FÉDÉRATION FRANCAISE DES ARTS ÉNERGÉTIQUES ET MARTIAUX CHINOIS

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES DE COMPÉTITION ET D'ARBITRAGE

WUSHU SANDA
Haute Performance

Et

SANDA LOISIR

A PARTIR DU 1er SEPTEMBRE 2026

Validé par la Direction Technique National :

Monsieur Pierre-Yves ROQUEFERE - DTN

Monsieur Karim TRAA – Responsable des compétitions

Ont participé à l'élaboration et à la rédaction de ce document

Monsieur Alain SAADOUN – Responsable national arbitrage Sanda

Monsieur Olivier KOSCIELNY – Responsable national de la planification – Arbitre Européen

Monsieur Khelifa ZEDJAR – Arbitre international

Madame Sabine BERGÜA – Arbitre européen

Madame Diana NGUYEN – Arbitre européen

Monsieur Karim TRAA – Responsable des compétitions

Monsieur Pierre-Yves ROQUEFERE – DTN

En date du 1er Septembre 2026

(ANNULE ET REMPLACE LA PRÉCÉDENTE ÉDITION)

I. Règles sportives spécifiques Wushu Sanda (Haute performance) / Sanda-Loisir

1. Préambule

Ce règlement spécifique précise et complète le règlement général de compétition de la FFAEMC en vigueur pour ladite compétition. Le règlement général de compétition fait référence pour tout élément non spécifié.

2. Définition

Le Sanda est la forme de combat sportive du Wushu en vigueur à l'international IWUF et WKFE
Il s'agit d'un sport de combat utilisant les techniques de percussion pieds, poings, préhensions, poussées, saisies, projections.

Les combats s'effectuent sur une plateforme surélevée et en plein contact pour les catégories Sanda Excellence

Le Sanda Loisir est une version plus sécurisée du Sanda, aux frappes à la touche, sans puissance, et à l'interdiction de certaines techniques ainsi qu'au port de protections supplémentaires. Le Sanda Loisir est une compétition permettant à la majorité de combattre sans les risques inhérents au plein contact, dans un objectif sport-santé.

Le championnat de France Wushu Sanda est la première compétition de référence pour l'entrée dans le processus de sélection en collectif France et équipe de France conformément au PPF. Il permet de décerner « le » titre de champion de France (un par catégorie et par sexe).

3. Formalités administratives spécifiques

La compétition est accessible uniquement aux licenciés de la FFAEMC de la saison en cours.

Tout compétiteur doit pouvoir justifier de sa licence de la saison en cours (timbre de licence ou attestation de licence) et d'une antériorité de licences y compris d'autres fédérations françaises justifiant d'un minimum de 3 ans de pratique. Une demande de dérogation peut être effectuée par mail auprès du DTN.

Il doit également présenter un passeport fédéral de la FFAEMC dûment rempli et en cours de validité.

Pour les mineurs :

En plus des documents demandés ci-dessus, une autorisation signée par une personne ayant l'autorité parentale lui permettant de participer à des rencontres dans les compétitions et manifestations organisées par la Fédération Française des Arts Énergétiques et Martiaux Chinois (sur papier libre ou apposé sur le passeport fédéral).

4. Documents médicaux

Pour les épreuves d'opposition (Sanda et Sanda Loisir) :

Compétiteurs en Sanda Loisir :

Pour les compétitions combat où le KO n'est pas recherché (combat libre light / loisir)

Pour les mineurs :

Le licencié doit avoir rempli un questionnaire de santé ne comportant aucune réponse négative auquel cas le certificat médical de non-contre-indication à la pratique compétitive doit être présenté.

Pour les majeurs :

Il s'agit d'un certificat de non contre-indication à la pratique en compétition des arts martiaux et des sports de combat en compétition de contact léger valable 3ans. Il conviendra également qu'à chaque début de saison sportive, le licencié remplisse un questionnaire de santé ne comportant aucune réponse négative. À défaut le certificat médical de non-contre-indication à la pratique compétitive doit être renouvelé.

Compétiteurs en Sanda :

Pour les mineurs et majeurs

Pour les compétitions combat Sanda avec KO autorisé (catégorie excellence), un dossier médical de non-contre- indication à la pratique du Sanda doit être présenté. Il doit comprendre :

- un certificat de non contre-indication daté de moins de 30 jours avant le début administratif de la saison sportive fédérale au cours de laquelle a lieu l'événement,
- un électrocardiogramme de repos de moins de 3 ans dûment interprété,
- un certificat de non contre-indication émanant d'un ophtalmologiste et datant de moins de 3 ans

Compétiteurs portant des appareillages d'orthodontie inamovibles

Il leur est également demandé d'obtenir auprès du praticien, un certificat de non contre-indication à la pratique en compétition précisant l'usage d'un protège dent double si la mâchoire inférieure est également équipée.

