



FÉDÉRATION D'ARTS ÉNERGÉTIQUES ET MARTIAUX CHINOIS

RÈGLEMENT TECHNIQUE ET D'ARBITRAGE

Combat avec Arme Chang Bing & Duan Bing

Ont participé à la rédaction de ce document :

Gilles BONET, Hélène HUYNH-QUAN-SUU, José PAVON, Alexis QUILLIO,
Hugues DERIAZ, Jean-Baptiste LEROY

Merci de leur contribution

Validé par le Bureau fédéral du 24 janvier 2017.

TABLE DES MATIÈRES

PREMIERE PARTIE : RÈGLEMENT TECHNIQUE	4
1 - DEFINITION	4
1.1 - LE COMBAT AVEC ARME LONGUE : CHANG BING.....	4
1.2 - LE COMBAT AVEC ARME COURTE : DUAN BING.....	4
2 - TECHNIQUES AUTORISEES	4
3 - ZONES DE CONTACT AUTORISEES	4
4 - ZONES DE CONTACT INTERDITES	5
5 - TECHNIQUES INTERDITES	5
6 - GAINS DE POINTS	5
7 - PENALITES	6
8 - SUSPENSION DU COMBAT	6
9 - DECISIONS	6
10 - PROTOCOLES	7
DEUXIEME PARTIE : REGLEMENT D'ARBITRAGE	9
11 - PREAMBULE	9
12 - LA SURFACE DE COMBAT	9
13 - LA TENUE VESTIMENTAIRE DES JUGES ET ARBITRES	10
14 - LES DIFFERENTS JUGES ET ARBITRES	10
15 - FONCTION DES JUGES ET ARBITRES	10
15.1 - GENERALITES.....	10
15.2 - LE CHEF DE TABLE	10
15.3 - L'ARBITRE CENTRAL.....	10
15.4 - LES ARBITRES DE CHAISE.....	10
15.5 - LE CHRONOMETREUR – LE MARQUEUR	10
16 - SYSTEME DE NOTATION	11
17 - DECISIONS	11
17.1 - VICTOIRE.....	11
17.2 - VICTOIRE PAR DOMINATION	11
17.3 - VICTOIRE PAR FORFAIT	11
17.4 - VICTOIRE PAR ABANDON.....	11
17.5 - VICTOIRE PAR ARRET MEDICAL (INTERVENTION MEDICALE)	12
17.6 - VICTOIRE PAR HORS COMBAT.....	12
17.7 - DISQUALIFICATION	12
18 - GESTUELLE DES ARBITRES	13
18.1 - GESTUELLE DE L'ARBITRE CENTRAL.....	13
18.2 - GESTUELLE DE L'ARBITRE DE CHAISE.....	19
19 - TENUE DES JUGES ARBITRES	19

PREMIERE PARTIE : RÈGLEMENT TECHNIQUE

Le règlement des compétitions fixe et précise les modes de compétitions, conditions d'inscriptions, catégories de poids et d'âge, les systèmes de rencontre, le code vestimentaire du combattant. Le règlement médical précise les examens médicaux obligatoires

1 - Définition

Les combats avec arme sont des pratiques d'opposition.

Leur pratique diffère en fonction de l'arme : courte ou longue.

En compétition, les combats entre homme et femme sont autorisés.

Les rencontres de plus de deux personnes sont interdites.

Dans tous les cas, la recherche du K.O. (technique ou complet) est strictement interdite.

Les combats se déroulent en 2 rounds gagnants, la durée des combats est fonction des catégories d'âge des combattants (voir règlement des compétitions).

1.1 - Le Combat avec Arme Longue : Chang Bing

C'est une forme de rencontre qui oppose deux combattants (de même sexe **ou de sexe différent**), dont la puissance est réglementée. Le beau geste, la clarté des techniques et le contrôle des contacts sont principalement recherchés (l'arbitre central y veillera plus particulièrement). Le combat Chang Bing s'effectue avec un bâton dit « long » (1m80 pour les adultes et 1m40 pour les jeunes) et ayant un revêtement souple (mousse) défini selon le règlement technique et d'arbitrage.

