

REGLEMENT DE COMPETITION SEMI CONTACT (EXTRAITS)

CONDITIONS GENERALES

Pour participer aux compétitions de Semi Contact, il faut:

- justifier de son identité
- posséder un certificat médical de l'année sportive en cours, attestant de l'aptitude à la pratique du sport de combat en compétition, délivré par un médecin diplômé de médecine du sport et être en possession de son passeport sportif en règle.
- posséder une tenue et des équipements conformes au règlement.
- respecter impérativement la limite supérieure de poids autorisé dans sa catégorie. Le jour de la pesée : tolérance zéro sauf si celui-ci précède le jour de la compétition : tolérance 500 grammes.
- pour les mineurs, posséder une autorisation parentale.
- connaître les différentes règles d'arbitrage et notamment les sanctions encourues dans le cas de leur transgression.

I AIRE DE COMBAT

- L'aire de combat est appelé ring.
- Le ring est une surface carrée de 8 m de côté au maximum.

II TENUE DES COMBATTANTS

Les compétiteurs doivent se présenter à l'arbitre, vêtus de la tenue réglementaire constituée d'un pantalon de Boxe américaine, d'un débardeur ou exclusivement d'un tee shirt en V, aux couleurs de leur club et de la ceinture correspondante à son grade.

Les tenues doivent être propres, non déchirées ou décousues, le compétiteur ne devant pas porter d'objets métalliques.

Les ongles des mains et des pieds doivent être correctement coupés et doivent être courts.

L'arbitre refusera toute tenue qu'il jugera non adaptée à la sécurité ou à l'éthique de la compétition.

III PROTECTIONS

- Gants conformes à la pratique du Semi Contact
- Protections de pieds recouvrant entièrement les pieds (orteils et talons)
- Casque enveloppant la tête et ne devant pas empêcher le combattant d'entendre l'arbitre.
- Protège tibias non renforcés de matière dure
- Coquille de protection portée sous le pantalon
- Protège dents
- Protection de poitrine pour les féminines
- L'usage de bandes adhésives sur les protections est interdit.
- La protection des coudes et des genoux (non renforcées de matière dure) est autorisée

L'arbitre refusera toute protection en mauvais état ou inadaptée.

IV LE COMBAT

Chaque compétiteur doit être prêt avant son appel revêtu correctement de sa tenue et de son équipement. Dans la négative, après l'appel, il lui sera automatiquement attribué un point de pénalité, augmenté d'un point de pénalité pour chaque minute supplémentaire de retard.

Après avoir reçu 3 points de pénalité, le compétiteur sera définitivement disqualifié.

Les combattants se présentent sur l'aire de combat afin que le juge puisse inspecter et vérifier la conformité des protections et des tenues.

Le premier combattant appelé est dénommé "combattant rouge", il portera durant l'assaut une ceinture rouge. Il sera positionné à droite (face à la table) de la table centrale.

Le second combattant appelé est dénommé "combattant bleu", il portera durant l'assaut une ceinture bleu. Il sera positionné à gauche (face à la table) de la table centrale.

Les compétiteurs doivent se faire face au centre de celle-ci, éloignés d'une distance de 2 à 3 mètres définie en fonction des dimensions générales. Ils se saluent.

Les compétiteurs sont debout face à face, pieds joints, bras le long du corps et inclinent le buste de 30° vers l'avant.

Le commandement «fight» indique que le combat doit être engagé.

Le commandement «stop» indique que le combat doit être arrêté.

A la fin de l'assaut, les compétiteurs doivent se saluer et après l'annonce de la décision quitter l'aire de combat suivant les indications de l'arbitre et saluer le tapis.

Durée : L'assaut se déroule durant deux reprises. La durée du combat est fixée à deux minutes par reprise avec une minute de récupération entre les deux.

Durant l'assaut, seul l'arbitre peut ordonner l'arrêt du chronomètre. Les juges n'ont pas cette capacité.