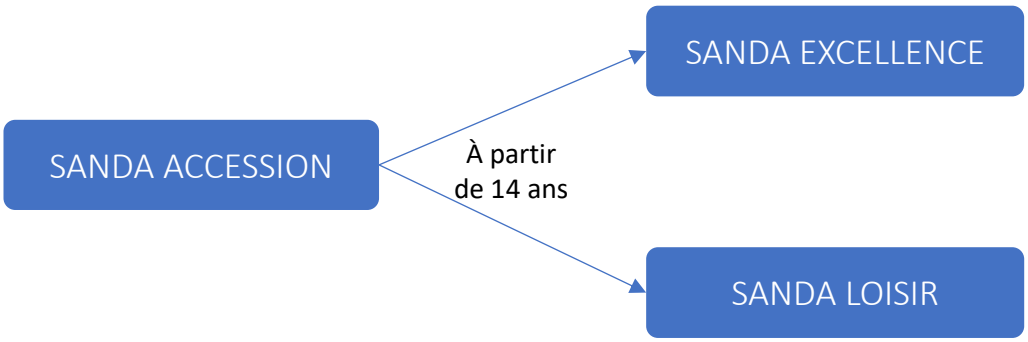
5. Genre et mixité

La mixité de sexe ou genre est interdite dans toutes les compétitions d'opposition de la FFAEMC

6. Catégorie d'âge

L'âge pris en compte est l'âge du compétiteur au jour de la compétition.

- Toutes ces catégories ne sont pas ouvertes pour toutes les compétitions.
- Des catégories concomitantes peuvent être regroupées dans certaines compétitions.
  La catégorie faisant référence sera la catégorie d'âge la plus âgée (exemple regroupement entre **séniors et vétérans, la catégorie de référence sera vétérans)**
- L'accès aux catégories Excellences est conditionné par la présentation d'au moins 3 timbres de licence consécutives ou non, sur les dix dernières années, d'une fédération d'arts martiaux/sports de combat, d'une fédération française ou étrangère.



SANDA ACCESSION (entre 6 ans et 13 ans)

POUSSINS, PUPILLES, BENJAMINS, MINIMES

Catégories d'âges	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes
Âge	6 - 7 ans	8 - 9 ans	10 - 11 ans	12 - 13 ans

SANDA EXCELLENCE (à partir de 14 ans)

CADETS, JUNIORS, SENIORS

Catégories d'âges	Cadets Excellence	Juniors Excellence	Seniors Excellence
Âge	14 - 15 ans	16 - 17 ans	18 - 40 ans

SANDA LOISIR (à partir de 14 ans)

CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS, VETERANS 2.

Catégories d'âges	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans	Vétérans 2
Age	14 - 15 ans	16 - 17 ans	18 - 40 ans	41 - 50 ans	50 ans et +

Le sur-classement en âge

Pour les compétitions d'opposition Loisir le sur-classement est autorisé par le responsable national d'arbitrage dans la limite d'une seule catégorie d'âge et celle directement supérieure à son âge légal.

- Le sur-classement en âge est **interdit** pour :
  - Toutes les catégories Sanda Excellence (Cadets, juniors et seniors).
- Le sur-classement en âge est autorisé pour :
  - Sanda accession (Poussins, pupilles, benjamins et minimes).
  - Sanda Loisir (Cadets, juniors, seniors et vétérans).

7. Catégorie de poids

Catégories d'âges	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes
Catégories de poids	≤20 kg			
	≤25 kg	≤25 kg		
	≤30 kg	≤30 kg	≤30 kg	
	≤35 kg	≤35 kg	≤35 kg	≤35 kg
	≤40 kg	≤40 kg	≤40 kg	≤40 kg
	>40 kg	≤45 kg	≤45 kg	≤45 kg
		>45 kg	≤50 kg	≤50 kg
			>50 kg	≤55 kg
				≤60 kg
				≤65 kg (>60 Fém.)
				>65 kg

Catégories d'âges	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans
	≤44 kg			
	≤48 kg	≤48 kg	(≤48 kg Fém.)	
	≤52 kg	≤52 kg	(≤52 Fém.)	
	≤56 kg	≤56 kg	≤56 kg	
	≤60 kg	≤60 kg	≤60 kg	≤60 kg
	≤65 kg	≤65 kg	≤65 kg	≤65 kg
	≤70 kg (> 65 Fém.)	≤70 kg	≤70 kg	≤70 kg
	≤75 kg	≤75 kg	≤75 kg	≤75 kg
	>75 kg	≤80 kg (> 75 Fém.)	≤80 kg (>75 Fém.)	≤80 kg (>75 Fém.)
		≤85 kg	≤85 kg	≤85 kg
		>85 kg	≤90 kg	≤90 kg
			≤100 kg	≤100 kg
			>100 kg	>100 kg

Le sur-classement en poids

Pour toutes les compétitions d'opposition accession et loisir, des catégories de poids concomitantes peuvent être regroupées. Cependant, l'écart entre deux combattants ne pourra excéder :

- 3 kg pour les catégories accession
- 5 kg pour les catégories loisir.