1.2 - Le Combat avec Arme Courte : Duan Bing

C'est une forme de rencontre qui oppose deux combattants (de même sexe **ou de sexe différent**), dont la puissance est réglementée. Le beau geste, la clarté des techniques et le contrôle des contacts sont principalement recherchés (l'arbitre central y veillera plus particulièrement). Le combat Duan Bing s'effectue avec une épée dite « courte » (90 cm maximum) et ayant un revêtement souple (mousse) défini selon le règlement technique et d'arbitrage.

2 - Techniques autorisées

Les techniques d'attaque, basées sur des techniques de frappe (verticale, horizontale et diagonale) sont autorisées, de même que les techniques de piques sur certaines parties du corps (interdites au-dessus du plexus).

Les techniques trop dangereuses ou appuyées, exemple : piques au visage, frappe dans le dos, etc, sont proscrites et font l'objet de pénalités : mise en garde (faute technique) ou avertissement (faute personnelle) en fonction de la gravité. En Duan Bing seulement (arme courte), les frappes à la tête sont interdites.

Tous les déplacements sont autorisés dans la limite de l'aire d'évolution, y compris les passages au sol (roulade ou assimilé).

En Chang Bing, la tenue du bâton à une seule main est autorisée.

3 - Zones de contact autorisées

Les surfaces cibles autorisées sont la tête (sauf en Duan Bing), le tronc, les bras et les jambes.

4 - Zones de contact interdites

Le contact sur les surfaces cibles suivantes est interdit:

- La nuque et l'arrière de la tête
- Le cou
- Le dos
- Le triangle génital
- Les articulations des membres inférieures (avec le Duan Bing)

5 - Techniques interdites

La recherche du K.O. est strictement interdite, ainsi tous les pratiquants doivent maîtriser la puissance de leurs attaques.

Les techniques suivantes sont strictement interdites :

- Toutes percussions sur une surface interdite
- Les techniques de mains, poings et pieds
- Les coups de tête, coups de coude ou du genou
- Les strangulations
- Les projections
- Les arrachages
- Les techniques de torsions
- Les saisies
- Les balayages avec une technique de jambe
- La lutte au sol
- Les clés de bras et techniques de luxations similaires.
- L'arme courte (Duan Bing) ne peut être tenue que par la poignée
- Les piques à la tête
- Les piques (au corps) au-dessus du plexus
- Les frappes ou piques à la tête avec le Duan Bing (arme courte)

6 - Gains de points

4 points sont obtenus :

- lorsque le combattant touche l'adversaire avec une frappe sautée à la tête
- lorsque le combattant touche l'adversaire avec une frappe retournée à la tête
- lorsque l'adversaire perd ou laisse tomber son arme

3 points sont obtenus lorsque le combattant touche l'adversaire avec :

- une frappe à la tête (sauf en Duan Bing)

2 points sont obtenus lorsque le combattant touche l'adversaire avec :

- une frappe ou une pique au corps (tronc)

1 point est obtenu :

- lorsque le combattant touche l'adversaire avec une frappe sur les membres supérieurs ou inférieurs
- lorsque le combattant touche l'adversaire avec une pique aux membres inférieurs
- lorsque son adversaire sort de l'aire de combat (une partie du pied suffit)

Ne donnent pas lieu à l'attribution de points :

- Les attaques simultanées
- La sortie de l'aire de combat des 2 compétiteurs
- Les attaques qui ne sont pas clairement définies

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 mise en garde pour faute technique, (1 point)
- Un avertissement pour faute personnelle, (2 points) pouvant donner lieu à une disqualification

ATTENTION : Lorsque la somme des pénalités, atteint ou dépasse 6 points, la disqualification est automatique pour le combattant fautif, pour le reste de la compétition. Les pénalités sont cumulables de rounds en rounds, pour un même combat. Elles ne sont pas cumulables sur plusieurs combats.

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.

La mise en garde :

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

Avertissements :

- L'avertissement est donné pour tous coups interdits, portés effectivement.
- L'avertissement intervient aussi pour toutes les actions et attitudes prohibées.
- Le troisième avertissement engendre automatiquement la disqualification.
- Selon la gravité de la faute, l'arbitre central pourra concerter les autres arbitres pour disqualifier un combattant.

8 - Suspension du combat

L'arbitre central suspendra momentanément le combat lorsque :

- Un compétiteur chute au sol ou sort de la surface de combat.
- Un compétiteur perd ou laisse tomber son arme
- Un compétiteur est pénalisé pour une faute.
- Un compétiteur est blessé
- Les compétiteurs sont trop proches et s'accrochent (armes et membres) empêchant la lisibilité du combat
- Un ou les deux combattant font preuve de passivité.
- Le chef de table demande de stopper le combat.
- Il y a danger pendant le combat.
- Le coach ou le public ont une attitude non sportive et anti martiale (insultes, encouragements destructeurs, etc.)

