

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ARTS ENERGETIQUES ET MARTIAUX CHINOIS

Taichi chuan – Qigong – Kungfu - Wushu

F F A E M C

WUSHU SPORTIF REGLEMENT D'ARBITRAGE 2022 - 2023 SANDA & SANDA LIGHT

Validation par le Bureau Fédéral en date du 13 janvier 2023

Sommaire

REGLEMENT D'ARBITRAGE DES COMPETITIONS DE SANDA ET SANDA LIGHT	3
<i>Article 1 : Définition.....</i>	3
<i>Article 2 : Techniques autorisées</i>	3
<i>Article 3 : Zones de contact autorisées.....</i>	3
<i>Article 4 : Zones de contact interdites</i>	3
<i>Article 5 : Techniques et pratiques interdites.....</i>	3
<i>Article 6 : Gains de points</i>	4
<i>Article 7 : Pénalités</i>	5
<i>Article 8 : Suspension du combat.....</i>	6
<i>Article 9 : Victoire.....</i>	6
<i>Article 10 : Egalité.....</i>	7
<i>Article 11 : Décision</i>	7
<i>Article 12 : Disqualification</i>	7
<i>Article 13 : Suivi des hors combat.....</i>	7
GESTUELLE ET MATERIEL DE L'ARBITRAGE COMBAT.....	8
Chapitre 1 – Les annonces et la gestuelle de l'arbitre central	8
<i>Montée de l'arbitre central sur la plateforme</i>	8
<i>La montée des combattants sur la plateforme</i>	8
Chapitre 2 – Gestuelle des juges de ligne.....	24
<i>Au sol ou hors (de la plateforme).....</i>	24
<i>N'est pas allé au sol ou hors (de la plateforme)</i>	24
<i>Pas vu clairement.....</i>	25
Chapitre 3 – Matériel pour le jugement et l'arbitrage	26
<i>Matériel du juge de ligne</i>	26
<i>Matériel du chronométreur</i>	26
<i>Matériel de l'enregistreur.....</i>	26
<i>Matériel du chef de table</i>	27

REGLEMENT D'ARBITRAGE DES COMPETITIONS DE SANDA ET SANDA LIGHT

Article 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.

Article 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 et les saisies et les projections

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

Article 3 : Zones de contact autorisées

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

Article 4 : 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.

Article 5 : Techniques et pratiques interdites

Les techniques suivantes sont strictement interdites :

- Toute percussion sur une surface interdite.
- Les coups de tête, coups de coude ou du genou.
- Les strangulations.
- Les projections en serrant dangereusement le cou.
- Les projections tête première.
- La saisie pendant plus de 3 secondes.
- La lutte au sol.
- Les techniques de luxations.
- Les frappes visage lorsque l'adversaire est au sol.
- Les morsures.

Il est de plus interdit :

- D'enduire ses protections (gants casque et plastron) de pommade, huile chauffante ou de toute autres substances.
- De s'enduire les bras et avant-bras de pommade, huile chauffante ou de toute autre substance.
- S'enduire les membres inférieurs, de manière trop excessive, de pommade, huile chauffante ou de toute autre substance.

SPECIFIQUE CADETS ET JUNIORS EN SANDA

Dans ces catégories d'âge, les coups de pieds au visage sont interdits, de plus lors des enchainements seul 1 coup de poing au visage est autorisé, coups de poings retourné compris.

SPECIFIQUE SANDA LIGHT :

Toute frappe réalisée avec puissance est formellement interdite.

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

Pour les catégories d'âge, hors la catégorie senior, les coups de poing à la tête sont limités à 1 touche dans un même enchaînement, si cette limite est dépassée, l'arbitre séparera les combattants et relancera le combat sans pénalité.

Pour les compétitions de trophée Kung Fu Kid's les coups de poings et coups de pieds à la tête sont interdits.

Article 6 : 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.

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 trois techniques suivantes :
- Balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette ».
- Le combattant lorsque son l'adversaire ne se remet pas sur ses pieds dans les trois secondes, après avoir effectué une des trois techniques suivantes : Balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette ».
- Le combattant dont l'adversaire n'attaque pas dans les cinq secondes suites 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 admonestation.

