

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ARTS ÉNERGÉTIQUES ET MARTIAUX CHINOIS

Taichi chuan – Qi Gong – Kungfu – Wushu

FFAEMC

REGLEMENTS SPECIFIQUES D'ARBITRAGE WUSHU

SANDA

SANDA – LIGHT

EDITION 2025/2026

I. Sommaire

I. SOMMAIRE.....	2
III. PREAMBULE	3
IV. LES DIFFERENTS JUGES ET ARBITRES	3
V. FONCTION DES JUGES ET ARBITRES	3
1. GENERALITES.....	3
2. LE CHEF DE TABLE	3
3. L'ARBITRE CENTRAL	3
4. LES ARBITRES DE COINS.....	3
5. LE CHRONOMETREUR – LE MARQUEUR	3
VI. LA DISPOSITION DU CORPS ARBITRALE SUR LE PLATEAU DE COMPETITION	4
REGLEMENT D'ARBITRAGE DES COMPETITIONS DE SANDA ET SANDA LIGHT	5
1. DEFINITION	5
2. TECHNIQUES AUTORISEES	5
3. GAINS DE POINTS	7
4. PENALITES	8
5. SUSPENSION DU COMBAT	9
6. VICTOIRE	10
7. EGALITE	10
8. DISQUALIFICATION	11
9. SURVEILLANCE MEDICALE.....	11
VII. GESTUELLE ET MATERIEL DE L'ARBITRAGE COMBAT	12
1. LES ANNONCES ET LA GESTUELLE DE L'ARBITRE CENTRAL	12
2. GESTUELLE DES JUGES DE LIGNE	26
VIII. MATERIEL POUR LE JUGEMENT ET L'ARBITRAGE.....	27

III. Préambule

Ce règlement d'arbitrage Sanda et Sanda Light indique les méthodes d'arbitrage et de jugement à adopter pour une compétition régie par la FFAEMC, en application de la réglementation médicale, la réglementation des compétitions ainsi que la réglementation technique. Pour chaque saison, les arbitres officiant au niveau national doivent avoir été certifié par le responsable national des arbitres lors du stage effectué à cet effet. Pour les compétitions régionales, le responsable de zone inter-régional, validé par le responsable national d'arbitrage, à délégation pour valider les arbitres

IV. Les différents juges et arbitres

On distingue par plateau ou surface de compétition :

- Le chef de table
- L'arbitre central (minimum 1 par surface),
- L'enregistreur et le chronométrateur, (Ce poste peut être occupé par le chef de table selon la compétition)
- Les juges de ligne, au nombre de 3 ou 5.

V. Fonction des juges et arbitres

1. Généralités

Outre leurs missions spécifiques, les arbitres Sanda et Sanda Light pourront être amenés et 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.

2. Le chef de table

Il a pour mission la surveillance du combat et des décisions prises par l'arbitre central.

3. L'arbitre central

Il dirige les combats sur son aire, veille à ce que les règles soient respectées tout en favorisant l'enchaînement. Il distribue les avertissements et les disqualifications, vérifie l'équipement des combattants.

Il dirige son équipe d'arbitre (table y compris). Deux arbitres ou aides arbitres (si possible), assistants de l'arbitre central, se tiendront à deux des coins de l'aire de compétition et en dehors de celle-ci. Ils auront la faculté de se déplacer sans entraves autour la surface de combat dans le but de mieux observer les actions des compétiteurs.