8. Méthode de compétition

Les compétiteurs sont répartis par catégories d'âge, de poids et par formules de combats.

Les combattants sont ensuite répartis :

- soit par tableau en élimination directe
- soit en une poule dîtes « Round Robin » s'ils ne sont que trois

9. La durée de réalisation des combats

	Catégories d'âge	Durée « effectif » de confrontation	*Durée de récupération*
SANDA ACCESSION	Accession Poussins	**2 rounds de 1'**	1' entre chaque round
	Accession Pupilles Accession Benjamins Accession Minimes	**2 rounds de 1'30**	
SANDA EXCELLENCE	Excellence Cadets Excellence Juniors Excellence Séniors	**2 ou 3 rounds de 2'**	
SANDA LOISIR	Loisir Cadets Loisir Juniors Loisir Vétérans	**2 ou 3 rounds de 1'30''**	
	Loisir Séniors	**2 ou 3 rounds de 2'**	

10. Tenue & protections

Tous les sportifs doivent fournir leurs propres tenues, gants et protections sauf mention contraire de la commission d'organisation.

Tenue

Exemple de tenues et protections conformes
(Combattant Sénior SANDA Masculin)

Exemple de tenues et protections conformes
(Combattante Sénior SANDA Féminine)

Le compétiteur doit être :
- Pieds nus,
- Ongles des orteils coupés court
- Porter une tenue unie qui sera selon le tirage aléatoire : soit rouge, soit bleue (couleur officielle).
- Être équipé des protections obligatoires compte tenu de la formule de combat choisie, de sa catégorie d'âge et de poids et dans la couleur qui lui sera attribuée pour chaque combat.

Pour tous les sportives (féminines) qui le souhaitent, il leur est permis de porter un legging (de la même couleur que la couleur d'appel) sous le short.

Les tenues portant des inscriptions désignant d'autres disciplines sportives, ou portant le logo d'autres fédérations seront refusées.

Les protections

LES ÉLÉMENTS VISIBLES SONT OBLIGATOIREMENT DE LA MÊME COULEUR QUE LA TENUE.

Catégorie		Tête	Dents	Tronc	Parties génitales	Membres supérieurs	Membres inférieurs
Sanda Accession		Casque obligatoire	Protège dent obligatoire (simple ou double selon avis médical)	Plastron obligatoire	Coquille obligatoire pour les masculins	Gants adaptés à la catégories d'âge et de poids (Bandages interdits)	Protège tibia et pied (non séparés)
Sanda Excellence	**Cadets**	Casque obligatoire (sans pommette en Sanda Sénior)	Protège dent obligatoire (simple ou double selon avis médical)	Plastron obligatoire	Coquille obligatoire pour les masculins, Protège pubis optionnel chez les féminines	Bandes obligatoires et gants adaptés à la catégories d'âge et de poids	Protège tibia et pied (non séparés)
	Juniors						Protège pied
	Seniors						Aucune protection
Sanda Loisir		Casque obligatoire (sans pommette en Sanda Sénior)	Protège dent obligatoire (simple ou double selon avis médical)	Plastron obligatoire	Coquille obligatoire pour les hommes, Protège pubis optionnel chez les féminines	Bandes obligatoires et gants adaptés à la catégories d'âge et de poids	Protège tibia et pied (non séparés)

Les gants

- 6 onces pour toutes les catégories poussins, pupilles et benjamins.
- 8 onces pour les autres catégories jusqu'à 65 kg et en dessous,
- 10 onces pour les catégories supérieures à 65, kg,
- 12 onces autorisés pour les catégories 90 kg et au-dessus.

Les bandages

Pour les bandages des mains ces derniers devront avoir une longueur comprise entre 3,5 et 4,5 m, les bandes adhésives sont autorisées. Un compétiteur ne sera pas autorisé à combattre avec des bandages non conformes.

Les chevillières, genouillères et coudières éventuelles ne devront pas contenir d'autre matière que du tissu et devront être de la même couleur que le reste de l'équipement. Elles devront en outre être validées par le corps médical.
Des contrôles aléatoires pourront être effectués tout au long de la compétition.

11. La surface de compétition

C'est une surface carrée de 8 m de côté. Elle est constituée d'une plateforme surélevée de 60 cm maximum au-dessus du sol, recouvert de tapis qui devra être à minima de 4 cm d'épaisseur, sans cordage. La plateforme est délimitée par une ligne rouge de 5 cm de large. Une ligne jaune d'avertissement de 10 cm de large est tracée à 90 cm du bord. Des tapis de protection de 30 cm d'épaisseur et de 2m de long sont placés tout autour de cette plateforme en protection au sol.

Toutefois, peut suffire une aire délimitée au sol d'un carrée de 8m de côté avec une protection de 2m sur le tour, l'ensemble est constitué de tapis type « judo » ou tapis-puzzle ou similaire. L'épaisseur des tapis devra être à minima de 4 cm.