9 - Décisions

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

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

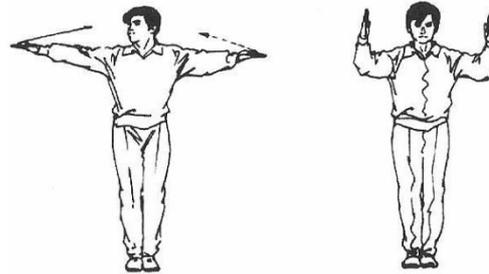
9.3. Les juges et arbitres peuvent, en cas de doute, consulter le chef de table, qui prendra alors une décision.

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

10 - Protocoles

10.1. L'avant combat :

- Avant son entrée sur la surface, l'arbitre central salue (paume gauche et poing droit) puis gagne sa marque.
- A l'appel de leurs noms, les combattants se présenteront sur l'aire de combat.
- L'arbitre se tourne ensuite vers le 1er combattant et vérifie les protections, puis passe au 2ème.
- Sur l'invitation de l'arbitre, Les combattants prennent place sur la ligne prévue à cet effet.



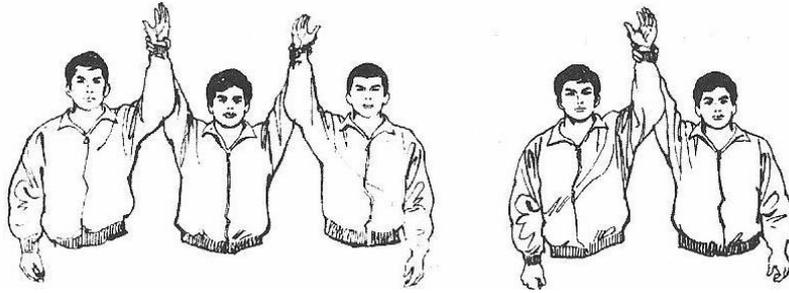
- SALUT : face à la table centrale, l'arbitre central fera signe aux combattants pour la saluer, puis indique aux combattants de se saluer mutuellement (paume et poing).
- Face à la table, il demande aux combattants de se mettre en garde (UBEI). Les deux combattants prennent position en croisant leurs armes au tiers extrême de leur longueur.
- Puis l'arbitre leur indique le début du combat (KAI SHI), le tout à voix haute.



Toujours en position gong bu, Joindre les mains au niveau de l'abdomen bras parallèles au sol. tout en ramenant la jambe fléchie vers celle tendue

11.2. Pendant et après le combat :

- Les compétiteurs suivent les commandements et gestes de l'arbitre central
- L'arbitre interrompt le combat avec l'ordre : TING.
- Lorsque l'ordre « TING » est donné par l'arbitre, les combattants doivent s'arrêter immédiatement.
- À la fin de chaque combat, le chronométreur donne un coup de gong.
- Les combattants retournent à leur place respective pour attendre la décision de l'arbitre ou la décision finale.
- La table décompte les points et désigne le vainqueur à l'arbitre central, c'est ce dernier qui prononce la victoire et lève d'un geste énergique le bras du vainqueur.
- Désignations du match nul ou du vainqueur :



- Tant que le résultat du combat n'est pas communiqué, les deux compétiteurs ne peuvent pas quitter l'aire de compétition ni ôter les protections.
- Après chaque combat, les compétiteurs se saluent, et saluent l'arbitre central.
- Le vainqueur se présente à la table afin de faire enregistrer son nom.
- Les entraîneurs doivent rester sur leur chaise, à l'extérieur de l'aire de compétition derrière leur combattant. À chaque arrêt (entre les rounds), ils peuvent donner des soins ou recommandations. Au cours du combat, **ils doivent garder le silence.**
- À la fin de la compétition, ils doivent quitter l'aire de compétition en compagnie du compétiteur.

