur propre sécurité, ⊗ tirer la tenue de son adversaire (voire le déshabiller) afin d'entraver ses mouvements. ⊗ mordre, tenir ou tirer les cheveux, ⊗ crier avec persistance de manière bruyante ou impolie pendant le combat, ⊗ s'enduire le corps et le visage de matière grasse, ⊗ déchirer la bouche, le nez les oreilles, ⊗ jeter volontairement son protège-dents, 	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ les coups directs sur les articulations ⊗ en étant debout, frapper un adversaire à terre, <i>ailleurs que sur le tronc ou les jambes, et autrement qu'avec les mains ou les pieds,</i> ⊗ soulever son adversaire et le jeter au sol, ⊗ jeter l'adversaire avec une prise de luxation (à la volé), ⊗ le bandage des articulations (sauf avis médical), ⊗ la prise en ciseaux aux côtes, depuis le sol, ⊗ clés (torsions) de la nuque (si elle est effectuée directement, avec les bras ou avec les jambes), de la colonne vertébrale, de la hanche, ⊗ ⊗ <i>clés en torsion des articulations des pieds, chevilles genoux,</i> ⊗ les coups de genoux à la tête, ⊗ tout coups de genoux sur un adversaire à terre, à partir de la position debout ⊗ toutes situations dans laquelle l'un ou les deux compétiteurs font manque de préoccupation de leur propre sécurité, ⊗ tirer la tenue de son adversaire (voire le déshabiller) afin d'entraver ses mouvements. ⊗ mordre, tenir ou tirer les cheveux, ⊗ crier avec persistance de manière bruyante ou impolie pendant le combat, ⊗ s'enduire le corps et le visage de matière grasse, ⊗ déchirer la bouche, le nez les oreilles, ⊗ jeter volontairement son protège-dents,
--	---	--

ANNEXE 2 : BAREME DE POINTS

POUSSIN - PUPILLES - BENJAMINS – MINIMES	CADETS
⊗ coup de poing ou de pied au corps 1 point	⊗ coup de poing, de coude , de pied, au corps 1 point
⊗ balayage enchaîné d'une technique de poings ou de pieds 1 point	⊗ balayage enchaîné d'une technique de poings ou de pieds 1 point
⊗ balayage avec technique d'auto-sacrification (balayage retourné au sol) 2 points	⊗ balayage avec technique d'auto-sacrification (balayage retourné au sol) 2 points
⊗ projection 2 points	⊗ coup de pied sauté au corps 2 points
⊗ coup de pied sauté au corps 2 points	⊗ projection 2 points
⊗ coup de pied au visage 3 points	⊗ coup de pied au visage 3 points
⊗ immobilisation tenue pendant 15 secondes 3 points	
⊗ coup de pied sauté au visage 4 points	⊗ coup de pied sauté au visage 4 points
⊗ Pas de décompte de points : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Si les deux combattants sortent de l'aire de combat, ➢ si ces techniques sont effectuées à partir du sol. 	⊗ Pas de décompte de points : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Si les deux combattants sortent de l'aire de combat, ➢ si ces techniques sont effectuées à partir du sol.
⊗ Tout balayage non enchaîné n'est pas comptabilisé.	⊗ Tout balayage non enchaîné n'est pas comptabilisé.

Pénalités :

*Tout compétiteur recevant un **avertissement** ou commettant une **sortie** verra son adversaire gratifié d'un bonus supplémentaire de **3 points**, lors du décompte des points.*

Pénalités :

ANNEXE 3 : TABLEAU DES TEMPS

Durées des reprises

POINGS-JAMBES			
Poussin / Benjamins	Minimes	Cadets	Seniors
1 mn 30	2 mn	2 mn	5 mn

En cas d'égalité, on effectue

POINGS-JAMBES			
Poussin / Benjamins	Minimes	Cadets	Seniors
<ul style="list-style-type: none">• 1 reprise après 1 mn de repos• Points d'Or		<ul style="list-style-type: none">• 1 reprise (après 2mn de repos)• disqualification / compté / Abandon	