Dans certains cas, la surface de combat peut être réduite à 7 m de côté, avec une protection de 2 mètres minimum sur le pourtour.

Les tables des officiels sont suffisamment éloignées de la surface de compétition pour des raisons de sécurité.

La hauteur de l'espace au-dessus de l'aire de compétition ne doit pas être inférieure à 8 m. L'éclairage de l'aire de compétition doit être suffisant.

II. Règlements spécifiques d'arbitrage Wushu Sanda (Haute performance) - Sanda Loisir

1. Préambule

Ce règlement spécifique d'arbitrage Sanda (Haute performance) et Sanda Loisir indique les méthodes d'arbitrage et de jugement à adopter pour une compétition régie par la FFAEMC, en application de la règlementation médicale, la règlementation des compétitions ainsi que la règlementation technique.

Pour les compétitions régionales, le responsable de zone inter-régional, validé par le responsable national d'arbitrage, à délégation pour valider les arbitres qui officieront à ce niveau.

Pour chaque saison, les arbitres officiant au niveau national doivent avoir été certifiés par le responsable national d'arbitrage lors d'un stage effectué à cet effet à chaque début de saison sportive.

2. Les différents juges et arbitres

On distingue par plateau ou surface de compétition :

- Le chef de table
- L'arbitre central (minimum 1 par surface),
- Les juges de ligne, au nombre de 3 ou 5.
- L'enregistreur et le chronométreur, (Ces postes peuvent être occupés par le chef de table selon le niveau de la compétition)

3. Fonction des juges et arbitres

Généralités

Le responsable d'arbitrage (ou son adjoint désigné) de la compétition est responsable des inscriptions, quelque que soit le support technologique utilisé.

Outre leurs missions spécifiques, les arbitres Sanda et Sanda Loisir pourront être amenés et sollicités par les responsables 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'habillage des combattants,
- Annoncer les résultats,
- Remettre les médailles aux finalistes
- Exécuter des tâches administratives simples.

Le chef de table

Il a pour mission la surveillance du combat et des décisions prises par l'arbitre central, ainsi que la surveillance de la tenue vestimentaire règlementaire des coachs. Il contribue, avec l'arbitre central, à la surveillance de la sécurité des combattants.

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 est le premier garant de la sécurité des combattants.

Les juges de ligne ou arbitres de coins

Ils comptabilisent :

- Les points (percutions) qu'ils voient.
- Également les points selon la gestuelle de l'arbitre central (sorties, chutes, passivité, compte valide…).
- Ils répondent aux questions de l'arbitre central.

L'enregistreur ou le marqueur

Les préposés assurent l'enregistrement des points tel qu'indiqué par :

- L'arbitre central
- Les juges de ligne lors de l'annonce de la décision de chaque round.

Ils assistent également, à la fin des rounds et des combats, le chef de table pour l'élaboration de la décision finale.

Ils se tiendront à la table centrale face à la surface de compétition qui leurs est assignée.

