

Règlements d'arbitrage

Sommaire

1 - LES ACTEURS.....	page 3
1.1 La délégation officielle	page 3
1.1.1 Le délégué Officiel – D.O.	
1.1.2 L'arbitre	
1.1.2.1 Rôles	
1.1.2.2 Intervention	
1.1.3 Le Juge	
1.1.4 Le Chronométrateur	
1.1.5 Le délégué aux tireurs	
1.1.6 Le présentateur officiel	
1.2 L'organisateur	page 4
1.2.1 Définition	
1.2.2 Obligations	
1.2.3 Sanctions	
1.3 Tireurs et seconds	page 5
1.3.1 Les Tireurs	
1.3.1.1 La licence	
1.3.1.2 Le certificat médical	
1.3.1.3 Le certificat médical	
1.3.1.4 La feuille officielle d'engagement	
1.3.1.5 Les droit d'inscriptions et cautions	
1.3.1.6 Cas des tireurs mineurs	
1.3.1.7 Tireurs de nationalités étrangères ou appartenant à un groupement adhérent à la Fédération Internationale de Savate (FISav)	
1.3.1.8 Attitude	
1.3.2 Le second	
1.3.2.1 Obligations	
1.3.2.2 Rôles	
1.3.2.3 Attitude	
1.3.2.3 Sanctions	
1.4 Le public	page 6
2 - ORGANISATION	page 6
2.1 Reprises	page 6
2.2 Décompte des arrêts	page 6
2.3 Nombre et durée des reprises.....	page 7
2.3.1 Cas des compétitions individuelles	
2.3.2 Cas des compétition par équipes en relais	
2.4 Conditions matérielles	page 7
2.4.1 Le lieu	
2.4.1.1 La zone de compétition	
2.4.1.2 L'aire de combat	
2.4.2 Les armes	
2.4.2.1 La canne	
2.4.2.2 Le bâton	
2.4.3 La tenue	
2.4.4 Les protections	
2.4.4.1 Les protections obligatoires	
2.4.4.2 Les protections autorisées et recommandées	

3 - L'EPREUVE SPORTIVE page 9

3.1 L'assaut	page 9
3.1.1 Définition	
3.1.1 Appel des tireurs	
3.1.3 Le début de l'assaut	
3.1.4 Les reprises et les arrêts	
3.1.5 La minute de repos	
3.1.6 La fin de l'assaut	
3.2 Les protocoles	page 9
3.2.1 Chronométrage	
3.2.2 Protocole début / Fin d'assaut / Reprise	
3.3 La confrontation	page 10
3.3.1 Codification	
3.3.1.1 Généralités	
3.3.1.2 Obligations	
3.3.1.3 Interdictions	

4 - LA GESTION DE LA RENCONTRE - REGULATION.....page 11

4.1 Les fautes	page 11
4.2 Les sanctions	page 11
4.2.1 Observation	
4.2.2 Pénalité	
4.2.3 Avertissement	
4.2.4 Disqualification	
4.2.5 Carton jaune et carton rouge	
4.2.5.1 Protocole	
4.2.5.2 Motif	
4.2.5.3 Le carton jaune	
4.2.5.4 Le carton rouge	
4.2.6 L'arbitre	
4.2.6.1 Commandements de l'arbitre	
4.2.6.2 Gestuelle de l'arbitre	
4.2.7 Les juges	
4.2.8 Observations	
4.2.9 Attribution de pénalités pendant l'assaut	
4.2.10 Demande d'avertissement	
4.2.11 Récapitulatif des sanctions avec répercussions sur le score	
4.2.12 Demande et annonce de disqualification	
4.2.13 Cas particuliers	
4.3 Désignation du vainqueur	page 16
4.3.1 Principe de notation	
4.3.1.1 Désignation du vainqueur	
4.3.1.2 Egalités	
4.3.1.3 Abandon	
4.3.1.4 Forfait	
4.3.1.5 Disqualification	
4.3.1.6 Exclusion	
4.3.1.7 Tireur blessé, inapte à reprendre l'assaut	

5 - LITIGES ET CONFLITS page 17

5.1 Les réclamations.....	page 17
5.1.1 Demande de réclamations	
5.1.2 Objet des litiges	
5.1.3 Comité d'appel	

PRÉAMBULE : TOUTES LES PERSONNES QUI PARTICIPENT, À UN TITRE QUELCONQUE, À UNE COMPÉTITION DE CANNE DE COMBAT OU DE BÂTON SOUS L'ÉGIDE DU C.N.C.C.B., DE SES INSTANCES DÉCENTRALISÉES OU DES CLUBS AFFILIÉS, ACCEPTENT D'APPLIQUER LES RÈGLEMENTS TECHNIQUES, SPORTIFS ET D'ARBITRAGE, DE PRÉSERVER L'IMAGE DE LA CANNE, L'ÉTHIQUE ET LA DÉONTOLOGIE SPORTIVE (RÉFÉRENCE AU CODE DU SPORTIF DE L'ASSOCIATION FRANÇAISE POUR UN SPORT SANS VIOLENCE ET AVEC FAIR-PLAY).

1 - LES ACTEURS

1.1 - LA DELEGATION OFFICIELLE

Elle comprend :

- le Délégué Officiel (DO),
- les Juges-Arbitres (J/A).

Elle peut être complétée par :

- des chronométreurs,
- le service médical,
- un délégué aux tireurs,
- le présentateur officiel.

Elle est nommée par le CNCCB ou l'instance qui le représente en fonction du niveau de la compétition. Elle :

- fait respecter les règlements techniques, médicaux, sportifs et d'arbitrage
- désigne un vainqueur
- règle les litiges
- veille à l'image de la canne, à l'éthique et à la déontologie sportive

1.1.1 - LE DELEGUE OFFICIEL – D.O

Il représente l'instance du C.N.C.C.B. de niveau départemental, régional ou national qui l'aura désigné. Il est choisi parmi la liste des DO officialisée par le C.N.C.C.B. Il est responsable de la Délégation Officielle.

Il assure les fonctions suivantes :

- vérification de la conformité de la tenue et des cannes des tireurs avant la compétition,
- vérification de la rigueur et de l'exactitude de la matérialisation de la zone de combat,
- affectation des juges et arbitres pour chaque rencontre,
- évacuation des éléments dont la mauvaise installation pourrait présenter un danger à proximité des aires de combat (sono, caméras, etc.),
- secrétariat administratif de la réunion (feuille de réunion, avec inscription éventuelle des incidents et accidents, bulletins de jugement, affichage du déroulement chronologique des rencontres, déclaration d'accident, feuille de réclamation pour les seconds),
- organisation du déroulement des assauts et établissement des tableaux d'affichage par aire avec l'ordre de passages des tireurs,
- appel et présentation des tireurs,
- vérification du remplissage des bulletins de jugement et décompte des points,
- annonce des résultats des assauts,
- annonce des reprises supplémentaires,
- recueil et traitement des réclamations,
- arrêt momentané ou définitif d'un assaut si un événement grave, extérieur à l'assaut, survient,
- remplacement d'un officiel par un autre au cours d'un assaut, si les circonstances l'exigent.

Pour les trois premières tâches, il peut être assisté par un responsable du corps arbitral ou des responsables d'aires. Il décerne des cartons jaunes ou rouges aux tireurs ou seconds pour les motifs indiqués dans le Règlement d'Arbitrage. Il s'assure de l'affectation d'une pièce utilisable pour les premiers secours. Il peut être assisté pour l'aider dans ses tâches par un délégué aux tireurs.

Avec l'aide de l'organisateur, il veille à ce que toute personne qui n'a aucune fonction précise à remplir ne séjourne ou ne circule dans la zone de compétition. Si nécessaire, il peut suspendre ou retarder une rencontre, après intervention auprès de l'arbitre et du présentateur, tant que des personnes étrangères à la rencontre n'auront pas évacué la zone de compétition.

1.1.2 - L'ARBITRE

L'arbitre doit être d'un niveau au moins égal au niveau de la rencontre, qu'il soit diplômé ou en cours de formation pour ledit diplôme (ex : arbitre national pour une compétition nationale).