4. Les arbitres de coins

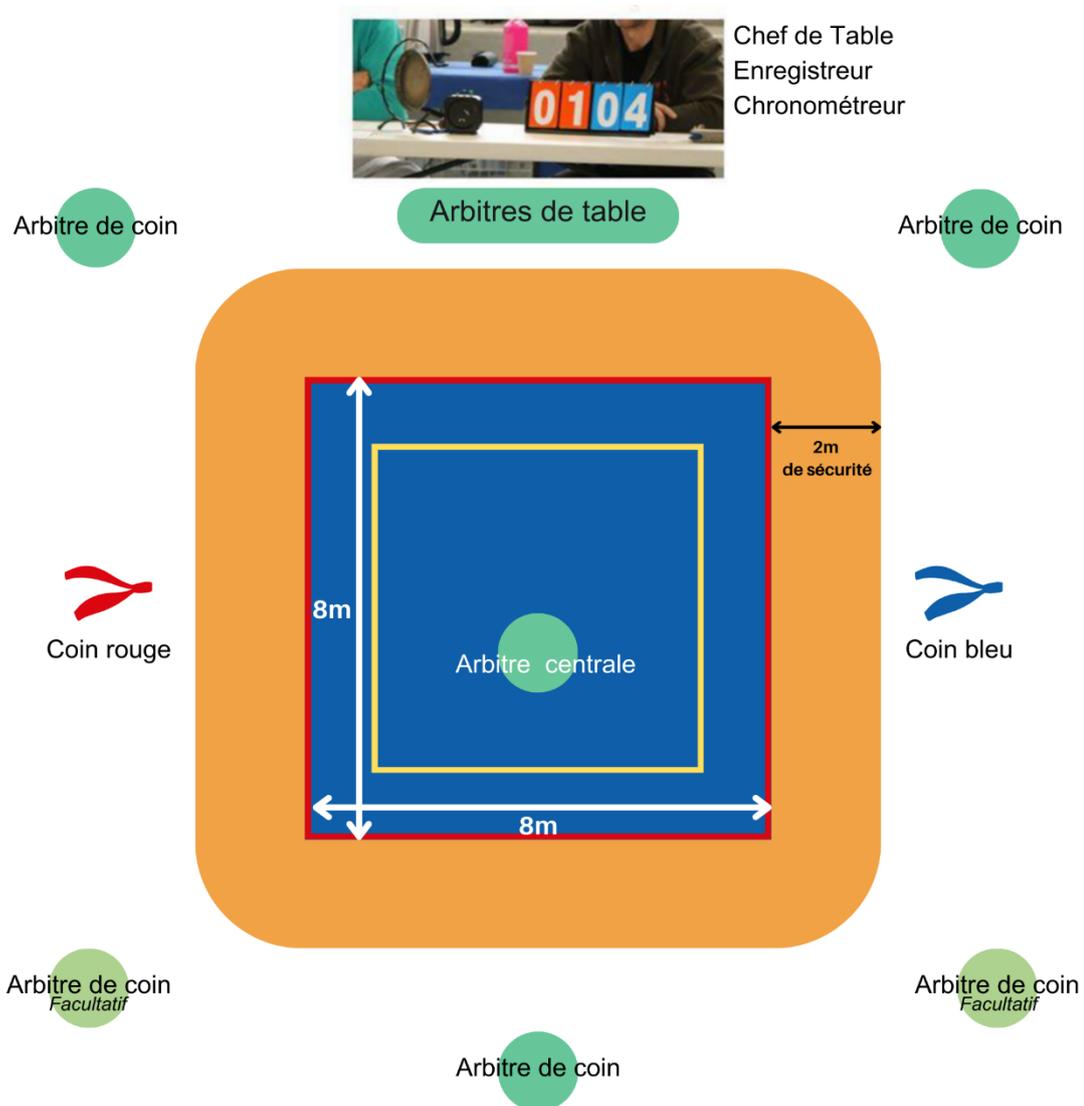
Ils comptabilisent les points qu'ils voient. Ils comptabilisent les sorties. Ils peuvent appeler l'attention de l'arbitre central sur une irrégularité.

Ils donnent leur avis final et désigne, lorsque l'arbitre central le demande, le combattant ayant accumulé le plus de point selon leur comptabilité.

5. Le chronométrateur – le marqueur

Les préposés à la marque des points et au chronométrage, se tiendront à une table centrale face à la surface de compétition.