Aucun point ne sera comptabilisé :

- Pour les techniques manquant visiblement de puissance, technique peu claire et/ou manquant d'impact, sauf en Sanda light.
- Pour les frappes simultanées valant le même nombre de points.
- 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.
- Pour chute intentionnel en vue de réaliser une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette ».
- Dans le cas d'une chute, ou d'une sortie provoquée par un coup de pied ou de poing, uniquement les points de la chute seront pris en compte.
- 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 appuis 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 » ne sera valide que dans le cas où elle est exécutée de façon défensive, en absorbant la poussée de l'adversaire, et seulement pour fait sortir son adversaire de la surface de combat Dans tous les cas, en cas d'échec, elle sera comptabilisée comme étant une chute pour son exécutant.

Dans le cas d'une saisie ou d'une poussée réalisée 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.

Article 7 : 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 points 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.

7-1) La remarque orale (pas de points de pénalité) :

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

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

7-2) 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.

7-3) 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, et 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.

Article 8 : **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.
- Saisie prolongée pendant plus de 3 secondes 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 sera constaté.
- En cas de problèmes techniques affectant le bon déroulement du combat.
- Le chef de table le commande.

Article 9 : **Victoire**

9-1) **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 involontaire (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.

9-2) **Victoire du combat**

- Le compétiteur qui gagne deux rounds est déclaré vainqueur du combat.
- Lorsqu'un combattant domine très nettement son adversaire, l'arbitre central en accord avec le chef de table proclame l'athlète vainqueur du combat par supériorité technique (victoire absolue).
- Si un combattant est compté 3 fois, son adversaire gagne le match par hors combat.
- Lorsqu'un combattant est compté 10 au cours du combat, son adversaire est automatiquement déclaré vainqueur de la rencontre par hors combat sauf en cas de faute personnelle.
- Si un combattant demande l'arrêt du combat, son adversaire gagne le match par abandon.
- Si le coach d'un combattant demande l'arrêt du combat en brandissant une 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 ces résultats pour la compétition en cours seront annulés.

Article 10 : Egalité

10-1) 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 ;
- Le compétiteur avec le moins d'admonitions Si l'égalité demeure, le résultat du round sera : égalité.

10-2) 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.

Article 11 : 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.

Article 12 : Disqualification

12-1) 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.

12-2) 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.
- Toute utilisation de la plateforme comme tribune par un combattant ou un coach entrainera la disqualification du compétiteur.
- Gestes et comportements déplacés.
- Frapper délibérément 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.

Article 13 : Suivi des hors combat

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

Chapitre 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 &

Figure 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,

Figure 7 &

Figure 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 (**Erreur ! Source du renvoi introuvable.** & **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).



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 112).



Figure 112

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 (**Erreur ! Source du renvoi introuvable.**³ & **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**⁴).



Figure 123

Figure 134

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 145



Figure 156

Compte forcé 8 Secondes (compte valide)

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



Figure 16

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 tendu séparément, les autres doigts repliés **(Erreur ! Source du renvoi introuvable.)**

Figure 17

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 18)



Figure 18

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 (**Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).

Figure 19

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 20 &

Figure 21).



Figure 20



Figure 21

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 22).



Figure 22

Une sortie de la plateforme

Il tend un bras en direction du concurrent tombé de la plateforme (Figure 23) 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 24).



Figure 23



Figure 24

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 25). Il place alors les coudes en angle droit devant le corps, paumes face à soi, tout en ramenant les pieds joints (**Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).



Figure 26

Figure 25

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 27).



Figure 27

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 28).



Figure 28

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 29).



Figure 29

Frappe avec le genou

En faisant face au fautif, l'arbitre lève un genou et le recouvre avec la main du même côté (Figure 30).



Figure 30

Frappe trop puissante (uniquement en SANDA LIGHT)

L'arbitre tend un bras vers le fautif, paume vers le haut (Figure 31). Tout en déclarant « rouge! » ou « Bleu! » il place le poing droit sur la main gauche, paumes vers le haut, devant le corps (Figure 32).