1.1.2.1 - Rôles

Il fait respecter les règlements techniques, sportifs et d'arbitrage. Il est le garant de la sécurité des tireurs, du bon comportement de ces derniers, ainsi que de leur second. Il peut assurer, avant le début de l'assaut, de la conformité des équipements des tireurs et de la présence des seconds. Il s'assure, au début de chaque assaut, que les juges et chronométreurs sont prêts. Il fait saluer les tireurs en début et fin d'assaut, et plus généralement leur fait appliquer les protocoles en vigueur. Hormis les points de pénalités définis par le règlement d'arbitrage, il propose l'avertissement et seuls les juges décident de sa validité.

Il fait respecter les temps des reprises et de repos.

Il transmet les bulletins de jugement au D.O. dès la fin de la dernière reprise.

Sauf exceptions : Les cartons jaunes ou rouges sont définis par le règlement d'arbitrage.

1.1.2.2 Interventions

Il interrompt la confrontation quand il estime que les règles ne sont pas respectées et émet des observations ou propose des avertissements en conformité avec le Règlement d'Arbitrage.

Il veille à l'environnement matériel de la rencontre et procède ou fait procéder aux modifications qui s'imposent (cannes brisées, équipement défectueux, obstacle sur l'aire ou à proximité...).

Il arrête la rencontre en cas de circonstance exceptionnelle rendant impossible le déroulement normal de la rencontre et fait appel si besoin au service médical ou au D.O.

1.1.3 LE JUGE

Le jugement des rencontres de Canne de Combat est donné par trois juges.

Les juges sont choisis parmi les juges d'un niveau au moins égal à celui de la rencontre, qu'il soit diplômé ou en cours de formation pour ledit diplôme. Chaque juge doit être seul à sa place et ne doit communiquer avec personne, sauf, éventuellement avec l'arbitre pendant la minute de repos.

Les juges doivent comptabiliser les touches répondant aux critères de validités.

Le juge 1 est également le marqueur.

Les juges sont amenés à donner leur avis à la demande de l'arbitre pour :

- les avertissements (les Juges valident ou invalident les demandes d'avertissement),
- la disqualification,
- la décision en cas d'égalité.

Les juges sont amenés à intervenir pendant l'assaut, selon le protocole en vigueur, pour tout évènement pouvant perturber le bon déroulement de l'assaut (sortie d'aire, tenue incomplète ou défectueuse, ...)

1.1.4 LE CHRONOMETREUR

Il y a un chronométreur par aire qui chronométrera :

- le temps des reprises et des arrêts commandés par l'arbitre,
- les minutes de repos,
- les temps de retard sur l'aire de combat des tireurs ou des seconds, à la demande de l'arbitre.

Selon le cas, le chronomètre pourra être géré par une personne affectée à cette tâche, l'arbitre, le juge 1 ou le DO.

1.1.5 LE DELEGUE AU TIREURS

Il assiste le D.O. dans ses tâches, notamment :

- planning des assauts, affichage,
- vérification des équipements et des cannes,
- préparation, distribution et vérification des bulletins de juge,
- appel et présentation des tireurs,
- écriture des résultats sur les passeports sportifs et feuille de réunion,
- tâches administratives.

1.1.6 LE PRESENTATEUR OFFICIEL

Les annonces, appels des tireurs, résultats... peuvent être faites par un présentateur officiel.

1.2 L'ORGANISATEUR

1.2.1 DEFINITION

Personne morale ou physique habilitée par le C.N.C.C.B. ou ses organes décentralisés à organiser des rencontres (officielles et/ou officialisées) de Canne de Combat.

1.2.2 OBLIGATIONS

Il est responsable de toute l'organisation matérielle de la réunion, conformément au cahier des charges propre à la compétition.

Dans le cadre de l'organisation d'une compétition nationale :

- il doit respecter les termes de la convention qu'il aura signée avec le C.N.C.C.B. ou ses instances décentralisées,
- il doit ouvrir la salle au minimum une heure avant le début des assauts,
- il doit prévoir une zone ou une salle d'échauffement pour les tireurs,
- il est responsable des actes de son public,
- il ne peut en aucune manière intervenir sur les choix ou les décisions de la délégation officielle,
- toute activité autre que la compétition programmée par le C.N.C.C.B. doit faire l'objet d'un accord écrit de celui-ci, inclus dans la convention signée par les deux parties.

L'organisateur peut s'attacher le concours de toute personne susceptible de l'aider dans l'organisation matérielle, la promotion ou la sécurité de la manifestation. Ces personnes sont autorisées à se déplacer dans la zone de compétition pour accomplir leur mission sans toutefois interférer avec la compétition. Le D.O. peut toujours limiter leur intervention.

1.2.3 SANCTIONS

En cas de non-respect d'un des points ci-dessus l'organisateur est passible de sanctions en application des différentes procédures établies par le C.N.C.C.B.

1.3 TIREURS ET SECONDS

1.3.1 LES TIREURS

Les pratiquants de canne de combat qui participent à une compétition sont des tireurs. Leur engagement requiert les obligations suivantes :

1.3.1.1 Modalités des inscriptions

Les pratiquants de canne de combat qui participent à une compétition sont des tireurs. Leur engagement requiert les obligations suivantes :

1.3.1.2 La licence

C'est une licence de la Fédération Française Savate Boxe Française & Disciplines Assimilées (FFSbf&DA), pour la saison en cours.

1.3.1.3 Le certificat médical

Le certificat médical attestant de l'absence de contre-indication (CACI) à la compétition en canne de combat est valide pour une durée de trois ans de date à date (années N, N+1, N+2) sous réserve que soient agrafées sur le volet du passeport médical correspondant les attestations de réponse négative à toutes les questions du QS-SPORT, des années N+1 et N+2 de validité de ce certificat médical et d'une pratique ininterrompue sur cette période.

1.3.1.4 La feuille officielle d'engagement

Tout tireur doit être engagé par son entraîneur ou président de club ou toute personne habilitée, suivant les modalités propres à la compétition. Celui-ci s'engage sur le niveau technique exigé du tireur ainsi que sur sa capacité sportive au moment de l'inscription. Celle-ci doit être complétée correctement et doit parvenir au responsable des inscriptions avant la date de forclusion (cachet de La poste faisant foi).

Aucune autre forme d'engagement que les feuilles officielles et aucun délai après la date de forclusion ne seront acceptés.

1.3.1.5 Les droits d'inscriptions et cautions

Ceux-ci sont fixés par l'organisateur de la compétition. Dans le cas des compétitions nationales, ces fonds restent acquis au CNCCB. Les chèques de cautions sont obligatoires pour que l'inscription soit valide. Ils ne seront pas encaissés par le C.N.C.C.B, et seront détruit après la compétition, sauf :

- en cas de non présentation du tireur engagés à la compétition, sans avoir prévenu le responsable des inscriptions,
- si le tireur ne se présente pas à un assaut sans avoir déclaré forfait,
- si le forfait n'est pas justifié par une cause réelle et sérieuse (le bien fondé du motif et la validité du justificatif sont laissés à l'appréciation du C.N.C.C.B),
- en cas d'amendes infligées suivant les règlements de la FFSbf&DA ou de dégradations causées par le tireur. Cette dernière possibilité n'exclut pas le dédommagement total des dégâts causés.

1.3.1.6 Cas des tireurs mineurs

Il est fortement conseillé au moniteur ou président de club, d'obtenir une autorisation parentale pour la participation des mineurs à chaque compétition, quel qu'en soit le niveau.

1.3.1.7 Tireurs de nationalités étrangères ou appartenant à un groupement adhérent à la Fédération Internationale de Savate (FISav)

L'**engagement** des tireurs de nationalités étrangères et licenciés, pour la saison en cours, dans une association affiliée à la FFSbf&DA, est soumis aux mêmes règles d'engagement qu'un tireur de nationalité française.

L'**engagement** des tireurs appartenant à un groupement adhérent à la FISav dépendra des formalités suivantes.

- une licence ou un document attestant leur appartenance à leur fédération
- l'autorisation de leur fédération, rédigée en français ou en anglais (accompagnée d'une traduction en français), signée par le président et certifiant leur aptitude, et toutes autres pièces complémentaires demandées en application du Règlement médical du C.N.C.C.B.