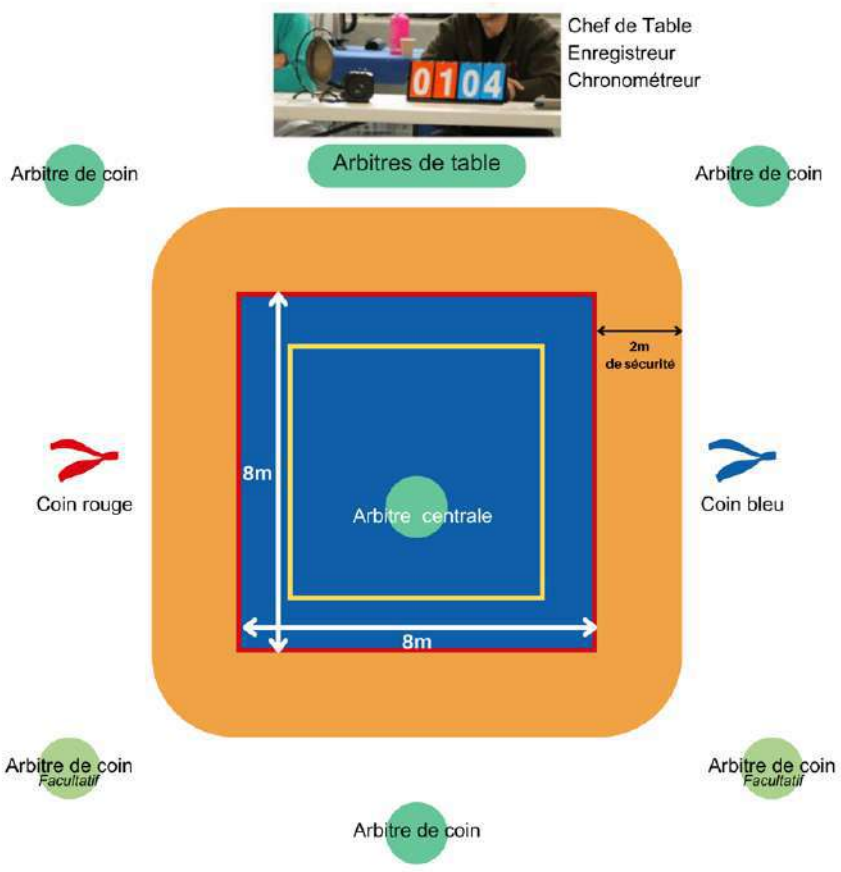
Le chronométreur

Les préposés au chronométrage assurent : le suivi de la durée de chaque round et de la minute de repos et cale en tenant compte des catégories d'âges de poids et des instructions de l'arbitre central et du chef de table.

Il signale la fin du round par tout dispositif sonore mis à leur disposition (Gong, buzzer, sifflet, etc.)

Ils se tiendront à la table centrale face à la surface de compétition qui leurs est assignée.

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



III. RÈGLEMENT D'ARBITRAGE DES COMPÉTITIONS DE SANDA (ACCESSION et EXCELLENCE) ET SANDA LOISIR

1. Principes communs

Rubrique	Disposition
Définition générale	Le Sanda (accession et excellence – PPF Haute Performance) et le Sanda Loisir opposent deux combattants de même sexe. L'efficacité technique et la combativité sont recherchées dans le respect du règlement applicable.
Techniques autorisées	Coups de pieds, coups de poings, balayages, saisies, projections et techniques de défense issues des styles de Wushu.
Zones de contact autorisées	Tête, torse (poitrine et abdomen) et cuisses.
Zones de contact interdites	Nuque et arrière de la tête ; cou ; rachis ; triangle génital ; devant du genou.
Techniques strictement interdites	• Percussions sur zone interdite • Coups de tête, de coude ou de genou • Strangulations • Projections en serrant dangereusement le cou • Projections tête première • Saisie de plus de 2 secondes • Lutte au sol • Luxations • Frappes à la tête sur adversaire au sol • Morsures.
Interdictions complémentaires	Toute pommade, huile chauffante ou substance équivalente sur les protections, les bras, les avant-bras ou les membres inférieurs.

2. Dispositions d'arbitrage communes

Rubrique	Disposition
Pénalités	• Remarque orale : pas de point. • Admonition pour faute technique : 1 point. • Avertissement pour faute personnelle : 2 points. • Trois avertissements entraînent la défaite pour le match en cours.
Exemples de fautes techniques	• Saisie passive récurrente • Fuite passive • Demande d'arrêt injustifiée • Langage provocateur • Refus d'obéissance • Rejet du protège-dents • Détachage intentionnel des protections • Perte d'un gant • Protections mal fixées • Tenue ou protections de mauvaise couleur • Retard à l'appel.
Exemples de fautes personnelles	• Attaquer avant le signal • Attaquer après le stop • Frapper une zone interdite • Utiliser une technique interdite • Comportement antisportif ou perte de contrôle de soi.
Suspension du combat	• Chute ou sortie • Pénalité • Blessure • Saisie prolongée sans projection • Main levée • Passivité • Maintien au sol supérieur à 3 secondes lors d'un balayage • Problème technique signalé par le chef de table.
Victoire du round	• Gagnant si l'adversaire sort seul deux fois, subit deux comptes valides dans le round, ou marque moins de points.
Victoire du combat	• Gagner deux rounds ; victoire par supériorité technique • Victoire par hors combat ou abandon • Forfait après trois appels du chef de table.
Égalité	• Round : moins d'avertissements, puis moins d'admonitions, puis compétiteur le plus léger. • Combat : plus grand total de points, puis compétiteur le plus léger à la pesée. • En poule, si l'égalité persiste, deux points sont attribués à chaque combattant.

Pour optimiser la protection des combattants, l'arbitre central et/ou le chef de table peut décider d'arrêter le combat en cas de constat d'écart de niveau trop important.

3. Règlement SANDA (ACCESSION et EXCELLENCE)

Point	Règle SANDA
SANDA EXCELLENCE	Au cours d'une même phase d'assaut, les frappes successives au visage sont autorisées avec les pieds et les poings.
SANDA ACCESSION	Les projections avec arrachement du sol et élévation de l'adversaire au-delà de la ligne médiane du projeteur sont interdites Un seul coup de poing au visage, y compris retourné, est autorisé par enchaînement. **POUSSINS PUPILLE :** Coups de pied au visage interdits. **BENJAMINS MINIMES** : Coups de pied au visage autorisés.