VI. La disposition du corps arbitral sur le plateau de compétition



REGLEMENT D'ARBITRAGE DES COMPETITIONS DE SANDA ET SANDA LIGHT

1. Définition

Le Sanda et le Sanda light sont des formes de rencontre qui opposent deux combattants (de même sexe). L'efficacité sur les techniques et la combativité sont recherchées.

En Sanda light, la recherche du hors combat est interdite. La puissance des coups doit être ABSOLUMENT contrôlée. Les projections violentes sont interdites.

2. Techniques autorisées

Les techniques d'attaque de tous les styles de WUSHU sont autorisées.

Sont utilisés les coups de pieds, les coups de poings, les balayages, les saisies et les projections.

Les techniques de défense de tous les styles de WUSHU sont autorisées.

Zones de contact autorisées

La tête, le tronc, l'abdomen, les cuisses, les jambes sont des cibles valides pour tous les compétiteurs.

Zones de contact interdites

Le contact sur les surfaces suivantes est interdit :

- La nuque et l'arrière de la tête,
- Le cou,
- Le rachis,
- Le triangle génital,
- Le devant du genou.

Techniques et pratiques interdites

Les techniques suivantes sont strictement interdites :

- Toute percussion sur une surface interdite,
- Les coups de tête, coups de coude ou de genou,
- Les strangulations,
- Les projections en serrant dangereusement le cou,
- Les projections tête première,
- La saisie pendant plus de 2 secondes,
- La lutte au sol,
- Les techniques de luxations,
- Les frappes visage lorsque l'adversaire est au sol,
- Les morsures.

De plus, il est interdit :

- D'enduire ses protections (gants, casque et plastron) de pommade, d'huile chauffante ou de toutes autres substances,
- D'enduire ses bras et avant-bras de pommade, d'huile chauffante ou de toutes autres substances,
- D'enduire ses membres inférieurs, de manière trop excessive, de pommade, d'huile chauffante ou de toutes autres substances.

SPECIFIQUE CADETS ET JUNIORS EN SANDA

Dans ces catégories d'âges, sont interdits :

- Les coups de pieds au visage,
- Un seul coup de poing au visage est autorisé (coup de poing retourné compris) par enchaînement.

SPECIFIQUE SANDA LIGHT :

Dans tous les cas, la recherche du hors combat est interdite.

Toute frappe réalisée avec puissance est formellement interdite.

Les techniques de projections dangereuses sont prohibées (slam, techniques sacrifices, type planche japonaise, faire chuter son adversaire à plat dos, saisir les deux jambes de son adversaire et le faire passer en arrière par-dessus l'épaule ou la tête, etc.).

Pour les catégories d'âges, **Poussins, Pupilles, Benjamines, Minimes, Cadets, et Juniors**, sont interdits :

- Les coups de pieds au visage,
- Plus d'un seul coup de poing au visage (coup de poing retourné compris) par enchaînement.

SPECIFIQUE POUSSINS, PUPILLES, BENJAMINS, MINIMES EN SANDA LIGHT

En plus des restrictions citées auparavant, sont interdites les projections avec arrachement du sol et élévation de l'adversaire au-delà de la ligne médiane du projeteur.

3. Gains de points

Deux points sont obtenus par :

- Le combattant ayant forcé son adversaire à sortir de la surface de combat ou quand son adversaire sort seul de la surface de combat, et seulement si le contact entre les deux combattants est rompu,
- Le combattant restant debout tandis que l'adversaire est tombé au sol ou lorsque son adversaire a posé un appui supplémentaire au sol (autre que ses pieds),
- Le combattant ayant exécuté un coup de pied avec puissance au tronc ou à la tête,
- Le combattant ayant fait chuter son adversaire en tombant lui-même délibérément à condition de se relever dans le même mouvement en utilisant une des trois techniques suivantes :
 - Balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette »,
 - Le combattant provoquant un comptage forcé valide,
 - Le combattant dont l'adversaire a reçu un avertissement,
 - Le combattant ayant fait chuter son adversaire avec la technique de renversement sacrifice (planchette) s'il se relève dans le même mouvement.