Dans le cas des compétitions nationales :

- la feuille d'engagement qui leur est propre
- les droits d'inscriptions (il leur sera accordé de les fournir le jour de la compétition)

La **participation** aux compétitions nationales des tireurs de nationalités étrangères est régie par les règles suivantes :

	- de 15 ans	- de 18 ans	Seniors		Vétérans 1 & 2
			2 ^{ème} série	1 ^{ère} Série	
Championnat de France	oui*	oui*	oui*	non	oui*
Internationaux de France	/	oui	oui	oui	oui
Compétitions officielles et déclarées	/	oui	oui	oui	oui

*concerne les tireurs de nationalités étrangères et licenciés, pour la saison en cours, dans une association affiliée à la FFSbf&DA

1.3.1.8 Attitude

Tout au long de la compétition, le tireur devra avoir une attitude en tout point conforme à celle spécifiée dans le Règlement d'Arbitrage.

1.3.2 LE SECOND

La présence du second est obligatoire tout au long de l'assaut. Dans les compétitions par équipe, un équipier peut faire office de second.

1.3.2.1 Obligations

Il doit être :

- majeur,
- licencié de la FFSbf&DAou d'un groupement adhérent à la FISav.

1.3.2.2 Rôles

Ses rôles :

- il représente le tireur auprès des officiels,
- il doit accompagner le tireur au moment de la vérification,
- il règle les problèmes matériels pendant l'assaut (tenue, changement de canne, ...) et uniquement à la demande de l'arbitre,
- il peut décider de l'abandon du tireur ou « jet de l'éponge », ce qui entraînera la défaite de son tireur pour l'assaut en cours et son forfait pour les rencontres de la compétition qu'il n'a pas encore effectuées,
- il conseille le tireur pendant la minute de repos,
- il dépose les réclamations au D.O, par écrit, au plus tard 15 minutes après la proclamation de la décision de la rencontre concernée.

1.3.2.3 Attitude

Son attitude doit être conforme aux indications suivantes :

- il doit rester assis sur la chaise qui lui est réservée pendant toute la durée des reprises, cette chaise située près de celle du tireur ne peut pas être déplacée. Cependant il peut quitter sa place à la demande de l'arbitre ou pour aller chercher des cannes si cela s'avère nécessaire,
- il ne peut pénétrer sur l'aire de combat y compris au moment de la présentation des tireurs ou de la proclamation des résultats, sauf si accord de l'arbitre,
- il doit rester silencieux et ne pas faire de gestes ostentatoires,
- il ne doit prodiguer aucun conseil, verbal ou gestuel, à son tireur pendant les reprises y compris pendant les arrêts de l'arbitre,
- il doit respecter le tireur adverse et son second, ainsi que les officiels et le public tout au long de la compétition,
- il doit porter impérativement une tenue de sport correcte et adaptée.

1.3.2.4 Sanctions

Le second peut être sanctionné sur plusieurs points :

- quand son attitude le nécessite, celui-ci reçoit un carton jaune ou un carton rouge, avec les conséquences qui en découlent pour son tireur (voir Règlement d'Arbitrage). Le second peut être également cité à comparaître devant la commission de discipline,
- son retard en début d'assaut est assimilé au retard du tireur (voir Règlement d'Arbitrage),
- s'il n'est pas licencié ou s'il ne remplit pas les conditions requises pour être second, il est sanctionné d'un carton rouge.

1.4 LE PUBLIC

Le public est constitué par toutes les personnes dont le rôle n'est pas défini ci-dessus ainsi que les tireurs et leurs seconds en dehors des temps d'assaut et de relation avec les officiels.

2 - ORGANISATION

2.1 REPRISES

Les reprises sont les périodes de confrontation d'un assaut. Elles peuvent être éventuellement entrecoupées de périodes de repos appelées « minutes de repos ».

2.2 DECOMPTE DES ARRÊTS

Les décomptes des arrêts peuvent être observés ou non, selon le règlement de chaque compétition.

Si un arrêt de plus de 30 secondes est observé (ex : intervention du médecin de la compétition, ...), la reprise est prolongée de 30 secondes. Une seule prolongation est autorisée par reprise.

Dans le cas de gestion de plusieurs aires de combat par un chronomètre central, le ou les assauts non-concernés vont au terme de la reprise en cours. Si l'arrêt ne concerne pas la dernière reprise, la durée du repos est augmentée en conséquence pour le ou les assaut(s) qui ne sont pas concernés par la prolongation. Ainsi, tous les assauts reprennent simultanément.

2.3 NOMBRE ET DUREE DES REPRISES

2.3.1 CAS DES COMPETITIONS INDIVIDUELLES

En compétition individuelle, les rencontres se déroulent en plusieurs reprises, entre lesquelles il est nécessaire d'observer des temps de repos d'une minute.

catégorie	durée	reprises par assaut	
		base	supplémentaire
moins de 9 ans	1'30"	2	1
moins de 12 ans			
moins de 15 ans			
moins de 18 ans	1'30"	3	
Seniors	2	4	2
Vétérans 1	1'30"	4	1
Vétérans 2	1'30"	4	

Les indications ci-dessus sont à considérer comme des **maximums possibles** et la durée comme le nombre de reprises sont sujets à modification selon le règlement de chaque compétition. En cas d'égalité entre deux tireurs, des reprises supplémentaires peuvent être organisées. Elles auront la même durée que celles de l'assaut, après une minute de repos.

Les compétitions par équipes en assauts individuels obéiront aux mêmes indications.

2.3.2 CAS DES COMPETITIONS PAR EQUIPE EN RELAIS

Ces compétitions se déroulent en reprise unique sans prolongation selon les indications ci-dessous (à considérer comme des **maximums possibles**). En cas d'ex-æquo, si des finales ou de demi-finales ont lieu, une seule reprise supplémentaire est autorisée, après une période de repos d'une minute.

catégorie	durée de base	Calcul de la durée totale	reprise supplémentaire
moins de 9 ans	1'	Durée de base(*) x nombre d'équipiers x 2	Durée de base(*) x 2
moins de 12 ans			
moins de 15 ans			
moins de 18 ans			
Seniors	1'30"		
Vétérans 1			
Vétérans 2			

* La durée de base ne peut excéder 2 min.

2.4 CONDITIONS MATERIELLES

2.4.1 LE LIEU

2.4.1.1 La zone de compétition

Elle est constituée par la zone englobant toutes les aires de combat, les tables de marquage et officiels. Elle est matérialisée par tout moyen permettant de visualiser ou de limiter la circulation des personnes.

L'affichage destiné à l'information des tireurs est placé à l'extérieur de la zone de compétition.

2.4.1.2 L'aire de combat

Les assauts de canne se déroulent sur un sol sportif (plancher, sol type « Taraflex », ...), plan ferme et sans défaut.

La surface de combat est matérialisée par un cercle continu de 9 mètres de diamètre. Si une bande fait office de limite, elle sera de préférence de couleur blanche et d'une largeur de 5 centimètres. Le bord extérieur de la bande sera placé à 9 mètres pour que celle-ci soit entièrement englobée dans la surface de combat.

A l'intérieur de la surface de combat sont matérialisés :

- le centre de l'aire,
- les zones de salut : à 1,50 mètre du centre de l'aire, elles mesurent 30 centimètres de long,
- les zones d'avertissement : à mi-distance des deux cercles de la surface de combat, elles mesurent 40 centimètres de long.

Autour de l'aire, les juges et les seconds sont placés à 2 mètres minimum de l'aire de combat de 9 mètres. Le juge 1 sert de repère pour le placement :

- des juges 2 et 3, placés à 60 degrés de part et d'autre
- du chronomètreur est sur une table indépendante des juges.
- des seconds, placés à 45 degrés de part et d'autre par rapport à la table du DO. Les couleurs et leur emplacement sont définis par le CNCCB, le DO, éventuellement l'organisateur,
- des tireurs lors du salut et des demandes d'avertissement, placés perpendiculairement,

La présentation, le début de l'assaut, la fin de l'assaut et les résultats sont annoncés à partir des marquages au sol. Voir plan en annexe.