DEUXIEME PARTIE : REGLEMENT D'ARBITRAGE

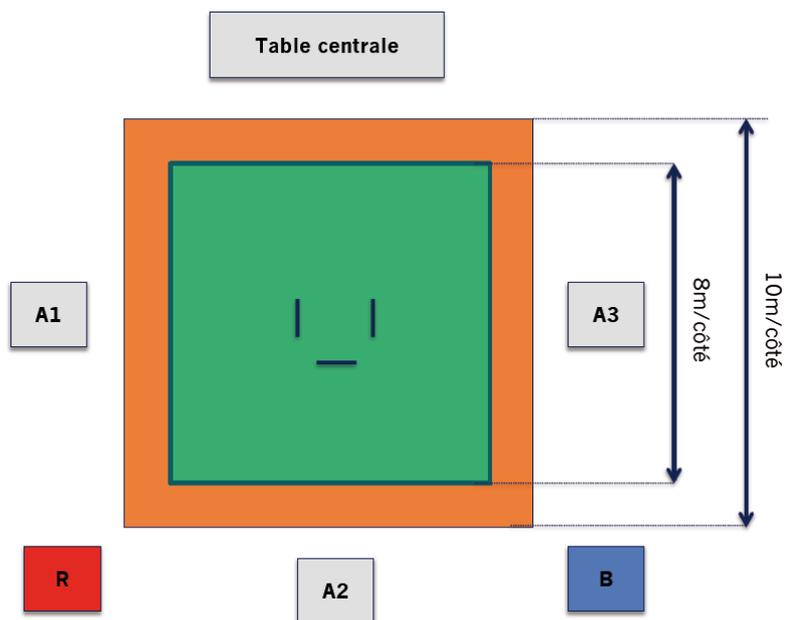
11 - Préambule

Ce règlement d'arbitrage 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.

12 - La surface de combat

2.1. L'aire de compétition devra mesurer 8 mètres de côté au maximum, entourée d'un périmètre de sécurité de 1mètre de coté au minimum. Cette aire sera composée de tapis d'arts martiaux type «tatamis» **ou non** (sur sol en revêtement plastique de type gymnase). Sur l'aire de combat, seront tracés 2 lignes parallèles (lignes de départ des combattants), d'1 mètre chacune, à une distance d'1 mètre du milieu de la surface de combat.

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



2.3. L'aire de combat peut être réduite à 6m x 6m pour les catégories jeunes en accord avec les responsables de l'arbitrage et des compétitions.

13 - La tenue vestimentaire des juges et arbitres

3.1. Composition :

- Veste bleue marine fédérale
- Cravate fédérale ou à défaut, bleu marine ou noire, unie
- Chemise blanche
- Pantalon bleu marine ou noir
- Chaussettes noires
- Chaussures de ville noires
- Chaussons souples d'entraînement pour les arbitres centraux

3.2. L'uniforme des juges et arbitres agréé par la FFAEMC peut faire l'objet de modifications. Le responsable de la compétition peut autoriser le retrait de la veste pour tous ou personne.

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

14 - Les différents juges et arbitres

On distingue par plateau :

- Le chef de table
- Le chronométrateur et l'enregistreur (ou marqueur) : ces deux fonctions peuvent être confondues
- L'arbitre central, minimum 1 par aire de combat
- Les arbitres de chaise, au nombre de 2 minimum

15 - Fonction des juges et arbitres

15.1 - Généralités

Outre leurs missions spécifiques, les juges et arbitres 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. En outre, ils contrôlent la présence des livrets médicaux mais ils ne sont pas autorisés à contrôler leur contenu.

15.2 - Le chef de table

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

15.3 - 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 auxiliaires (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.

15.4 - Les arbitres de chaise

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 désignent, lorsque l'arbitre central le demande, le combattant ayant accumulé le plus de point selon leur comptabilité.

15.5 - 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.