Un point est obtenu par :

- Le combattant ayant exécuté un coup de poing avec puissance au tronc ou à la tête,
- Le combattant ayant exécuté un coup de pied avec puissance dans les cuisses,
- Le combattant ayant fait chuter son adversaire en tombant lui-même délibérément sans pouvoir se relever dans le même mouvement en utilisant une des deux techniques suivantes :
 - Balayage avant (réalisé sans appuis autres que les pieds, ni genoux, ni mains),
 - Balayage arrière (réalisé sans appuis autres que les pieds, ni genoux, ni mains),
- Le combattant lorsque son l'adversaire ne se remet pas sur ses pieds dans les trois secondes, après avoir effectué une des deux techniques suivantes :
 - Balayage avant (réalisé sans appuis autres que les pieds, ni genoux, ni mains),
 - Balayage arrière (réalisé sans appuis autres que les pieds, ni genoux, ni mains),
- Le combattant dont l'adversaire n'attaque pas dans les cinq secondes suite à la consigne de l'arbitre,
- Le combattant qui tombe sur ou après son adversaire dans une action de projection (même dans le cas où son adversaire est l'auteur de la technique de projection),
- Le combattant dont l'adversaire a reçu une admonition.

Aucun point ne sera comptabilisé :

Uniquement en SANDA : pour les techniques manquant visiblement de puissance, de techniques peu claires et/ou manquant d'impact,

- Pour des frappes effectuées par un combattant pendant qu'il saisit son adversaire,
- Pour des frappes effectuées par un combattant pendant qu'il est saisi par son adversaire,
- Quand les deux combattants tombent au sol ou sortent de la surface de combat en même temps,
- Quand un combattant sort de la surface de combat mais réussit à tenir son adversaire.

Cas particuliers :

- Dans le cas d'une projection, si l'auteur de la technique prend appui au sol avec une autre partie que ses pieds, avant que son adversaire ne tombe, ce dernier remportera un point,
- Dans le cas où la surface de compétition n'est pas une estrade mais une surface plane, le compétiteur sera considéré comme sorti s'il a pris un appui supplémentaire entier hors de la surface de combat (ex : mettre un pied de l'autre côté de la ligne). Sera également considéré comme sorti, le compétiteur qui, lors d'une chute, aura plus de la moitié du corps en dehors de la surface de compétition délimitée par tapis ou ligne continue,
- Quand un combattant chute sur le tapis puis sort de la surface de combat avant, ou en même temps que l'arbitre central dise « TING », seule la sortie sera prise en compte,
- La technique de renversement sacrifice « planchette » sera valide dans le cas où elle est exécutée de façon défensive, en absorbant la poussée de l'adversaire, et pour faire sortir son adversaire de la surface de combat, le combattant ayant réalisé la technique ne perd pas de points et la sortie de l'adversaire est comptabilisée.
- Dans le cas de saisies ou de poussées réalisées dans le but de faire sortir l'adversaire de la surface de combat, celles-ci devront s'effectuer dans une distance égale au maximum à la moitié de la largeur de la surface de combat.

4. Pénalités

On distingue différents 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 point de pénalité)
 - ⇒ Une admonition pour faute technique (1 point)
 - ⇒ Un avertissement pour faute personnelle (2 points).

ATTENTION : 3 avertissements entraînent la défaite du combattant, pour le match en cours.

La remarque orale (pas de point de pénalité) :

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 et sans gravité, qu'elle soit technique ou personnelle, est effectuée pour la première fois lors d'un même combat.

L'admonition 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 admonition à un combattant s'il commet les fautes suivantes :

- Saisie passive récurrente de l'adversaire,
- Fuite passive du combat,
- Demande d'arrêt du combat pour un motif futile pendant une situation désavantageuse,
- Langage provocateur ou sans intérêt,
- Refus d'obéissance aux commandements des arbitres ou des officiels,
- Rejet du protège dent ou détachage intentionnel des protections,
- Un élément de la tenue ou des protections n'est pas de la couleur requise,
- Retard à l'appel de l'arbitre central ou du chef de table.