2.4.2 LES ARMES

2.4.2.1 La canne

Caractéristiques :

- branche rectiligne en bois de châtaignier sèche, écorcée et légèrement poli, sans défaut,
- 95 centimètres de longueur,
- 90 à 130 grammes.

La pose d'un grip est autorisée, sur une longueur de 20 centimètres à partir du talon, sans ajout de poids supplémentaire..

En compétition, une vérification et une pesée des cannes peuvent être organisées. Elles doivent correspondre aux critères précités et ne doivent comporter aucun ajout ou signe distinctif. Aucune modification ne doit être apportée à une canne ayant été pesée.

Le tireur qui utilise des armes non-conformes s'expose à des sanctions (cf. : règlement d'Arbitrage).

2.4.3 LA TENUE

Elle comporte :

- « La veste ou haut » : elle présente des manches courtes recouvrant entre un tiers et deux tiers du bras. Il est conseillé que la veste soit réversible, chacune des faces ayant une des couleurs officielles du CNCCB. Elle descend jusqu'au bassin.
- « Le pantalon ou bas » : il descend jusqu'aux malléoles. Sous le pantalon, doit être porté un bas de vêtement proche du corps.
- Les chaussures : elles doivent être adaptées aux sports de salle.

Veste et pantalon sont constitués de tissus, coton ou synthétique, entièrement matelassés (le matelassage doit être suffisamment protecteur notamment au niveau des flancs, du dos et du tour complet de la jambe). Ils sont confectionnés d'après un patron agréé par le C.N.C.C.B. (en cours de validation).

Dispositions générales :

- le port de la tenue complète est obligatoire pour toutes les compétitions, quel que soit le niveau, de la catégorie « - de 15 ans » aux catégories Vétérans. En deçà, la tenue sera une tenue simplifiée (masque, gants, protège-tibias (+ coquille),
- l'échancrure du pantalon ne doit pas laisser apparaître de peau,
- la tenue ne doit pas comporter de ruban adhésif apparent, sauf dérogation du DO,
- la tenue doit être propre, en bon état et respecter les recommandations du C.N.C.C.B.

Marquage de la tenue sont autorisés :

- sans limitation de taille : nom du tireur et/ou sigle et/ou logo du club, de la région ou du pays,
- dans la limite de deux carrés de 10 cm de côtés, les noms, sigles ou logos de partenaires ou sponsors, sur les manches uniquement

2.4.4 LES PROTECTIONS

2.4.4.1/ Les protections obligatoires

On trouve :

- le masque « d'escrime » : il doit être muni d'un grillage neutre gris ou noir sans motif et d'une bavette protégeant l'avant et les côtés du cou,
- la coiffe : protection matelassée, amovible, qui englobe le dessus, les côtés et l'arrière du casque,
- les gants : ils recouvrent au minimum le dessus de la main, les doigts (les deux premières phalanges au minimum) et le poignet et éventuellement l'avant-bras. Tous les doigts doivent être solidaires des gants,
- les protège-tibias,
- la coquille (masculine),
- le protège-poitrine adapté (pour les femmes), c'est-à-dire, avec une insertion complète des coques entre le tissu du protège-poitrine et sa doublure (féminines des catégories « - de 15 ans » à vétérans).

Ces trois dernières protections doivent être portées sous la tenue et ne doivent pas être visibles.

La coiffe et les gants sont confectionnés d'après un patron agréé par le C.N.C.C.B. (en cours de validation).

Les tireurs qui se présentent sur l'aire de combat sans porter les protections obligatoires ne peuvent pas participer à l'assaut.

2.4.4.2 Les protections autorisées et recommandées

Le port de coudières, genouillères (portées sous la tenue) ou protège-malléoles est autorisé. Le cou peut être protégé, en plus de l'habillement du casque. La protection pelvienne pour les femmes.

2.4.4.3 La couleur des protections de casque

Les couleurs (deux couleurs bien distinctes) des protections de casque sont réglementées et définies par le CNCCB, le DO, éventuellement l'organisateur.

Les coiffes doivent être unies sans motif ni inscription.

Equipements	Masculins	Féminins
veste + pantalon	obligatoires	obligatoires
chaussures de sport		
casque		
coiffe		
gants		
protèges tibias/ mollets		
coquille		
protège poitrine		obligatoire
cannes	4 cannes minimum	4 cannes minimum
tour de cou	recommandé	recommandé
genouillères	autorisé	autorisé
coudières		
protèges malléoles		

3 - L'ÉPREUVE SPORTIVE

3.1 L'ASSAUT

3.1.1 DEFINITION

L'assaut est une confrontation sportive qui consiste à porter des touches maîtrisées à l'adversaire.

3.1.2 APPEL DES TIREURS

Avant le début de l'assaut, les tenues des tireurs, accompagnés de leur second, peuvent être vérifiées par un officiel à l'appel du DO. Les tireurs se présentent sur l'aire équipés :

- d'une tenue conforme,
- au minimum des protections obligatoires,
- de leur protection de casque personnelle ou fournie par leur équipe (couleurs définies par le CNCCB, le DO, éventuellement l'organisateur) suivant l'ordre d'appel,
- d'un minimum de 4 cannes.

Attention : L'arbitre pourra demander un avertissement contre un tireur si au cours de l'assaut il s'avère que sa tenue n'est pas conforme ou entraîne des arrêts gênants ou répétitifs.

3.1.3 LE DEBUT DE L'ASSAUT

- A l'appel officiel de la rencontre par le DO, les tireurs et leur second doivent se rendre aux chaises qui leur sont assignées. Le règlement propre de la compétition peut obliger tireurs et seconds à se présenter avant l'horaire prévu de l'assaut, à un emplacement défini dans la zone de compétition.
- Les tireurs doivent porter une tenue et des protections conformes aux règlements des compétitions.
- En cas de retard et/ou d'équipement incomplet, les tireurs reçoivent des sanctions pouvant aller jusqu'à la disqualification.
- A partir de l'appel officiel les tireurs suivent les commandements de l'arbitre.
- Les tireurs effectuent le salut à la demande de l'arbitre.
- La confrontation débute au commandement « allez » de l'arbitre.

3.1.4 LES REPRISES ET LES ARRETS

- Seul le commandement « stop » de l'arbitre peut interrompre la confrontation.
- Les tireurs, les seconds ou les juges ne peuvent pas faire de commentaires verbaux ou gestuels. Les juges peuvent signaler les sorties d'aire, les défauts d'équipement, etc.
- un juge ou un tireur peut demander à l'arbitre un arrêt de la confrontation.
- Le second ne peut intervenir auprès de son tireur que sur la demande de l'arbitre.
- Le D.O. ou le médecin officiel peuvent demander l'arrêt de la confrontation pour une raison grave ou importante.

3.1.5 LA MINUTE DE REPOS

- Les tireurs disposent d'une minute de repos entre chaque reprise.
- Pendant la minute de repos le tireur regagne sa chaise et peut communiquer avec son second.
- Les juges peuvent interpeller l'arbitre pour communiquer avec lui.
- Le tireur suit les commandements de l'arbitre pour la reprise de la confrontation, tout retard entraîne une sanction.

3.1.6 LA FIN DE L'ASSAUT

- Quand le temps de confrontation est écoulé, les tireurs se saluent à la demande de l'arbitre.
- Les tireurs regagnent leur emplacement et enlèvent leur casque en attendant le résultat.
- L'arbitre collationne le décompte des points.
- L'arbitre appelle les tireurs au centre de l'aire de combat et lève le bras du vainqueur à l'annonce du résultat.
- Après l'annonce du résultat l'assaut est considéré comme terminé.

3.2 LES PROTOCOLES

3.2.1 CHRONOMETRAGE

- Au début de chaque reprise, ce n'est qu'au commandement « allez » de l'arbitre que le chronométrateur déclenche son chronomètre.
- A la fin de chaque reprise, le chronométrateur annonce la fin de celle-ci par le terme « temps » et/ou tout autre moyen sonore mis à sa disposition. Il déclenche le chronomètre pour mesurer la « minute de repos » dès le commandement « stop » de l'arbitre.
- A chaque commandement « stop » de l'arbitre :
 - o le chronométrateur arrête le chronomètre.
 - o ce n'est qu'au commandement « allez » de l'arbitre que le chronomètre sera déclenché.
 - o Le commandement « stop » prime sur l'annonce « temps » signalant la fin de la reprise.