Coach : Les combattants doivent avoir un coach, en tenue de sport, qui ne pourra pas intervenir durant le combat.

V CIBLES AUTORISEES

- tête (face, côtés)
- tronc (face et côtés)
- jambes (uniquement pour les balayages et fauchages entre le talon et le mollet)

Par voie de conséquence, toute attaque en dehors de ces zones est interdite.

VI FORMULES D'ARBITRAGE

Le combat de Semi Contact est jugé aux points, le vainqueur étant le compétiteur ayant totalisé le plus de points attribués pendant le temps réglementaire.

Les combats peuvent être arbitrés de trois façons:

- un arbitre plus un juge
- un arbitre plus deux juges latéraux
- un arbitre plus quatre juges de coins

Le responsable de la compétition choisi la formule la mieux adaptée.

Les points sont attribués à la majorité des juges et de l'arbitre, soit selon les cas:

- un arbitre plus un juge = l'accord des deux
- un arbitre plus deux juges = l'accord de deux
- un arbitre plus quatre juges = l'accord de trois

VII TECHNIQUES AUTORISEES

Sont autorisées toutes les techniques de pieds, toutes les techniques de poings sauf coup de poing retourné, la surface de frappe devant être le dessus du gant.

Ces techniques doivent être exécutées au dessus de la ceinture.

Sont également autorisés, les fauchages et les balayages portés dans les zones autorisées.

La saisie est autorisée uniquement en vue de permettre l'exécution d'une technique légale jugée valable par les arbitres.

VIII ATTAQUE JUGEE VALABLE

Une attaque est jugée valable quand :

- elle est portée sur une zone autorisée
- elle est délivrée correctement sur le plan technique
- elle couvre la bonne distance
- elle est dynamique, c'est à dire qu'elle est à la fois forte, décisive, rapide et précise.
- elle atteint sa cible avec un contrôle parfait.

Si l'attaque n'apparaît pas suffisamment effective, l'arbitre peut laisser l'assaut se prolonger ou bien après l'avoir stoppé, déclarer celui-ci insuffisant et en ordonner la reprise.

Attaque au sol : Un combattant ne peut attaquer son adversaire au sol. L'arbitre doit arrêter immédiatement le combat dès lors ou l'un des deux combattants touche le sol avec une partie de son corps, autre que ses pieds.

Dans toutes les compétitions de Semi contact, le KO (Knock out) est interdit

IX SORTIE DE L'AIRE DE COMBAT

Un compétiteur est considéré comme hors zone aussitôt qu'un de ses pieds dépasse la ligne délimitant l'aire de combat.

Des lors ou le combattant n'a pas été poussé hors des limites de l'aire de combat, par son adversaire il est considéré comme ayant effectué "une sortie volontaire". Il est alors sanctionné par l'arbitre. Au terme de la troisième sortie volontaire le combattant se voit attribuer un point négatif. A la quatrième sortie le combattant est disqualifié.

X ARBITRE

Sur l'aire de combat, l'arbitre est assisté de juges

L'arbitre a le pouvoir et le devoir de :

- diriger le combat
- s'assurer qu'il se déroule selon les règles
- attribuer les points en accord avec ses juges
- expliquer le fondement de ses décisions
- donner des avertissements ou de disqualifier
- prolonger la durée d'un combat
- annoncer le résultat

Les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel.

XI DECOMPTE DES POINTS

Au stop de l'arbitre les points sont additionnés et totalisés par la table officielle. Un combattant ne peut se voir attribuer dans le même temps un point et un avertissement. La faute prévaut sur le point marqué.

A chaque fois que l'arbitre considère, en accord avec le ou les juges (voir article VI- Formules d'arbitrage), qu'une technique est valable, il attribuera le nombre de points correspondant.