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 la défaite pour le combat en cours.

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,
- Comportement antisportif ou perte de contrôle de soi.

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

La défaite intervient d'office dans le cas où le coup prohibé entraîne pour l'adversaire l'impossibilité de poursuivre le combat, après examen du médecin qui évaluera le niveau de gravité.

5. Suspension du combat

L'arbitre central suspendra le combat lorsque :

- Un compétiteur chute au sol ou sort de la surface de combat (excepté chute intentionnelle pour action de balayage et renversement « planchette »),
- Un compétiteur est pénalisé pour une faute,
- Un combattant est blessé,
- Une saisie prolongée pendant plus de 3 secondes est constatée, sans qu'aucune action de projection ne soit engagée,
- Un combattant lève la main,
- De la passivité ou un maintien au sol plus de 3 secondes est constaté,
- En cas de problèmes techniques affectant le bon déroulement du combat,
- Le chef de table le commande.

6. Victoire

Victoire du round

- Si un combattant sort seul 2 fois de la surface de combat, son adversaire gagne le round,
- Le compétiteur bénéficiant 2 fois d'un compte valide (8 secondes) dans un même round sera désigné vainqueur de celui-ci,
- Le compétiteur qui marque le plus de points est déclaré vainqueur du round.

Victoire du combat

- Le compétiteur qui gagne deux rounds est déclaré vainqueur du combat,
- 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 a trois comptages valides, 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 serviette, son adversaire gagne le match par abandon. Un abandon entraîne la fin de la compétition pour le combattant, mais ses résultats seront pris en compte dans le classement,
- 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 ses résultats pour la compétition en cours seront annulés.

7. Égalité

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'admonitions.

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

Pour le combat

Après trois rounds, si l'égalité demeure, le gagnant sera désigné selon les critères suivants et dans cet ordre :

- Le compétiteur qui a comptabilisé le plus de points durant le combat,
- Le compétiteur le plus léger lors de la pesée de contrôle,

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, si l'égalité reste, 2 points sont attribués à chaque combattant.

Décision

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, bleu, 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.

8. Disqualification

Condition préalable

L'arbitre central doit avoir l'accord du chef de table et du chef des arbitres (décision commune) pour disqualifier directement un compétiteur n'ayant reçu aucune pénalité.

Motifs pouvant entraîner la disqualification :

- Injures ou déclarations irrespectueuses proférées par le compétiteur, les coaches, les supporters à l'attention du corps arbitral, de l'adversaire, ou toute autre personne,
- Utilisation de la plateforme comme tribune par un combattant ou un coach
- Gestes et comportements déplacés,
- Frappes délibérées sur son adversaire avec un coup interdit ou sur une surface interdite,
- Intention délibérée de nuire à l'intégrité de son adversaire,
- Non-respect des consignes de l'arbitre au regard du règlement,
- Autres cas laissés à l'appréciation de l'arbitre (simulation de blessures...).

Le combattant disqualifié se verra exclu de la compétition et ses résultats seront annulés.

9. Surveillance médicale

En cas de blessure lors d'un combat :

A la demande de l'arbitre, le médecin peut examiner et soigner rapidement pendant le combat sans entraîner la perte du combat.

L'arbitre peut appeler le médecin pour examiner un combattant dans les cas où une blessure à la tête ou au rachis cervical survient à la suite d'une chute brutale ou chaque fois que l'arbitre a des doutes raisonnables quant à la survenue d'une blessure.

Dans ce cas le médecin examine le combattant dans le temps le plus court possible, indiquant à l'arbitre que le combattant peut ou non continuer le combat ou la compétition.

Le combattant peut demander à l'arbitre une intervention médicale, mais dans ce cas le combat est terminé et l'adversaire gagne.

Le médecin peut aussi demander à intervenir auprès d'un combattant, mais dans ce cas le combat est terminé et l'adversaire est déclaré vainqueur.