La minute de repos

- à la 30^{ème} seconde, le chronométrateur annonce « 30 seconde », les tireurs s'équipent,
- à la 45^{ème} seconde, le chronométrateur annonce à l'arbitre l'imminence de la reprise par l'expression « 15 secondes ». L'arbitre appelle les tireurs au centre du cercle et leur fait, si nécessaire des remarques rapides et concises,
- à la 55^{ème} seconde il annonce « 5 secondes », enfin à l'issue de la minute de repos il annonce « temps », et attend le commandement « allez » de l'arbitre pour déclencher le chronomètre.

3.2.2 PROTOCOLE DEBUT / FIN D'ASSAUT / REPRISE

- Présentation des compétiteurs avec leurs couleurs.
- Les tireurs se présentent sur l'aire avec le casque sous le bras avant le salut.
- « Tireurs, au centre ».

Salut sans le casque et équipement des tireurs

- « Tireurs en place pour le salut ».
- « Prêts pour le salut ».
- « Saluez-vous ».
- « Equipez-vous » (les tireurs regagnent leur place pour revêtir leur casque).

Si la nécessité du planning l'exige, le salut se fera avec le casque, les tireurs restant dans l'aire de combat.

Début de l'assaut

- « Tireurs au centre »

Contrôle des officiels de l'aire

- « Juge 1, prêt ? », « Juge 2, prêt ? », « Juge 3, prêt ? »
- « Chrono, prêt ? »

Début de la reprise

- « En garde »
- « Allez »

Fin de reprise

- A l'annonce du chronométrateur : « Temps », l'arbitre dit : « Stop, fin de la reprise ».
- Si l'annonce « Temps » tombe simultanément au « Stop » de l'arbitre, ce dernier poursuit son protocole (observation, pénalité, avertissement, carton...) avant de mettre fin à la reprise par « En garde », « Allez », Stop, fin de reprise ».

Temps de repos entre les reprises

- A l'annonce du chronométrateur : « 30 secondes », l'arbitre dit « Tireurs équipez-vous ».
- A l'annonce du chronométrateur : « 15 secondes », l'arbitre dit : « Tireurs au centre ».
- A l'annonce : « 5 secondes », l'arbitre contrôle les officiels.
- A l'annonce « Temps » ou au gong, l'arbitre dit : « En garde, allez »

Fin de l'assaut

- A l'annonce du chronométrateur : « Temps », l'arbitre dit : « Stop, fin de l'assaut ».
- Si l'annonce « Temps » tombe simultanément au « Stop » de l'arbitre, ce dernier poursuit son protocole (observation, pénalité, avertissement, carton...) avant de mettre fin à la reprise par « En garde », « Allez », Stop, fin de l'assaut ».
- Il replace les tireurs au centre de l'aire pour les faire se saluer :
- « Tireurs en place pour le salut » ;
- « Prêts pour le salut »
- « Saluez-vous »
- Les juges rendent leur décompte et/ou résultat. Les touches, les pénalités, avertissements et cartons sont comptabilisés pour établir le résultat.
- En cas d'égalité et si nécessaire, l'arbitre fait reprendre l'assaut (voir règlement des compétitions)

L'annonce des résultats est faite par l'arbitre, le D.O. ou le présentateur officiel

- « Tireurs au centre, résultats »
- « Est déclaré vainqueur, le tireur : « Couleur + nom du vainqueur »

Pour l'annonce des résultats, les tireurs se présentent sur l'aire en tenue de combat, la veste fermée, sans casque et sans canne.

Les résultats sont toujours donnés face au public (tribune principale). L'arbitre lève le bras du vainqueur.

3.3 LA CONFRONTATION

3.3.1 CODIFICATION

Les techniques d'attaque, les parades, les règles technico-tactiques (ex : principe de parade ou esquive/riposte) sont codifiées dans les règlements techniques. Il faut donc se référer au cahier n°10, Canne de Combat et Bâton et ses Spécialités.

3.3.1.1 Généralités

- Les attaques doivent être portées avec contrôle.
- L'impact doit être bref.
- Il est impératif de respecter l'intégrité physique de l'adversaire.
- Une touche est comptabilisée même si elle se termine par un « posé » à condition que tous les critères de validité soient respectés.

3.3.1.2 Obligations

- Respecter les commandements de l'arbitre.
- Respecter les critères techniques et technico-tactiques de validité des touches.
- Ne pas franchir la limite au sol de l'aire de combat.
- Tenir sa canne à une main.
- Garder la maîtrise de sa canne.
- Contrôler la puissance.
- Tirer avec une canne en parfait état.

3.3.1.3 Interdictions

- Manchette supérieure à une largeur de main.
- Pousser ou chasser la canne adverse.
- Exécuter des mouvements non codifiés potentiellement dangereux (par exemple : porter des coups d'estoc, de talon ou de manchette, etc.).
- Etre en fente pour porter des attaques hautes ou médianes.
- Masquer plus d'une surface de frappe.
- Entrer en contact avec l'adversaire.
- Modifier la trajectoire de ses coups d'attaque (changement de plan, trajectoire finale rectiligne).
- Faire action d'antjeu : action qui cherche à invalider l'attaque adverse (hors du règlement décrit dans le cahier des Techniques de la Canne de Combat et du Bâton et de leurs spécialités).
- Porter des coups non codifiés.
- Exposer une zone de frappe interdite (arrière de la tête par exemple...).
- Effectuer une obstruction défensive (présenter une zone non autorisée lors d'une attaque adverse).
- Effectuer une parade totale.
- Conserver la pointe de la canne en direction de l'adversaire en position de garde.
- Empêcher volontairement l'adversaire de rattraper sa canne.
- Désarmer l'adversaire volontairement.
- Exécuter une technique délibérément sur un tireur à terre.
- Saisir la canne adverse.
- Parler pendant les reprises sauf point protocolaire ou danger immédiat.
- Contester ou commenter les décisions de l'arbitre.
- Communication entre le second et le tireur pendant les reprises.
- Simuler un problème ou une insuffisance physique.
- Arrêts du tireur non justifiés et interruptions abusives (simulation, équipement, canne...).

Ces interdictions sont passibles de sanctions.

4 - LA GESTION DE LA RENCONTRE – REGULATION

4.1 LES FAUTES

- Fautes techniques : non-respect des règlements et obligations techniques, non-respect des règles de l'assaut, des généralités, des obligations, des interdictions (3.3.1).
- Comportement dangereux : coups violents, coups sabrés, crochetés, etc.
- Comportement antisportif : jeu déloyal, violence, insulte, contestation des décisions de l'arbitre, incivilité, etc.

4.2 LES SANCTIONS

Les sanctions sont graduelles en fonction de l'incidence de la faute sur le déroulement de l'assaut. En cas de récidive ou d'acte délibéré la sanction pourra être aggravée.

4.2.1 OBSERVATION

Pour des fautes techniques, l'arbitre peut faire des « observations » aux tireurs qui seront sans incidence sur le score.
Conséquences : les observations ne sont pas comptabilisées sur le bulletin de marquage.

4.2.2 PENALITES

La pénalité est accordée uniquement dans les cas suivants :

- équipement incomplet,
- sortie d'aire
- lâcher de canne
- retard à l'appel

Les pénalités sont données directement par l'arbitre.

Conséquence : une pénalité est comptabilisée pour **1 point positif à l'adversaire** sur le bulletin de marquage de chaque juge.

4.2.3 AVERTISSEMENT

- fautes techniques répétées,
- antijeu,
- coups dangereux.

Les avertissements sont donnés par le ou les juges à la demande de l'arbitre. Une majorité de juges doit se prononcer en faveur de l'avertissement pour qu'il soit prononcé.

Conséquence : un avertissement est comptabilisé pour **2 points positifs à l'adversaire** sur le bulletin de marquage de chaque juge.

