



**FWS**

**Fédération  
de Wushu  
et Sanda**

REGLEMENT FEDERAL  
DES COMPETITIONS  
COMBATS DE  
**KUNG FU WUSHU**  
**SANDA**

Règles internationales

Révision : Octobre 2007

Elaboration : Alain Saadoun

Assistance informatique : Olivier Koscielny

# LE SANDA

## Règles internationales

### I. Catégories concernées

#### Article 1

*Ce type de combat concerne les catégories masculines et féminines:*

##### 1. Catégories d'âges

- Adolescents ( $\geq 15$  ans –  $< 18$  ans)
- Adultes ( $\geq 18$  ans –  $< 35$  ans)

##### 2. Catégories de poids

(Communes : adolescents et adultes, masculin et féminin)

- Catégorie des 48kg ( $\leq 48$  kg)
- Catégorie des 52kg ( $> 48$ kg –  $\leq 52$  kg)
- Catégorie des 56kg ( $> 52$ kg –  $\leq 56$  kg)
- Catégorie des 60kg ( $> 56$ kg –  $\leq 60$  kg)
- Catégorie des 65kg ( $> 60$ kg –  $\leq 65$  kg)
- Catégorie des 70kg ( $> 65$ kg –  $\leq 70$  kg)
- Catégorie des 75kg ( $> 70$ kg –  $\leq 75$  kg)
- Catégorie des 80kg ( $> 75$ kg –  $\leq 80$  kg)
- Catégorie des 85kg ( $> 80$ kg –  $\leq 85$  kg)
- Catégorie des 90kg ( $> 85$ kg –  $\leq 90$  kg)
- Catégorie des plus de 90kg ( $> 90$ kg)

#### Article 2 : le combat SANDA - Règles internationales

1. Les compétiteurs doivent se mettre pieds nus, porter un short et un T-shirt de la même couleur que leurs plastrons.
2. Les compétiteurs doivent porter les protections suivantes :
  - un casque (rouge ou bleu),
  - une coquille,
  - un protège dents,
  - un plastron (bleu ou rouge),
  - les gants (bleus ou rouges),
  - bandage léger ou mitaine sous les gants
3. Poids des gants :
  - Catégorie **65kg** et précédentes = 230 gr  $\approx$  **8 onces**,
  - Catégorie **70kg** et suivantes = 280 gr  $\approx$  **10 onces**.

## II. Formules de compétition

### Article 3

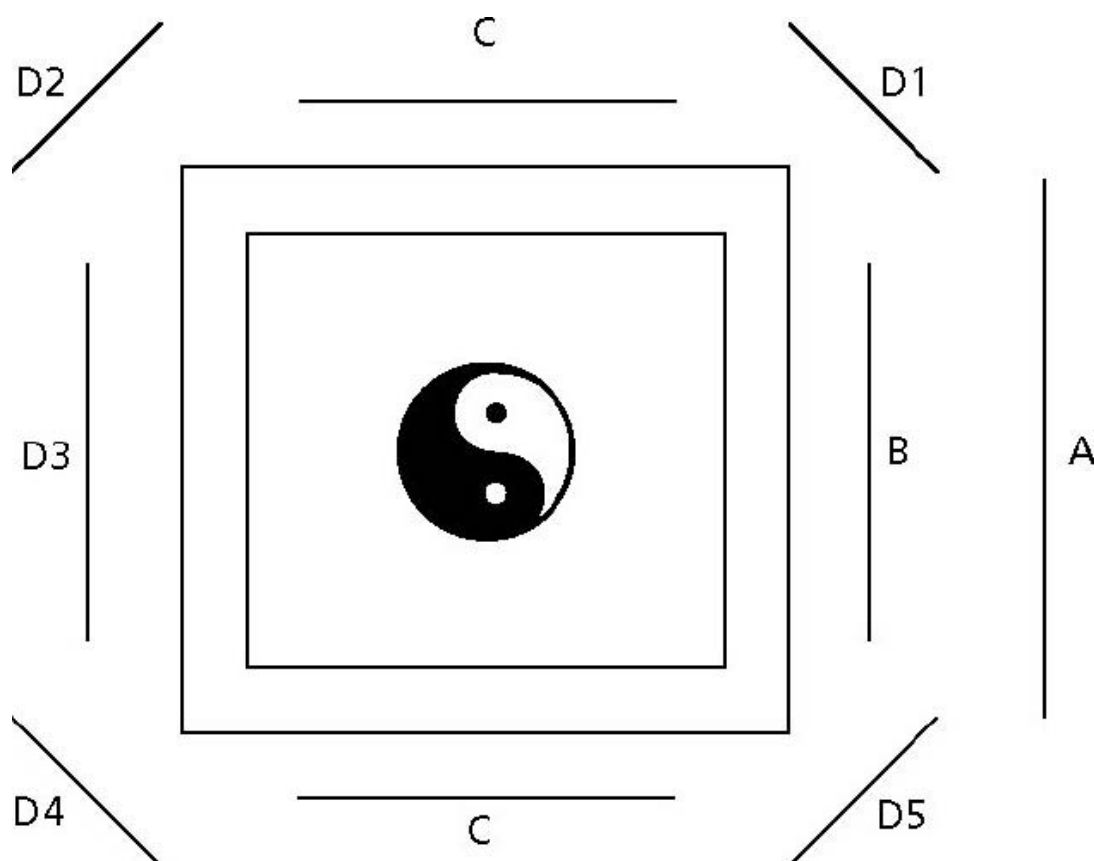
En fonction des catégories de poids, la compétition se déroule en poules, en élimination directe ou en double élimination.