Toute nécessité de soins immédiats sur la surface de compétition entraîne la perte du combat pour le blessé excepté pour une assistance médicale brève (ongle cassé à couper, aide à la récupération à la suite de la contusion du scrotum et pour un saignement).

Tout saignement doit être arrêté et isolé.

Des saignements peuvent être traités à plusieurs reprises mais si le même type de saignement doit être traité plus de deux fois le combattant est arrêté. Si l'origine des saignements est la conséquence d'actions interdites et intentionnelles de la part d'un combattant, celui-ci sera déclaré perdant. Il en est de même si le saignement ne peut pas être contenu et isolé.

Suivi des hors combat

Suite à un hors combat, seul le médecin pourra autoriser un participant vaincu par KO à effectuer d'autres combats dans la compétition. Il notifiera sa décision par écrit au chef des arbitres.

Pour tout hors combat émanant d'une commotion cérébrale ou d'une suspicion de celle-ci, [le protocole de gestion des commotions cérébrales](#) devra être respecté.

VII. Gestuelle et matériel de l'arbitrage combat

1. Les annonces et la gestuelle de l'arbitre central

Montée de l'arbitre central sur la plateforme

Présentation

Lors de sa prise de fonction sur la plateforme, l'arbitre central effectuera un salut poing-paume, puis se placera 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. (Figure 1 & Figure 2)



Figure 1



Figure 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 (Figure 3)

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



Figure 3



Figure 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. (Figure 1 & 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 (Figure 5)



Figure 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 (Figure 6 – 7 – 8)



Figure 6



Figure 7



Figure 8

Début du round

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



Figure 9



Figure 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 (figure 11).



Figure 11

5 secondes de passivité

Tout en annonçant « rouge ! » ou « Bleu ! » l'arbitre tend un bras vers le concurrent fautif, tandis qu'il lève son autre bras vers le ciel, main grande ouverte, les doigts sont pointés écartés vers le haut (Figure 12).



Figure 12

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 (Figure 13 & 14).



Figure 13



Figure 14

Saisie passive

Premier et unique rappel avant admonition (Figure 15). En faisant face au fautif, il plie les bras devant le corps, un bras fléchi, paume de mains vers soi et l'autre main index levé, paume vers le compétiteur (figure 16).



Figure 15



Figure 16

Compte forcé 8 Secondes (compte valide)

En faisant face au juge principal, il tend un bras vers l'avant avec le pouce dirigé vers le haut et les autres doigts serrés en poing, en déclarant : « compte valide » (Figure 17 **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).



Figure 17

Trois secondes (Combattant ne se remet pas sur ses pieds dans les 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 tendus séparément, les autres doigts repliés (Figure 18).



Figure 18

Ordre d'attaquer (Combattants inactifs)

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 (Figure 19)



Figure 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 (Figure 20).



Figure 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 (Figure 21 & 22).



Figure 21



Figure 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 (Figure 23).



Figure 23

Une sortie de la plateforme

Il tend un bras en direction du concurrent tombé de la plateforme (Figure 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 (Figure 25).



Figure 24



Figure 1

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 (Figure 26). Il place alors les coudes en angle droit devant le corps, paumes face à soi, tout en ramenant les pieds joints (Figure 27)



Figure 26



Figure 27

Après l'une des 5 gestuelles suivantes (Figure 28 à Figure 33), l'arbitre central effectuera également celle de l'admonition ou celle de l'avertissement

Frappe à l'entrejambe

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



Figure 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 (Figure 29).



Figure 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 (Figure 30).



Figure 30

Frappe avec le genou

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



Figure 31

Frappe trop puissante (uniquement en SANDA LIGHT)

L'arbitre tend un bras vers le fautif, paume vers le haut (Figure 32). Tout en déclarant « rouge ! » ou « Bleu ! », il place le poing droit sur la main gauche, paumes vers le haut, devant le corps (Figure 33).



Figure 32



Figure 33

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 (Figure 34).



Figure 34

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 (Figure 35).



Figure 35

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 (Figure 36).