4.2.4 DISQUALIFICATION

La disqualification est prononcée soit :

- automatiquement lorsque les juges ont accordé, au même tireur au cours d'un assaut, 3 avertissements et un carton jaune
- sit directement, si la responsabilité du tireur est reconnue dans la blessure de son adversaire, après décision des juges
- après un retard du tireur ou de son second à l'appel de l'assaut. Dans ce cas la disqualification est prononcée directement par l'arbitre.

Conséquences de la disqualification : le tireur perd la rencontre mais peut continuer la compétition.

4.2.5 CARTON JAUNE – CARTON ROUGE

- Les cartons sont donnés par l'arbitre seul ou par le D.O.
- Le carton rouge peut être donné directement

4.2.5.1 Protocole

L'arbitre fait placer les tireurs sur les zones neutres, il se place au centre de l'aire face au tireur ou au second concerné, lève le carton bras tendu vers le haut, main ouverte verticalement, et désigne le tireur ou le second fautif de l'autre bras tendu à l'horizontale devant lui, main ouverte verticalement.

L'officiel qui comptabilise les sanctions lève un bras tendu, main ouverte verticalement, pour signaler qu'il a crédité les points.

Si le carton doit être donné pendant la minute de repos, l'arbitre immédiatement, se place entre les deux cercles de l'aire de combat, montre le carton au tireur ou au second, puis dès le début de la reprise met en place le protocole ci-dessus.

Si le carton est décerné par le D.O. celui-ci montre le carton au tireur ou au second incriminé puis, dans le quart d'heure qui suit, fait une annonce au micro pour rendre la décision publique.

4.2.5.2 Motifs

* **Comportement antisportif** :

- jeu déloyal (actes manifestement volontaires : désarmement de l'adversaire, sortie volontaire de l'aire pendant la reprise, anti-jeu...),
- violence ou comportement susceptible de porter atteinte à l'intégrité physique d'une personne,
- insulte,
- contestation des décisions de l'arbitre,
- comportement susceptible de pénaliser un compétiteur ou de fausser la logique sportive,
- incivilité de la compétition.

* **Défaut d'équipement obligatoire**

Les cartons peuvent être attribués au tireur ou au second. Ils peuvent être donnés pendant toute la durée de la compétition

4.2.5.3 Le carton jaune

Un carton jaune est attribué dès la première manifestation de comportement antisportif.

- Le carton jaune est valable pour toute la compétition.
- Les cartons attribués au cours des assauts précédents sont affichés à la table de marque.

Conséquences du carton jaune

- Le carton jaune est comptabilisé pour 2 points positifs à l'adversaire par juge sur le bulletin de marquage.
- Le carton jaune attribué au second est comptabilisé au tireur.
- Au cours d'une même compétition après un carton jaune une nouvelle faute passible d'un carton jaune, entraîne un carton rouge.
- Immédiatement après la fin de l'assaut où il a reçu un carton jaune, le tireur et son second sont convoqués par le D.O.

4.2.5.4 Le carton rouge

Il est attribué avec les mêmes règles que le carton jaune

- Directement, si le comportement mérite l'exclusion directe du tireur ou du second
- Soit pour un comportement passible d'un carton jaune au cas où le tireur a déjà reçu un premier carton jaune au cours de la compétition.
- Si la faute passible d'un carton jaune entraîne l'abandon de l'adversaire

Conséquences du carton rouge

- Le carton rouge attribué au tireur entraîne son exclusion pour l'ensemble de la compétition.
- Le carton rouge attribué au second entraîne son exclusion pour l'ensemble de la compétition mais n'entraîne pas celle de son tireur.

- Le carton rouge attribué au second est comptabilisé pour 2 points positifs au tireur adverse sur le bulletin, de marquage de chaque juge.
- Quand un carton rouge est reçu par un second, celui-ci sort de la zone de compétition. Il est remplacé jusqu'à la fin de l'assaut par une personne licenciée à la F.F.S.B.F. & D.A. désignée par le D.O.. Celle-ci qui se tient debout derrière la chaise du tireur, celui-ci s'abstient de tout commentaire au tireur et se restreint aux interventions indispensables (remplacement de canne, équipement...). Si le second refuse d'obtempérer, l'arbitre fait déclencher le chronomètre annexe, après une minute un carton rouge est attribué au tireur.
- Après un carton rouge, le tireur, le second ou les deux, suivant leur responsabilité, sont convoqués en commission de discipline.

Conséquences de l'exclusion

- Exclusion du tireur : il perd la rencontre et ne peut plus participer à la compétition
- Exclusion du second : il ne peut plus assister aucun tireur pendant la compétition, mais le tireur peut continuer l'assaut et la compétition.
- Les tireurs ou seconds exclus ne peuvent circuler dans la zone de compétition qu'avec l'autorisation du D.O.

4.2.6 L'ARBITRE

4.2.6.1 Commandements de l'arbitre

- « EN GARDE » ! Ce commandement est utilisé pour mettre ou remettre les tireurs en garde au début de chaque reprise ou après une intervention qui a interrompu la confrontation.
- « STOP » ! Ce commandement est utilisé pour arrêter les tireurs en même temps que le chronomètre.
- « ALLEZ » : Ce commandement autorise les deux tireurs à commencer ou à reprendre la confrontation, il est toujours précédé du commandement « en garde ». Les tireurs doivent être effectivement en garde avant le commandement « allez ».

Ce n'est qu'au commandement « allez » de l'arbitre que le chronomètre est déclenché.

4.2.6.2 Gestuelle de l'arbitre

Voir la planche de photos en annexe

4.2.7 LES JUGES (voir annexe)

Attitude

Les juges restent assis sur leur chaise (sauf § 3) et restent silencieux.

Comptabilisation des points

Les juges disposent d'un moyen de comptage officiel des touches sous la responsabilité le DO.

Chaque juge, indépendamment :

- attribue un point au tireur pour chaque touche qu'il estime valable,
- les points accordés par l'ensemble des juges sont additionnés.

Demande d'interruption de l'assaut

Quand un juge veut demander l'interruption de l'assaut, pour signaler une sortie d'aire, un équipement défectueux ou tout autre événement susceptible d'influer sur la rencontre, il se lève, bras plié vers le haut, main ouverte et interpelle l'arbitre à voix haute et intelligible « arbitre ». L'assaut est interrompu au commandement « stop » de l'arbitre

Demande d'avertissement par l'arbitre

En cas de demande d'avertissement par l'arbitre la décision des juges est rendue par un système permettant la confidentialité de la décision.

Décision par les juges

Quand le règlement de la compétition prévoit de départager les tireurs ex-æquo par les juges, l'arbitre demande à ceux-ci de leur remettre un coupon pré-imprimé (de la ou des couleurs définies au début de la compétition) ou, à défaut, d'inscrire leur décision sur leur bulletin de jugement.

Protocole

- Après l'annonce de l'égalité de la dernière reprise supplémentaire, l'arbitre se place sur sa marque et déclare « juges, décision ».
- Chaque juge se prononce obligatoirement pour l'un des deux tireurs, la non-décision ou l'égalité n'est pas possible.
- L'arbitre ramasse les coupons pré-imprimés ou les bulletins des juges et les transmet, si besoin, au D.O.
- Le DO procède à l'annonce du résultat
- Le tireur désigné vainqueur est celui qui obtient la majorité des juges.
- La décision individuelle de chaque juge n'est pas rendue publique

Concertation avec l'arbitre

Un juge peut interpeller l'arbitre par geste pendant la minute de repos pour communiquer avec lui.

Quand un ou des juges font une observation à l'arbitre pendant la minute de repos, ce dernier peut faire une remarque rapide aux tireurs avant le début de la reprise.

Cette intervention sera brève.

4.2.8 OBSERVATIONS

L'arbitre se doit de limiter toute intervention verbale pendant la confrontation, en conséquence il doit :

- arrêter les tireurs et le chronomètre par le commandement « Stop ».
- sur place, indiquer du bras le tireur fautif et il annonce : « Observation « couleur du tireur » : indiquer la faute verbalement et par geste »
- faire reprendre la confrontation à l'emplacement de l'arrêt par le commandement « Allez »

4.2.9 ATTRIBUTION DE PENALITE PENDANT L'ASSAUT

Pour toutes les pénalités l'arbitre :

- arrête la rencontre, les tireurs restant sur place,
- indique par geste codifié et verbalement la faute commise (voir annexe),
- fait reprendre la confrontation à l'emplacement de l'arrêt,

L'officiel qui comptabilise les sanctions lève un bras tendu, main ouverte verticalement, pour signaler qu'il a noté la pénalité.