Le combattant déclaré vainqueur par l'arbitre, après décision des officiels autour de l'aire de combat, est celui qui

- totalise 10 points d'écart sur son adversaire
- voit son adversaire disqualifier, abandonner.
- à la fin du temps réglementaire totalise le plus de points, ayant été additionné au cours du combat.

1/ Points positifs:

Techniques parfaitement contrôlées et portées avant le stop de l'arbitre

- technique de poing à la tête ou au corps 1pt
- technique de pied au corps 1pt
- technique de pied sauté au corps 2pt
- balayage ou fauchage 1pt
- technique de pied à la tête 2pt
- technique de pied à la tête sauté 3pt

Attention : Aucun point ne sera attribué pour les techniques portées sur un combattant au sol

2/ Points négatifs sans avertissement:

- coup de genou, coude, tête, poing retourné, coup aux parties, aux yeux, à la gorge 1pt
 - projection haute 1pt
 - technique portée sans contrôle 1pt
 - crier sans raison, avoir des gestes déplacés ou avoir une conduite anti-sportive 1pt
 - Coach ayant pénétré sans autorisation sur l'aire de combat, ayant des gestes déplacés ou ayant une conduite anti-sportive 1pt
- Disqualification en cas de récidive.

3/ Points négatifs précédés d'un avertissement:

- coup au dessous de la ceinture 1pt
- technique portée avec l'intérieur du gant 1pt
- accrochages systématiques 1pt
- attaques en dehors des limites du tapis 1pt
- faire sortir par force son adversaire du tapis en le poussant ou le bousculant 1pt
- attaque délibérée derrière la tête 1pt
- non arrêt du combat au stop de l'arbitre 1pt
- rejeter volontairement son protège dents 1pt

- délier ou renouer sa ceinture sans l'autorisation de l'arbitre
Disqualification en cas de récidive. 1pt

4/ Points négatifs précédés de deux avertissements:

- fuite, refus de combat 1pt

5/ Disqualification sans avertissement:

- du combattant ayant provoqué un Knock down ou un Knock Out volontaire

En cas de disqualification par manque de contrôle de l'un des combattants, son adversaire ne sera autorisé à continuer le tournoi qu'après avoir reçu l'avis favorable du médecin.

XII ABANDON

Un compétiteur peut à n'importe quel moment abandonner en levant son bras pour indiquer son abandon.

Dans ce cas, l'arbitre proclamera l'autre compétiteur vainqueur.

Chaque coach peut arrêter le combat à tout moment en jetant une serviette sur l'aire de combat en signe d'abandon.

XII PROLONGATIONS

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, il est décidé une prolongation d'une minute.

En cas d'égalité à la fin de cette minute, il est décidé une deuxième prolongation et la victoire est attribuée au premier point attribué.

XIII CATEGORIES DE POIDS

Masculin Seniors

- 57 Kg
- 63 Kg
- 69 Kg
- 74 Kg
- 79 Kg
- 89 Kg
- 94 Kg
- + 94 Kg

Féminines Juniors et Seniors

- 50 Kg
- 55 Kg
- 60 kg
- 65 Kg
- 70 Kg
- +70 Kg

Les catégories précitées sont officielles, cependant la commission techniques pourra pour rendre la compétition équitable choisir de les modifier en fonction des engagements.

REGLEMENT GENERAL POUR LES DIVISIONS FORMES

I. ARBITRAGE

- L'ordre de passage sera tiré au sort.
- Pour les 4 premiers à passer de chaque catégorie, les notes ne seront prononcées qu'après qu'ils soient passés tous les 4, pour les autres les notes seront prononcées dès la fin de leur programme.
- 3 juges minimum et 7 maximum sur chaque surface.
- la note la plus haute et la plus basse seront retirées lorsqu'il y aura 5 ou 7 juges.
- Les notes seront comprises entre 7.0 et 10.
- En cas d'égalité, la note la plus haute et la note la plus basse seront rajoutées, si l'égalité persiste un second passage sera effectué et la décision sera prise par vote des juges.
- Pour la catégorie armes, la perte de l'arme ne sera pas éliminatoire, mais sera pénalisée de 1 point.
- Une chute sera pénalisée de 1 point
- Une main ou un genou posés involontairement seront pénalisés de 0.5 point
- Les déséquilibres sur l'ensemble du programme seront pénalisés de 0.2 à 0.5 point
- Un compétiteur qui effectuera un programme qui ne correspond pas à la division où il passe sera disqualifié.