16 - Système de notation

- Le résultat d'un combat sera déterminé au moyen d'un système comptable précédemment décrit en tenant compte du nombre de bonnes actions, avec toujours l'idée d'un enchaînement.
- L'arbitre central patiente un bref instant, et demande la décision des arbitres de chaise en prononçant à voix forte l'ordre « DÉCISION ».
- Les arbitres de chaise en même temps et sans se concerter, même pas de visu, désignent le combattant qui aura selon eux accumulé le plus de points.
- Pour désigner le combattant les arbitres de chaise disposent de deux palettes aux mêmes couleurs que les vestes des compétiteurs. A l'appel de l'arbitre central ils lèvent bien haut le bras correspondant à la couleur du combattant vainqueur. S'ils comptabilisent une égalité (même nombre de points) ils croisent bien haut les deux bras.
- L'arbitre central, désigne alors le combattant ayant emporté l'avis de la majorité des arbitres de chaise.
- Pour tous les combats, en cas d'égalité, un 3^{ème} round sera demandé aux combattants.
- Si l'égalité persiste, l'ensemble des arbitres et juges présents se concertera pour désigner le vainqueur en fonction :
 - du nombre de pénalité
 - les techniques les plus audacieuses et esthétiques
- Une technique effectuée en même temps que le signal d'arrêt du combat sera validée.
- En revanche une attaque effectuée après ce signal, ne sera pas comptabilisée et peut même valoir une sanction au fautif.
- Les combats seront conduits exclusivement sous la direction de l'arbitre central.

17 - Décisions

17.1 - Victoire

Un combattant est désigné vainqueur du combat :

- Lorsqu'il a gagné 2 rounds
- Lorsqu'il a gagné un round et un autre round ex-aequo

Un compétiteur dont l'adversaire totalise 6 points négatifs (disqualification) au cours du même combat est automatiquement déclaré vainqueur de la rencontre.

17.2 - Victoire par domination

En cas de différence évidente de niveau, l'arbitre central peut par mesure de sécurité interrompre le combat et désigner le vainqueur avant le terme dans les cas suivants :

- Un combattant enregistre 10 points d'avance, la table en informe l'arbitre central qui arrête le round et désigne le vainqueur du round.
- L'arbitre central constatant la supériorité évidente d'un des deux combattants, il arrête le combat et questionne les arbitres de chaise afin de connaître la différence points. Suite à la concertation du corps arbitral, la table peut décider de l'arrêt du combat par mesure de sécurité et désigne le vainqueur.

17.3 - Victoire par Forfait

Le compétiteur qui, appelé trois fois (1 fois toutes les 30 secondes), ne se présentera pas sur l'aire de compétition, ne pourra combattre. Son adversaire sera déclaré vainqueur par forfait. Tout combattant se présentant sur l'aire de compétition sans l'ensemble des protections réglementaires, disposera d'une minute pour remédier aux imperfections constatées. Si, à l'issue de ce délai, la tenue n'est pas conforme au règlement, le compétiteur sera disqualifié.

17.4 - Victoire par Abandon

Au cours du combat le compétiteur a le droit d'abandonner ou son coach a le droit de demander l'abandon de son compétiteur.

Si un compétiteur souffrant d'une blessure légère mais pas assez sérieuse pour l'empêcher de combattre refuse de continuer son adversaire est déclaré vainqueur par abandon.

17.5 - Victoire par arrêt médical (Intervention médicale)

Lors d'une blessure, l'arbitre central arrête le combat et demande immédiatement l'intervention du médecin ou des secouristes présents obligatoirement à la compétition.

Le médecin ou les secouristes peuvent intervenir à leur initiative s'ils estiment un combattant en danger. Ils indiquent préalablement leur décision au chef de table qui stoppe immédiatement le combat.

Si un compétiteur blessé est déclaré inapte à la reprise des combats par le médecin ou secouriste et s'il a été blessé sans qu'il y ait faute avérée de la part de son adversaire, son adversaire sera déclaré vainqueur par arrêt médical.

Cas particuliers :

Si les deux compétiteurs se blessent mutuellement et ne peuvent reprendre le combat, sera déclaré vainqueur celui qui menait aux points. En cas d'égalité il convient de se référer aux règles en vigueur concernant les égalités (nombre de pénalités et quantité de beaux gestes).

Un compétiteur blessé et déclaré vainqueur éliminant de fait son adversaire ne peut combattre à nouveau sans l'autorisation du médecin ou secouriste.

17.6 - Victoire par Hors combat

D'une manière générale les arbitres et en particuliers l'arbitre central, doivent veiller par des interventions fermes et efficaces à éviter autant que faire se peut, toutes blessures ou plus précisément toutes situations favorisant ces blessures en combat. Si le hors combat est prononcé lors d'une faute d'un des adversaires, c'est celui qui n'a pas commis de faute qui gagne le round.

17.7 - Disqualification

En cas d'infériorité manifeste la disqualification interviendra d'office par mesure de sécurité (voir Victoire par domination).

La disqualification intervient d'office dans le cas où le coup prohibé entraîne pour l'adversaire l'impossibilité de poursuivre le combat.