Barème SANDA ACCESSION EXCELLENCE	Attribution
4 points	• Prise d'initiative suivie d'une projection réussie : l'adversaire tombe seul au sol
2 points	• Prise d'initiative suivie d'une projection réussie mais les deux combattants tombent au sol (celui qui a pris l'initiative tombe au-dessus) • Sortie provoquée ou sortie seule de l'adversaire avec rupture du contact • Rester debout alors que l'adversaire tombe ou pose un appui supplémentaire • Coup de pied puissant au tronc ou à la tête • Balayage avec appui supplémentaire suivi d'un relevé dans le même mouvement • Comptage forcé valide • Avertissement reçu par l'adversaire.
1 point	• Prise d'initiative suivie d'une projection mais les deux combattants tombent au sol avec retournement de situation : le défenseur se retrouve sur celui qui a pris l'initiative • Coup de poing puissant au tronc ou à la tête • Coup de pied puissant dans les cuisses • Balayage avec appui supplémentaire sans relevé immédiat • Adversaire qui ne se relève pas en 3 secondes après balayage • Adversaire inactif après consigne d'attaquer • Admonition reçue par l'adversaire.
Aucun point	• Techniques visiblement sans puissance, peu claires ou sans impact • Frappes pendant une saisie subie ou réalisée • Sorties ou chutes simultanées • Combattant sorti mais tenant encore son adversaire.
Cas particuliers	• Surface plane : un appui entier hors zone vaut sortie. • Après une chute suivie d'une sortie, seule la première action retenue par l'arbitre est comptabilisée. • Les saisies et poussées destinées à sortir l'adversaire doivent intervenir dans la moitié de la largeur de la surface.

4. Règlement SANDA LOISIR

Point	Règle SANDA LOISIR
Principe général	La recherche du hors combat est interdite. Toute frappe doit être strictement contrôlée ; toute frappe puissante est interdite.
Cadets, Juniors, Seniors, Vétérans	Les projections avec arrachement du sol et élévation de l'adversaire au-delà de la ligne médiane du projeteur sont interdites. (Les projections dangereuses sont prohibées : slam, techniques sacrifice, projection à plat dos, saisie des deux jambes avec bascule au-dessus de l'épaule ou de la tête, et techniques similaires)

Barème SANDA LOISIRS	Attribution
4 points	• Prise d'initiative suivie d'une projection réussie : l'adversaire tombe seul au sol
2 points	• Prise d'initiative suivie d'une projection réussie mais les deux combattants tombent au sol (celui qui a pris l'initiative tombe au-dessus) • Sortie provoquée ou sortie seule de l'adversaire avec rupture du contact • Rester debout alors que l'adversaire tombe ou pose un appui supplémentaire • Coup de pied au tronc ou à la tête • Balayage avec appui supplémentaire suivi d'un relevé dans le même mouvement • Comptage forcé valide • Avertissement reçu par l'adversaire.
1 point	• Prise d'initiative suivie d'une projection mais les deux combattants tombent au sol avec retournement de situation : le défenseur se retrouve sur celui qui a pris l'initiative • Coup de poing au tronc ou à la tête • Coup de pied dans les cuisses • Balayage avec appui supplémentaire sans relevé immédiat • Adversaire qui ne se relève pas en 3 secondes après balayage • Adversaire inactif après consigne d'attaquer • Admonition reçue par l'adversaire.
Aucun point	• Frappes pendant une saisie subie ou réalisée • Sorties ou chutes simultanées • Combattant sorti mais tenant encore son adversaire.
Cas particuliers	• Surface plane : un appui entier hors zone vaut sortie. • Après une chute suivie d'une sortie, seule la première action retenue par l'arbitre est comptabilisée. • Les saisies et poussées destinées à sortir l'adversaire doivent intervenir dans la moitié de la largeur de la surface.

5. Décision

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

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.

6. Disqualification

Condition préalable

L'arbitre central doit suspendre le combat, consulter le chef de table et le responsable d'arbitrage (décision commune) pour une décision commune d'une éventuelle disqualification d'un compétiteur.

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.

7. Surveillance médicale

En cas de blessure lors d'un combat :

- À la demande de l'arbitre :
    - Le médecin peut examiner et soigner rapidement pendant le combat sans entraîner la perte du combat.
    - Le médecin pourra 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.
- Toutes interventions médicales qu'elles soient à la demande du combattant ou du corps médical entrainent l'arrêt définitif du combat et l'adversaire est déclaré vainqueur.
- Entraîne également la perte du combat pour le blessé, toute nécessité de soins immédiats sur la surface de compétition 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. Les 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

À la suite d'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.

IV. 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 monté 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)

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 LOISIR)

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 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

1. 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

2. 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 mécaniques manuels,
- Les feuilles de score,
- Deux stylos (encre),
- Deux plaquettes ou drapeaux colorées.