Chaque combat se déroule en deux rounds gagnants sur un maximum de 3. Chaque round dure deux minutes. Une minute de repos est accordée aux compétiteurs entre chaque round. Un coup de sifflet est donné 10 secondes avant le début de chaque round.

## III. Aire de compétition

### Article 4

1. L'aire de compétition est une plate forme de 60 cm de hauteur quand cela est possible.
2. L'aire de compétition, composée de bois et de métal, est un carré de 8 mètres de coté.
3. La surface est couverte des matières souples et de tissu de bâche.
4. Au centre de la plateforme est dessiné le schéma de Yin yang. Deux lignes rouges d'une largeur de 5 cm sont tracées sur chacun des cotés de l'aire de compétition. Sur chacun des cotés, à 90 cm de l'extrémité de la plateforme, une ligne jaune d'une largeur de 10 cm est tracée.
5. Les quatre côtés de la plateforme sont couverts des protections souples hautes de 20 à 40 cm et larges de 2 m.



Ligne A : Juge en chef, Juge en chef adjoint, informateur  
Ligne B : Juge principal, Juge principal adjoint, rapporteur  
Lignes C : Compétiteurs et leur coach  
Lignes D : Les juges de ligne 1, 2, 3, 4 et 5

## IV. Désignation du vainqueur

### Article 5

1. **Durant un combat, celui qui remporte deux rounds remporte le combat.**
2. **En cas d'égalité à l'issue d'un round, le vainqueur du round est désigné selon les critères suivants, examinés successivement :**
  - le compétiteur s'étant vu attribuer le moins de pénalités,
  - le compétiteur s'étant vu attribuer le moins de mises en garde,
  - le compétiteur le plus léger lors de la pesée.
  - Si l'égalité persiste, les 2 compétiteurs seront déclarés ex-aequo.
3. **En cas de compétition par élimination directe, si les deux compétiteurs sont à égalité au nombre de rounds remportés et de points attribués, il faut examiner successivement les critères suivants :**
  - le compétiteur s'étant vu attribuer le moins d'avertissements,
  - le compétiteur s'étant vu attribuer le moins de mises en garde,
  - le compétiteur le plus léger.
  - Si l'égalité persiste, un autre round sera organisé afin de départager les compétiteurs sans pour autant excéder le nombre de 3.
4. En cas de compétition par poules de 3 (Round Robin), chaque compétiteur effectuera un combat en deux rounds, contre chacun des deux autres compétiteurs. Chaque round remporté équivaut à un point. A l'issue des trois combats le total des points obtenus permettra de définir le classement, les règles usuelles seront appliquées en cas d'égalités. L'organisation devra aménager un délai d'environ 30 minutes entre chacun des 3 combats.

### Article 6

1. Le compétiteur s'étant vu chuter de la plateforme à 2 reprises perd le round.
2. Au cours d'un round, si l'un des compétiteurs est compté deux fois sur des actions autorisées, son adversaire **remporte le round**.
3. Au cours d'un combat, si l'un des compétiteurs est compté **trois fois sur des actions autorisées**, son adversaire **remporte le combat**.
4. Le compétiteur qui perdra 6 points sera disqualifié. Ex : 2 warning (4 points) + 2 admonitions (2 points)= disqualification.
5. L'arbitre central, en accord avec le chef de table, peut déclarer un des compétiteurs vainqueur, avant la fin du temps règlementaire, s'il existe une trop grande disparité de niveaux entre les deux combattants.

## V. Zones de contact

### Article 7

Les zones de contact autorisées sont :

- » La tête,
- » Le tronc du corps,
- » Les jambes.