II. PROTOCOLE

- le compétiteur salue le tatami avant de monter dessus
- le compétiteur salue le juge central
- le compétiteur se présente : nom, prénom, team, ville et pays
- pour les divisions traditionnelles, le compétiteur devra en plus annoncer son style et le nom de son programme.
- à la fin de son programme le compétiteur attend ses notes
- le compétiteur salue le juge central
- le compétiteur salue le tatami pour le quitter

III. TENUES VESTIMENTAIRES

III a. Autorisés :

- haut : kimono manches longues ou courtes
- bas : pantalon de kimono, boxe américaine ou de capoeira
- La couleur du pantalon et de la veste sont libres
- Les kimonos, ceintures et pantalons peuvent porter des inscriptions ou logos : non vulgaires ni provocants.
La dimension des marques ne doit pas dépasser 5 cm x 5 cm. Les marques sont limitées à **une apposition par élément** (veste, pantalon, ceinture...). Seuls les **sponsors officiels** de l'organisateur sont dispensés de ces prérogatives.
- Torse nu pour les hommes
- Pour les formes traditionnelles l'uniforme devra correspondre au style représenté par le compétiteur.
La ceinture de tous les compétiteurs doit correspondre au niveau qu'il a dans son club.

III b. Non autorisés :

- Tee-shirt
- Short
- Vêtement de ville
- Chaussures et chaussons
- Bijoux
- Bandana

Les organisateurs se réservent le droit de refuser toute arme qu'ils jugeront dangereuse (non homologuées, pointue, tranchant, risquant de blesser le compétiteur ou le public, détériorer l'aire de passage...).

En cas de doute contacter l'organisateur ou avoir une arme de secours dans son sac.

L'organisateur mettra à disposition sur chaque aire de passage une paire de kamas pour les personnes ne disposant pas de modèle homologué par celui-ci.

Le comité organisateur se réserve le droit de modifier les catégories sans préavis selon le nombre de participants dans les diverses catégories. Il est de la responsabilité du compétiteur de se tenir informé des changements susceptibles de se produire

II CATEGORIE MUSICAL FORMS AVEC ARME / WEAPONS

Règlement

- Chaque compétiteur présente sa forme accompagnée de son choix musical.
- Le compétiteur peut avoir aussi une musique de son choix pour sa présentation.
- La durée du programme est comprise entre 40 sec et 2 minutes.
- **Le support musical (CD, cassette) du compétiteur devra être calé. Si il y a une musique pour la présentation, elle devra figurer sur le même support que celle de sa forme dans l'ordre des passages. Les techniciens ne feront aucun calage ou changement de CD ou cassette. Sur le support devront figurer lisiblement : Nom, Prénom du compétiteur (ou de l'équipe) et le numéro de la piste musicale. Sans ces informations, aucun support musical ne sera accepté.**
- La chorégraphie est libre.
- Les techniques de jambes ne sont pas obligatoires

Critères de notations

- Le choix musical (corrélation entre la musique et le programme présenté)
- La maîtrise de l'arme, le contrôle de l'arme et la prise de risque dans la manipulation de l'arme (lâché, changement de main....)
- La complexité des techniques et des enchaînements en utilisant l'arme
- La fluidité et l'harmonie
- La netteté et la beauté des techniques
- La stabilité
- La vitesse
- La puissance
- L'attitude martiale
- Le charisme