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)

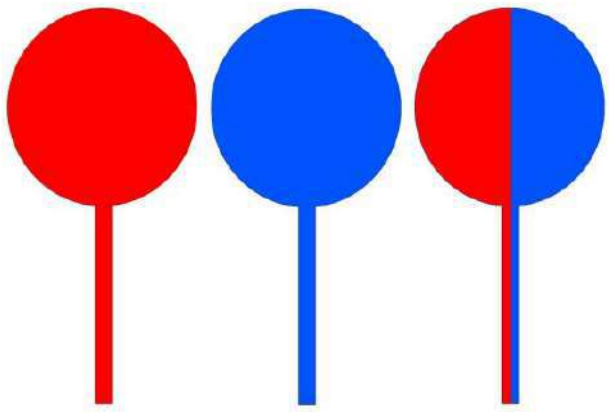


Figure 48

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 bleues, Cartes de comptages validés (Figure 51), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour le compte forcé,

- Six cartes orange, Cartes de sortie (Figure 52), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour les sorties.

Admonition

Figure 49

Avertissement

Figure 50

Comptage valide

Figure 51

Sortie

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).

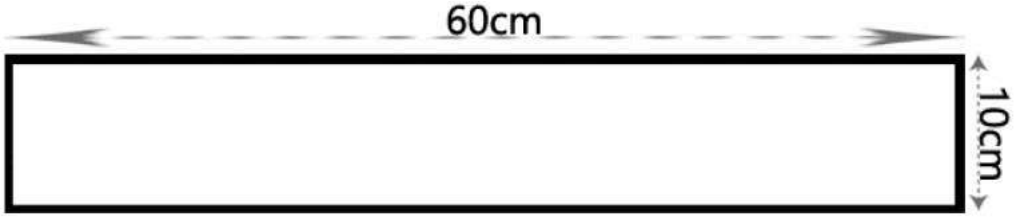


Figure 53

V. Compétitions qualificatives en zone inter-régions Sanda / Sanda-Loisir

1. Organisation des compétitions qualificatives en Zones inter-régions.

2. La programmation des qualifications en zones inter-régions sélectives

Pour toutes les compétitions, les épreuves de chaque zone inter-régions sélectives sont regroupées sur une ou deux journées réparties sur un weekend, sauf si un effectif trop important nécessite une formule différente.

Il est défini par la DTN une période de maximum deux mois pendant laquelle doivent être organisées toutes les qualifications. Cette période est comprise entre novembre et janvier.

Sous réserve des contraintes organisationnelles, chaque weekend de qualification se déroule à une date différente.

Ces règles peuvent être adaptées en fonction des contraintes liées aux calendriers civil et sportif de chaque saison.

3. Les zones inter-régions sélectives

Le découpage des zones inter-régions

Précision : Le club ne pourra s'engager que dans une seule des compétitions qualificatives des zones inter régions indiquées, l'ensemble des sportifs licenciés dans un club une inter-région devra s'engager au sein de cette même compétition qualificative de zone inter-régions.

4. Quota et qualification

La participation aux sélectifs de zone inter-régions Wushu – Sanda / Sanda Loisir des catégories d'âges Cadets à Vétérans se fait sans qualification préalable.

Le nombre d'inscription possible est illimité pour chaque club.

5. Nationalité

Catégorie Sanda : Nationalité française exigée

Catégorie Sanda Loisir : Nationalité française ou résident français

6. Sexe

FEMININ ET MASCULIN

7. Catégories d'âges

SANDA EXCELLENCE (à partir de 14 ans)

CADETS, JUNIORS, SENIORS

Catégories d'âges	Cadets Excellence	Juniors Excellence	Seniors Excellence
Âge	14 - 15 ans	16 - 17 ans	18 - 40 ans

SANDA LOISIR (à partir de 14 ans)

CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS, VETERANS 2.

Catégories d'âges	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans	Vétérans 2
Age fédéral	14 - 15 ans	16 - 17 ans	18 - 40 ans	41 - 50 ans	50 ans et +

8. Règles d'arbitrage de la compétition

Le règlement d'arbitrage – Wushu – Sanda / Sanda Loisir en cours de validité sera utilisé.

9. Organisation des épreuves

L'organisation des épreuves se fera sous le format « épreuve par élimination directe » ou le format « épreuve par poule ».

10. Délivrance des récompenses

Les 3 premiers du classement : Médaille d'Or, Argent, Bronze x2 selon le classement

Si le compétiteur est seul dans sa catégorie il est déclaré champion zone-inter région et est sélectionné pour les championnats de France.

11. Quota de qualification pour les phases nationales

Le nombre d'inscriptions possible est illimité pour chaque club.

Seule la participation et le résultat aux sélectifs inter-régionaux autorise la qualification et donc la participation aux championnats de France, sauf dérogation du DTN.

Les quotas de qualification pour les championnats de France définis pour chacune des zones inter-régions, sont les suivants :

- Jusqu'à 5 compétiteurs (5 inclus) dans la catégorie de poids => les 2 premiers seront sélectionnés pour participer lors de la phase nationale ; sauf dérogation du DTN
- Au-delà de 5 compétiteurs dans la catégorie de poids => les 4 premiers seront sélectionnés pour participer lors de la phase nationale. Sauf dérogation du DTN

VI. Les championnats de France de Wushu SANDA - SANDA LOISIR

1. Sélection directe aux championnats de France

Tout sportif ou sportive ne pouvant participer au sélectif de zone inter-régionale, doit demander au DTN une dérogation.