Figure 36

Technique non valide

En faisant face au juge principal, l'arbitre tend les bras devant l'abdomen en les croisant et décroisant (Figure 37 -38 - 39).



Figure 37



Figure 38



Figure 39

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 (Figure Figure 40).



Figure 40

Repos

En se plaçant entre les combattants, l'arbitre tend le bras, paumes vers le haut, en direction de leur coin de repos respectif. (Figure 41).



Figure 41

Échange de positions

En faisant face au juge principal, au centre de la plateforme, l'arbitre croise les bras devant l'abdomen (Figure 42).



Figure 42

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. (Figure 43).



Figure 43

Vainqueur

En se tenant entre les combattants, l'arbitre tient le poignet du vainqueur et soulève sa main (Figure 44). Maintenir le poignet du vaincu vers le bas.



Figure 44

2. Gestuelle des juges de ligne

- Au sol ou hors (de la plateforme),
le juge de ligne pointe l'index vers le bas, et serre les autres doigts (Figure 45).



Figure 45

- 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 (Figure 46)



Figure 46

- 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 (Figure 47).



Figure 47

VIII. Matériel pour le jugement et l'arbitrage

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 du juge de ligne

- Deux compteurs mécanique manuel,
- Les feuilles de score,
- Deux stylos (encre),
- Deux plaquettes ou drapeaux colorés.

Un jeu de 2 plaquettes de couleur (1 rouge, 1Bleu) est distribué par juge.
Une plaquette mesure 20cm de diamètre sur un manche de 20cm de long.
La plaquette peut être remplacée par des drapeaux de taille similaire.

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) (figure 48)

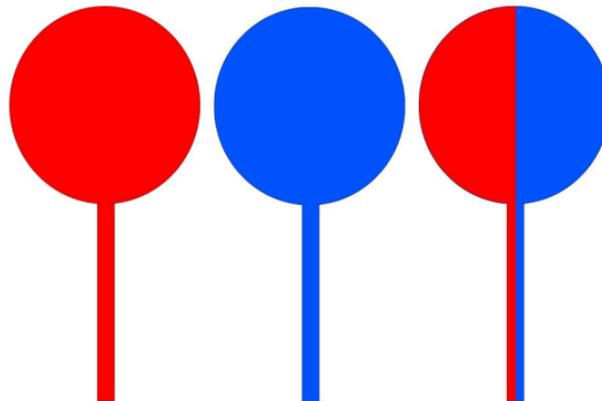


Figure 48

Matériel du chronométreur

- Un gong et son support,
- Deux chronomètres.

Matériel de l'enregistreur

- Des cartes de signalisation,
- Deux stylos (encre),
- Les feuilles d'enregistrement,
- Classeur,
- Douze cartes jaunes, Cartes d'admonition (Figure 49), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour l'admonestation,
- Six cartes rouges, Cartes d'avertissement (Figure 50), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour l'avertissement,
- Six cartes vertes, Cartes de comptages validés (Figure 51), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour le compte forcé,
- Quatre cartes bleues, Cartes de sortie (Figure 52), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour les sorties.



Figure 49



Figure 50



Figure 51



Figure 52

Deux supports, un bleu et un rouge, sont employés pour tenir les cartes. Ils sont de 60 centimètres de long et de 10 centimètres de haut (Figure 53).

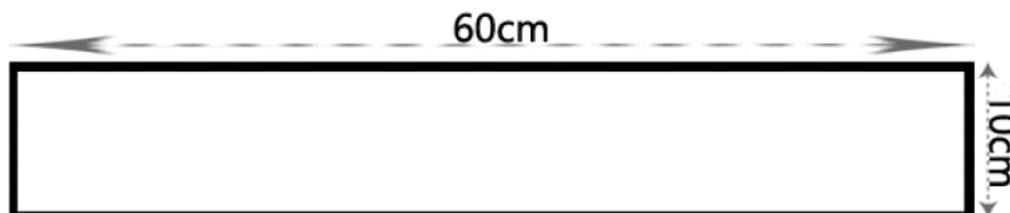


Figure 53