Elle est prononcée en cas de geste ou attitude du combattant ou de son entourage direct (entraîneur, professeur, public) interdits ou contraires aux règles de la déontologie sportive. Elle est prononcée alors par l'arbitre central après avis des arbitres de chaise.

Clause préalable : Tous combattants atteignant la somme de 6 points négatifs (lors de fautes) sera automatiquement disqualifié du combat

Condition préalable : L'arbitre central doit avoir l'accord du chef de table pour disqualifier directement un compétiteur n'ayant reçu aucune pénalité.

Motifs graves pouvant entraîner la disqualification :

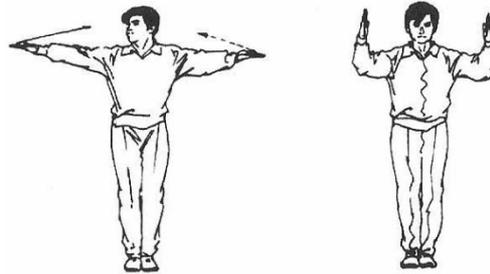
- injures ou déclarations irrespectueuses proférées par les coaches, les supporters à l'attention du corps arbitral, de l'adversaire, ou toute autre personne.
- gestes et comportements déplacés
- intention délibérée de nuire à l'intégrité de son adversaire
- refus d'obéissance aux commandements de l'arbitre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

18 - Gestuelle des arbitres

18.1 - Gestuelle de l'arbitre central

18.1.1 Shang Tai (montez sur l'aire de combat)

Debout au milieu de la surface de compétition ou de la plateforme, l'arbitre central tend ses deux bras, paume vers le haut en direction des deux combattants. Pour les inviter à entrer dans l'aire de compétition ou à monter sur la plateforme, il lève les deux mains en pliant à 90° avec les paumes se faisant face, et donne l'ordre verbal « *Shang tai* »



18.1.2 Hu Bei – Kai chi (préparez-vous et commencez)

Positionné entre les deux combattants, l'arbitre central annonce « *Hu bei* » (ou prêt) tout en étendant ses bras de part et d'autre paumes tournées vers les combattants. Puis il rassemble ses paumes vers le bas devant son abdomen en donnant l'ordre « *Kai chi* » (ou commencer le combat).



18.1.3 Ting (halte -stop)

L'arbitre central donne l'ordre « *Ting* » en position arc et flèche, en écartant les bras les paumes verticales entre les deux combattants, pour arrêter la compétition.



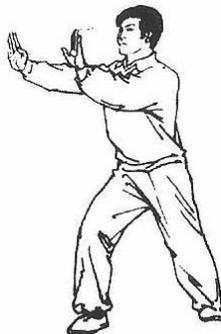
18.1.4 Désignation pour l'attaque

L'arbitre central tend un seul bras avec le poing dont le pouce écarté vers un compétiteur ; la direction du pouce écarté tend vers l'autre compétiteur.



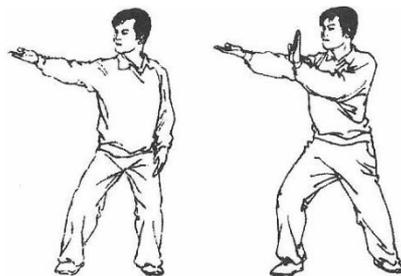
18.1.5 Les deux compétiteurs sortent simultanément de l'aire de combat

L'arbitre central fait un geste de repousser avec ses deux bras. (Technique annulée, pas de gain de point.)



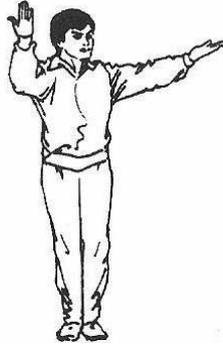
18.1.6 Un compétiteur sort de l'aire de combat

L'arbitre central tend un bras vers le compétiteur tombé et fait un geste de repousser avec l'autre bras.



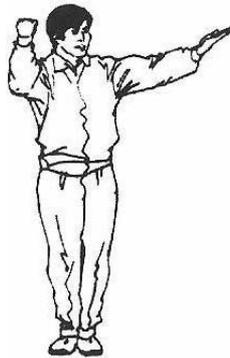
18.1.7 Mise en garde

L'arbitre central tendant un bras vers un compétiteur déloyal, explique le mouvement illicite avec l'autre bras dont l'avant-bras se lève avec la paume tournée vers l'arrière, formant donc avec le bras tendu un angle de 90°.