2. Quota et qualification

Les championnats de France Wushu– Sanda / Sanda Loisir des catégories d'âges Cadets à Vétérans sont soumis à qualification préalable, tel que décrit plus haut.

Exception :

Les clubs de Corse, des DOM – TOM et collectivités d'outre-mer pourront engager leurs compétiteurs aux championnats de France sans passer par la phase de qualification, après accord préalable du DTN (ou de son adjoint responsable).

3. Nationalité

Catégorie Sanda : Nationalité française exigée

Catégorie Sanda Loisir : Nationalité française ou résident français

Sexe

FEMININ ET MASCULIN

4. Catégorie d'âge ouverte aux championnats de France

SANDA EXCELLENCE (à partir de 14 ans)

CADETS, JUNIORS, SENIORS

Catégories d'âges	Cadets Excellence	Juniors Excellence	Seniors Excellence
Âge	14 - 15 ans	16 - 17 ans	18 - 40 ans

SANDA LOISIR (à partir de 14 ans)

CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS, VETERANS 2.

Catégories d'âges	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans	Vétérans 2
Age	14 - 15 ans	16 - 17 ans	18 - 40 ans	41 - 50 ans	50 ans et +

5. Règles d'arbitrage de la compétition

Le règlement d'arbitrage – Wushu – Sanda / Sanda-Loisir en cours de validité sera appliqué ».

6. Organisation des épreuves

L'organisation des épreuves se fera sous le format « épreuve par élimination directe » ou le format « épreuve par poule dit round robin ».

7. Délivrance des titres

Si le compétiteur est seul dans sa catégorie il est déclaré champion de France dans sa catégorie

Les 3 premiers du classement : Médaille d'Or, Argent, Bronze x2 selon le classement

Distinction spécifique

Sera remis après concertation des Juges Arbitres et du responsable de compétition,

- Un trophée du Meilleur Styliste Combattant (combattant masculin)
- Un trophée de la Meilleure Styliste Combattante (combattante féminine).

VII. Open de France Wushu jeunes SANDA LOISIR

1. Sexe

FÉMININ ET MASCULIN

2. Nationalité

FRANÇAISE OU ÉTRANGER

3. Quota et qualification

Aucun quota, ni qualification

4. Catégorie d'âge

SANDA LOISIR (à partir de 14 ans)

CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS, VETERANS 2.

Catégories d'âges	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans	Vétérans 2
Age	14 - 15 ans	16 - 17 ans	18 - 40 ans	41 - 50 ans	50 ans et +

5. Règles d'arbitrage de la compétition

Le règlement d'arbitrage – Wushu– Sanda / Sanda Loisir en cours de validité sera appliqué.

6. Organisation des épreuves

L'organisation des épreuves se fera sous le format « épreuve par élimination directe » ou le format « épreuve par poule dit round robin ».

7. Délivrance des titres

Les 3 premiers du classement : Médaille d'Or, Argent, Bronze x2 selon le classement

Distinction spécifique

Sera remis après concertation des Juges Arbitres et du responsable de compétition :

- un trophée du Meilleur Styliste Combattant (combattant masculin)
- un trophée de la Meilleure Styliste Combattante (combattante féminine).

VIII. Open de France SANDA - SANDA LOISIR

1. Sexe

FEMININ ET MASCULIN

2. Nationalité

FRANÇAISE ET RESIDENT FRANÇAIS

3. Quota et qualification

L'open de France – Sanda et Sanda Loisir des catégories d'âges Cadets à Vétérans s'effectue sans qualification préalable.

Un compétiteur est limité à l'engagement d'une seule forme de compétition Sanda ou Sanda Loisir par événement.

4. Catégorie d'âge

SANDA EXCELLENCE (à partir de 14 ans)

CADETS, JUNIORS, SENIORS

Catégories d'âges	Cadets Excellence	Juniors Excellence	Seniors Excellence
Âge	14 - 15 ans	16 - 17 ans	18 - 40 ans

SANDA LOISIR (à partir de 14 ans)

CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS, VETERANS 2.

Catégories d'âges	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans	Vétérans 2
Age	14 - 15 ans	16 - 17 ans	18 - 40 ans	41 - 50 ans	50 ans et +

5. Règles d'arbitrage de la compétition

Le règlement d'arbitrage – Wushu – Sanda / Sanda Loisir en cours de validité sera utilisé.

6. Organisation des épreuves

L'organisation des épreuves se fera sous le format « épreuve par élimination directe » ou le format « épreuve par poule dit round robin ».

7. Délivrance des titres

Si le compétiteur est seul dans sa catégorie suite au forfait de son adversaire il est déclaré vainqueur de l'open de France Sanda