Figure 31



Figure 32

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 33).



Figure 33

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 34).



Figure 34

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 35).



Figure 35

Technique non valide

En faisant face au juge principal, l'arbitre tend les bras devant l'abdomen en les croisant et décroisant (Figure 36, Figure 37 & Figure 38).



Figure 36



Figure 37



Figure 38

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 39).



Figure 39

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 40).



Figure 40

Échange de positions

En faisant face au juge principal, au centre de la plateforme, l'arbitre croise les bras devant l'abdomen. (Figure 41)



Figure 41

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 42).



Figure 42

Vainqueur

En se tenant entre les combattants, l'arbitre tient le poignet du vainqueur et soulève sa main (Figure 43).

Maintenir le poignet du vaincu vers le bas.



Figure 43

Chapitre 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 44).



Figure 44

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 45)



Figure 45

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 46).



Figure 46

Chapitre 3 – Matériel pour le jugement et l'arbitrage

Matériel du juge de ligne

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

Un jeu de 2 plaquettes de couleur (1 rouge, 1Bleue) est distribué par juge.

Une plaquette mesure 20cm de diamètre sur un manche de 20cm de long.

Ces plaquettes seront employées par les juges de ligne pour indiquer le gagnant, le perdant ou égalité (en cas d'égalité, le juge brandira les deux plaquettes en les croisant). (Figure 47)

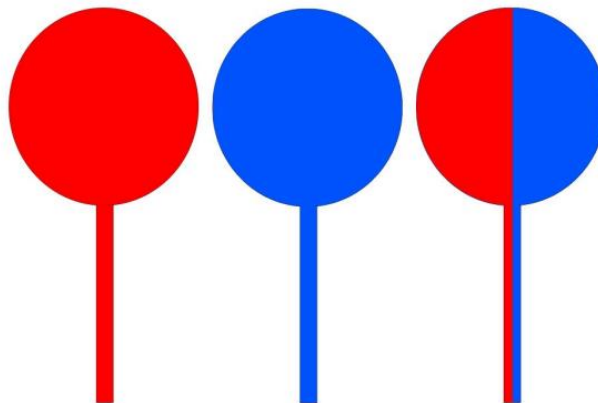


Figure 47

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 :

Décorées de caractères chinois et français (Figure 48), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour l'admonestation :

- Six cartes rouges, Cartes d'avertissement :

Décorées de caractères chinois et français (Figure 49), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour l'avertissement.

- Six cartes vertes, Cartes de comptages validés :

Décorées de caractères chinois et français (Figure 50), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour le compte forcé

- Quatre cartes bleues, Cartes de sortie :

Décorées de caractères chinois et français (Figure 51), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour les sorties.



Figure 48



Figure 49

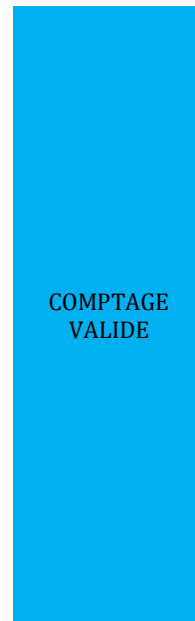


Figure 50



Figure 51

Deux supports, un bleu et un rouge, sont employés pour tenir les cartes. Ils sont de 60 centimètres de long et de 15 centimètres de haut (Figure 52).

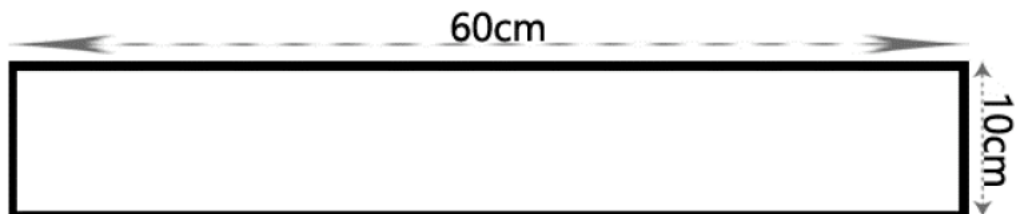


Figure 52

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.