Sont toutefois interdits les coups (de pied ou de poing) :

- » Derrière la tête,
- » Au cou,
- » Aux articulations,
- » À la colonne vertébrale.

## **VI. Gains de points**

### **Article 8 : deux points**

1. Si l'un des compétiteurs sort ou tombe de la plateforme « Xia Tai » (下台).
2. Lorsqu'un compétiteur tombe au sol (y compris lorsqu'il perd l'équilibre en tentant une attaque de pied ou de poing).
3. Tout coup de pied touchant le tronc (buste et flancs) ou la tête de l'adversaire.
4. Toute technique mettant l'adversaire au sol, y compris une chute volontaire en se relevant immédiatement.
5. Lorsque son adversaire reçoit un avertissement (warning), notée à la table par l'enregistreur.
6. Un compétiteur est compté sur une action valide.

### **Article 9 : un point**

1. Coup de poing ou de paume touchant au visage et du tronc.
2. Coup de pied touchant la cuisse (y compris les fessiers) de l'adversaire. (les attaques aux tibias et aux mollets sont autorisées mais ne rapportent pas de point)
3. Si les deux compétiteurs tombent au sol lors d'une lutte, le compétiteur restant sur son adversaire gagne 1 point (projection partiellement réussie).
4. Mettre son adversaire au sol en chutant volontairement, sans pouvoir se relever immédiatement.
5. En cas de chute volontaire, si le compétiteur ne se relève pas après 3 secondes, il est attribué 1 point à son adversaire toujours debout.
6. Lorsqu'un compétiteur reste passif pendant 8 secondes : l'arbitre central lui demande de passer à l'attaque. Si le compétiteur est encore passif pendant 8 secondes, il est attribué 1 point à son adversaire.
7. Chaque mise en garde (admonition) donne 1 point à l'adversaire, notée à la table.

### **Article 10 : Ne donnent pas lieu à l'attribution de point**

- I. Les attaques qui ne sont pas techniquement claires, les touches qui ne sont pas évidentes.
- II. Les chutes ou les sorties simultanées de l'aire de compétition.
- III. La chute volontaire pour attaquer l'adversaire (sauf cas de l'article 9, alinéa 5).
- IV. Frapper son adversaire lors d'une saisie.
- V. Les deux compétiteurs se saisissent et luttent plus de 2 secondes.
- VI. Le contact au genou lorsque celui-ci a été levé dans un mouvement de défense.

## **VII. Fautes et pénalités**

### **Article 11 : Les fautes techniques**

1. Saisie passive de l'adversaire.
2. Demande, de la part d'un compétiteur, de l'arrêt du combat lorsqu'il se trouve en situation défavorable.
3. Retarder délibérément le combat
4. Comportement anti-sportif et/ou non respect des consignes de l'arbitre.
5. Insultes, cris ou mouvements parasites intimidant ou perturbant l'adversaire.
6. Oubli ou retrait intentionnel des protections (notamment du protège dents).

### **Article 12 : Les fautes personnelles (actions illicites)**

1. Attaquer son adversaire avant « Kai Shi » (开始; START) ou/et après « Ting » (停; STOP).
2. Mouvements déloyaux.
  - Attaque contre l'arrière de la tête, le cou et les parties génitales.
  - Attaque au moyen de la tête, du coude, du genou ou de techniques de luxations.
  - Techniques forçant l'adversaire à baisser la tête, l'écrasant et le pressant volontairement au sol.
3. Attaque au sol contre un adversaire (en cas de chute volontaire de celui-ci, seul le corps peut-être atteint).

### **Article 13 : Les pénalités**

1. À chaque faute technique, l'arbitre central donne une mise en garde (admonition).
2. À chaque faute personnelle, l'arbitre central donne un avertissement (warning).
3. Le compétiteur, blessant volontairement son adversaire, sera disqualifié de la compétition et son résultat sera annulé.
4. Tout compétiteur commettant des tricheries sera disqualifié de la compétition et son résultat sera annulé.

### **Article 14 : arrêt du combat**

L'arbitre central arrête le combat lorsque :

1. Un ou les deux compétiteurs tombe(nt) au sol ou de la plate-forme (« Xia Tai » (下台)).
2. Un compétiteur est blessé.
3. Les compétiteurs se saisissent pendant plus de 2 secondes.
4. En cas de passivité, un compétiteur désigné à l'attaque ne réagit pas pendant plus de 8 secondes.
5. Le chef de table résout un problème.
6. Le combat ne peut pas se dérouler dans de parfaites conditions notamment de sécurité (éclairage, surface de compétition...).