18.1.8 Avertissement

L'arbitre central tendant un bras vers un compétiteur déloyal, explique le mouvement illicite avec l'autre bras dont le poing se dresse, formant avec le bras tendu un angle de 90°.



L'avertissement intervient aussi pour toute action et attitude prohibées. Le combat est arrêté ; l'arbitre central désigne le fautif à la table qui comptabilise l'avertissement. La table est chargée de rappeler à l'arbitre le nombre d'avertissement.

18.1.9 Disqualification de la compétition

L'arbitre central lève les deux poings et croise ses deux bras devant sa poitrine.



18.1.10 Secours

L'arbitre central se positionnant vers le service médical, croisent ses deux mains aux avant bras devant sa poitrine.



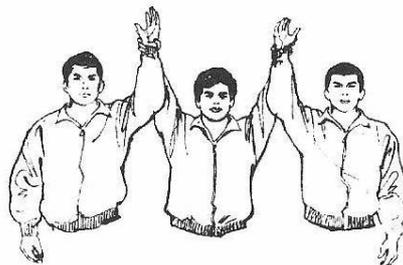
18.1.11 Repos

L'arbitre central tend les deux mains vers la place de repos des compétiteurs, invitant au les compétiteurs.



18.1.12 Déclaration de match nul

L'arbitre central se positionne entre les deux compétiteurs saisit les bras gauche de l'un des compétiteurs et le bras droit de l'autre et les lève.



18.1.13 Déclaration de victoire

L'arbitre central se positionnant entre les deux compétiteurs, saisissant avec ses mains le poignet des deux compétiteurs, lève vers le haut la main du vainqueur.



18.1.14 Salutation entre les deux compétiteurs

Les deux bras arrondi se place devant le corps, la paume gauche se dresse à coté du poing droit, ordonnant les salutations entre les compétiteurs.



18.1.15 Signal du premier round

Face à l'arbitre de table, l'arbitre central se positionne en gong bu, lève la main droite dont l'index se dresse et les autres doigts se serrent.



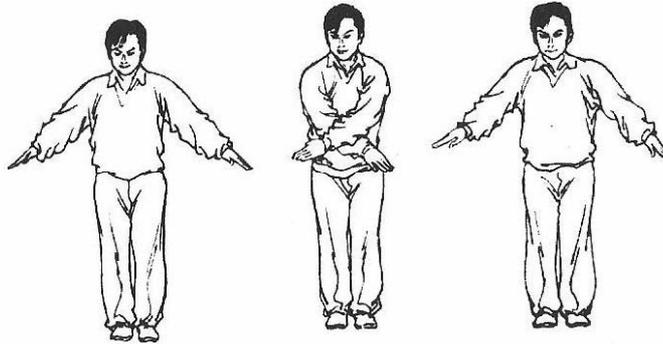
18.1.16 Signal du deuxième round

Face à l'arbitre de table, l'arbitre central se positionne en gong bu, lève la main droite dont l'index et le médium se dresse et les autres doigts se serrent.



18.1.17 Inefficacité

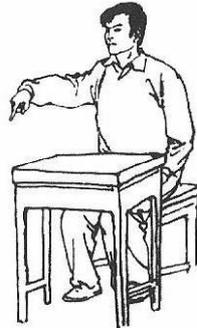
Les deux bras tendus vers le bas, font rapidement le mouvement va et vient en bas ventral.



18.2 - Gestuelle de l'arbitre de chaise

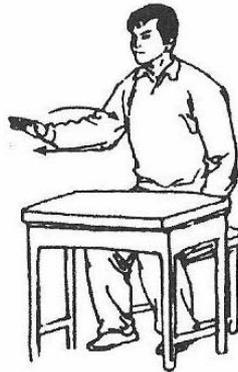
18.2.1 Confirmation de la situation d'être hors de l'aire de combat

Un bras tendu vers l'avant et l'index se tourne vers le bas.



18.2.2 Infirimation de la situation d'être hors de l'aire de combat

Une main agite de gauche à droite devant le corps.



18.2.3 Je n'ai pas vu

Les deux mains se placent vers les deux côtés, dont la paume se tourne vers le haut.



19 - Tenue des juges arbitres

Voir règlement des compétitions.