« Lâcher de canne » (perte de la canne)

Sont considérés comme des « Lâchers de canne » :

- quand la canne tombe à plat sur le sol, quelle qu'en soit la cause (heurt avec l'adversaire, pose non intentionnelle du pied de l'adversaire sur la canne...),
- quand la canne lâchée est rattrapée par l'adversaire ou toute autre personne.

Cependant, l'arbitre peut décider de ne pas sanctionner d'un point de pénalité (en cas de désarmement volontaire par un coup violent par exemple).

L'arbitre ramasse la canne, la tient avec le bras tendu en oblique vers le haut et prononce « pénalité pour lâcher de canne tireur « (couleur du tireur)... ».

Seul l'arbitre est autorisé :

- à ramasser une canne lâchée, sauf dans le cas où celle-ci sort de l'aire de combat.
- à donner une canne à un tireur pendant les reprises.

Sortie d'aire

L'assaut se déroule exclusivement dans le cercle délimité par le bord extérieur de la ligne des 9 mètres, celle-ci fait partie de l'aire de combat.

La sortie d'aire a lieu quand une partie du corps qui franchit la limite des 9 mètres rentre en contact avec le sol.

L'arbitre arrête la rencontre, se place à cheval sur la ligne des 9 mètres et annonce « pénalité pour sortie d'aire tireur « (couleur du tireur)... ».

Les tireurs sont replacés à l'intérieur de l'aire de combat de façon à ce que le tireur qui vient de franchir la ligne des 9 mètres soit positionné à l'endroit où il est sorti à une longueur de pied à l'intérieur de l'aire de combat.

4.2.10 DEMANDE D'AVERTISSEMENT

L'arbitre fait arrêter les tireurs et le chronomètre par le commandement « Stop ».

Il se place à l'extérieur de l'aire près du juge 2 ou 3 et demande aux tireurs de se placer sur les zones neutres.

Il formule sa demande aux juges : tend un bras à l'horizontal, avec la main verticale, vers le tireur incriminé, l'autre bras tendu le long du corps, et déclare : « demande d'avertissement ou disqualification au tireur couleur jaune/bleu pour ... (indication orale et gestuelle de la faute) ».

Si les deux tireurs sont incriminés, l'arbitre, dans un premier temps désigne simultanément les deux tireurs avec les deux bras tendus à l'horizontal. Dans un deuxième temps, il demande successivement l'avertissement pour chacun des tireurs suivant le protocole du paragraphe précédent.

Chaque juge rend sa décision (cf. ci-dessus).

L'arbitre en prend acte et officialise la décision finale.

L'avis des juges « sans opinion » n'est pas pris en compte.

La demande d'avertissement est validé si le nombre de juges favorables est supérieur au nombre de juges défavorables

combinaisons possibles pour l'attribution des avertissements			
décision des juges			avertissement validé
ne se prononce pas	accord	désaccord	
0	0	3	non
	1	2	non
	2	1	oui
	3	0	oui
1	0	2	non
	1	1	non
	2	0	oui
2	1	0	oui
2	0	1	non
3	0	0	non

L'arbitre se place devant le juge 1, lève un bras en oblique vers le haut, main ouverte verticalement, tend l'autre bras à l'horizontale, main ouverte verticalement, vers le tireur incriminé et déclare : « avertissement prononcé tireur « (couleur du tireur)... ».

L'officiel qui comptabilise les sanctions lève un bras tendu, main ouverte verticalement, pour signaler qu'il a noté l'avertissement.

Lorsque la demande d'avertissement n'est pas validée

- L'arbitre se place devant le juge 1, place ses bras en croix devant sa poitrine mains ouvertes et déclare « avertissement refusé ».
- Il fait reprendre l'assaut en ayant, au préalable, fait replacer les deux tireurs au centre de l'aire de combat.

4.2.11 RECAPITULATIF DES SANCTIONS AVEC REPERCUTION SUR LE SCORE

L'arbitre lève un bras en oblique vers le haut, main ouverte verticalement, tout en désignant le tireur incriminé avec l'autre bras tendu à l'horizontal devant lui, main ouverte verticalement :

- **pour les pénalités** : en laissant les tireurs sur place et en se plaçant à deux mètres approximativement,
- **pour les avertissements accordés** : en faisant placer les tireurs sur leurs repères et en se plaçant sur sa marque.

Attention ! Pour la demande d'avertissement le bras ne se lève pas en oblique mais vers le haut.

- **pour les cartons** : en faisant placer les tireurs sur leurs repères et en se plaçant au centre de l'aire carton tenu dans la main tendue vers le haut.

L'officiel qui comptabilise les sanctions lève un bras tendu, main ouverte verticalement, pour signaler qu'il a crédité les points de la sanction.

4.2.12 DEMANDE ET ANNONCE DE DISQUALIFICATION

Quand les juges sont amenés à se prononcer sur une disqualification directe d'un tireur, le protocole est identique à la demande d'avertissement.

Lorsqu'un tireur est disqualifié l'arbitre se place au centre de l'aire face au tireur concerné, effectue des ciseaux avec ses bras tenus à l'horizontal, mains ouvertes à plat et déclare « disqualification ».

L'assaut est arrêté et l'arbitre procède à l'annonce du résultat.

4.2.13 CAS PARTICULIERS

Arrêt par le tireur

Le tireur peut demander l'arrêt de la reprise pour blessure ou équipement défectueux :

- il se recule et lève la main non armée,
- l'arbitre arrête la rencontre par le commandement « stop ».

Quand le tireur s'arrête pour blessure il doit rester dans l'aire de combat et son second ne peut pas intervenir.

L'arbitre appelle le médecin de la compétition qui ne peut à ce stade que se prononcer sur l'aptitude du tireur à continuer l'assaut.

Le tireur qui reçoit des soins est considéré en situation « d'abandon ».

Le tireur peut se déclarer forfait

- il se recule et lève la main non armée,
- l'arbitre arrête la rencontre par le commandement « stop »,
- il annonce « forfait » en se plaçant face à l'arbitre bras croisés devant le buste.

Intervention du second

Quand le second intervient auprès de son tireur au cours de la reprise il se déplace dans l'aire de combat et ne doit pas communiquer avec lui. L'arbitre se tient à proximité immédiate pour le contrôler.

Pendant cette intervention le tireur adverse se tient dans la zone neutre à la demande de l'arbitre et il ne peut pas communiquer avec son second.

Le second peut intervenir au cours de la reprise pour déclarer l'abandon de son tireur par déclaration :

- verbale : « arbitre, abandon »,
- gestuelle non équivoque : bras croisés devant le buste.

Retard d'un tireur à l'appel de la rencontre

Si l'un des tireurs, se présente en retard, les sanctions suivantes seront prises à son encontre :

- si un retard est constaté, l'arbitre donne un point de pénalité,
- le chronomètre est déclenché, l'arbitre donne un point de pénalité par minute de retard,
- à l'issue de la 3^{ème} minute l'arbitre prononce la disqualification.

Le chronométriseur décompte le temps à la demande de l'arbitre. La même procédure est appliquée en cas de retard du second.

Retard d'un tireur à l'appel de la reprise

Si l'un des tireurs n'entre pas sur l'aire de combat à l'appel de l'arbitre, 5 secondes avant la fin de la minute de repos :

- 1^{er} rappel, observation
- 2^{ème} rappel, pénalité
- 3^{ème} rappel, carton jaune

Tireur présentant un équipement défectueux

- Si l'un des tireurs se présente, à l'appel de l'assaut, dans une tenue non-conforme, l'arbitre lui demande de s'équiper correctement et déclenche la procédure ci-dessus en assimilant cette phase d'équipement à un retard.
- Si l'arbitre, un juge ou le tireur constate en cours de reprise qu'un équipement est devenu défectueux, l'arbitre arrête la rencontre, demande au second de remédier au défaut le plus rapidement possible et fait reprendre la rencontre à l'emplacement de l'arrêt.
- Si au cours de l'assaut, pendant les reprises, l'arbitre s'aperçoit qu'un tireur n'est pas ou plus équipé d'une protection obligatoire, il lui délivre un carton jaune.

Victoire par forfait

Quand un tireur s'est déclaré ou a été déclaré forfait, ses adversaires sont déclarés vainqueurs par forfait après qu'ils se soient présentés sur l'aire de combat en tenue conforme, à l'appel de la rencontre. L'arbitre procédant immédiatement à la proclamation du résultat.

Arrêt du tireur non justifié ou interruptions abusives du tireur

Lorsqu'un tireur s'arrête en cours de reprise de multiples fois pour des causes justifiées ou non, l'arbitre fait une observation au tireur. En cas de nouvelle interruption suivant cette observation l'arbitre demande un avertissement

4.3 DESIGNATION DU VAINQUEUR

4.3.1 PRINCIPE DE NOTATION

Chaque juge, indépendamment, attribue un point au tireur pour chaque touche qu'il estime valable.

Les points de chaque bulletin sont additionnés de façon indépendante.

Les pénalités, avertissements, et cartons jaunes ou rouges donnent lieu à la comptabilisation de points positifs accordés à l'adversaire suivant le principe de notation. Ils sont inscrits sur le bulletin de la table de marque face à chaque juge (colonne ou bulletin) :

- 2 points pour un avertissement ou un carton jaune
- 1 point pour une pénalité

Les bulletins des juges (s'il y en a), ou le bulletin de la table de marque, ne peuvent être consultés que par les officiels de l'assaut.

4.3.1.1 Désignation du vainqueur

décision des juges			Résultat
Egalité	Tireur A	Tireur B	
0	3	0	A Vainqueur
	2	1	A Vainqueur
	1	2	B Vainqueur
	0	3	B Vainqueur
1	2	0	A Vainqueur
	1	1	reprise supplémentaire
	1	2	B Vainqueur
2	1	0	reprise supplémentaire
2	0	1	reprise supplémentaire
3	0	0	reprise supplémentaire

Quand l'assaut va à son terme le vainqueur est désigné à la majorité des juges.

Quand l'assaut ne va pas à son terme ou que les tireurs ne sont pas départagés par le résultat des bulletins (un juge donnant gagnant, un juge donnant perdant, un juge ne départageant pas les tireurs), le vainqueur est désigné par les procédures ci-après.

4.3.1.2 Egalités

En cas d'égalité à la fin d'un assaut :

- lorsqu'aucune qualification ou aucun titre ne sont en jeu, les tireurs sont déclarés ex æquo,
- lorsqu'une qualification ou un titre est en jeu le règlement spécifique de chaque compétition précise les modalités de décision.

Solutions possibles :

- 1- organisation d'une ou deux reprises supplémentaires. Le décompte des points se cumule avec celui des autres reprises indépendamment sur le bulletin de chaque juge,
- 2- prise en compte des avertissements et cartons jaunes,
- 3- décision des juges à la majorité.

En cas d'égalité à la fin des phases qualificatives :

- si les tireurs se sont déjà rencontrés, le ou les vainqueurs peuvent être qualifiés sans assaut de barrage,
- si les tireurs ne se sont pas rencontrés, des assauts de barrages sont organisés. Leur durée est inférieure ou égale à celle des assauts de la phase qui se termine,
- à l'issue des assauts de barrage, si des tireurs sont à égalité de victoires un goal-average total des barrages départage les tireurs.

Les barrages ne permettent pas de de marquer des points-assaut.

4.3.1.3 Abandon

Un tireur est déclaré vainqueur sur abandon de son adversaire quand :

- ce dernier ne revient pas sur l'aire de combat en début de reprise et déclare « abandon »,
- ce dernier arrête l'assaut au cours d'une reprise et déclare « abandon »,
- le second de ce dernier déclare « abandon » au cours de reprise ou pendant la minute de repos,

Conséquence de l'abandon : le tireur perd la rencontre et ne peut pas continuer la compétition.

4.3.1.4 Forfait

Un tireur est déclaré vainqueur quand son adversaire est forfait.

Un tireur peut se déclarer forfait, directement ou par l'intermédiaire de son second, auprès du D.O. ou de l'arbitre. La déclaration de forfait pourra être consignée par écrit à la table officielle.

Conséquence du forfait :

- le tireur ne peut plus participer à la compétition en cours,
- ses adversaires à venir sont déclarés vainqueurs.

Le tireur engagé dans les Championnats de France de 1^{ère} série auteur d'un forfait non excusé fera l'objet d'un déclassement d'une série la saison suivante.

4.3.1.5 Disqualification

Un tireur est déclaré vainqueur si son adversaire est disqualifié.

4.3.1.6 Exclusion

Un tireur est déclaré vainqueur lorsque son adversaire, qui a reçu un carton rouge, est exclu de la compétition.

4.3.1.7 Tireur blessé, inapte à reprendre l'assaut

Le tireur blessé ne peut pas continuer la compétition, il sera déclaré forfait pour les assauts suivants.

Cas d'une blessure sans interaction avec l'adversaire :

- le tireur blessé est déclaré « abandon »

Cas d'une blessure imputable à l'adversaire :

- si l'adversaire a commis une agression violente caractérisée et volontaire, l'arbitre délivre directement un carton rouge à celui-ci. Le tireur blessé est déclaré vainqueur.
- En cas de doute, l'arbitre demande aux juges leur avis sur la responsabilité de l'adversaire. Ceux-ci se prononcent sur la disqualification directe du fautif. Le protocole est le même que pour les avertissements. En cas d'accord des juges, le tireur blessé est déclaré vainqueur sur disqualification. Dans le cas contraire, il perd sur abandon.
- En cas de blessure due à une faute caractérisée non sanctionnée par l'arbitre, les juges peuvent amener celui-ci à demander la disqualification en levant un bras. Le protocole est le même que celui décrit ci-dessus.

Cas d'une blessure imputable à une faute des deux tireurs :

L'arbitre demande la disqualification pour les deux tireurs, individuellement :

- si elles sont acceptées, on considère qu'il y a défaite de ces derniers sur disqualification. Si ce cas de figure, intervient lors d'une finale, aucun titre ne sera décerné
- si la disqualification est refusée pour l'un ou les deux tireurs, la procédure suit les indications des paragraphes précédents

En cas de blessures simultanées des deux tireurs :

La procédure suit les indications des paragraphes précédents et concerne les deux tireurs, individuellement.

Si la blessure de chacun des deux tireurs n'est pas imputable à une faute de l'adversaire :

- il est procédé au décompte des points et des pénalités jusqu'à l'arrêt de la rencontre. Le tireur sera alors désigné à la majorité des juges, vainqueur de la rencontre. En cas d'égalité, les points de classement sont calculés sur la base de la phase éliminatoire atteinte,
- en finale, il est procédé de même sauf si les blessures interviennent au cours de la première reprise. Dans ce cas, le titre n'est pas décerné.

5 - LITIGES ET CONFLITS

5.1 LES RECLAMATIONS

L'examen des litiges ou réclamations pouvant naître de l'application de ces règlements relève d'un Comité d'Appel spécifique constitué à cet effet.

5.1.1 DEMANDE DE RECLAMATION

Toute réclamation doit se faire immédiatement et au plus tard 15 minutes après la fin de l'assaut concerné, par écrit et doit être déposée à la table des officiels. Elle doit contenir avec précision la raison de la demande. Le demandeur sera informé de la décision prise par le D.O. responsable de la compétition

5.1.2 OBJET DES LITIGES

Seules les réclamations portant sur un vice de forme avéré sont recevables. Les décisions des juges et des arbitres ne peuvent pas être remises en cause.

5.1.3 COMITE D'APPEL

Pour les compétitions nationales, il est institué par le C.N.C.C.B. un Comité d'Appel composé de trois membres avec voies délibératives et un membre avec voix consultative. Parmi eux, un membre est nommé pour instruire les dossiers. Ces personnes seront choisies parmi le corps arbitral.

Ce Comité se réunira ultérieurement pour délibérer et statuer sur l'objet de la réclamation. Pour ses travaux, il utilise les moyens à sa convenance, réunions physiques, mails, échanges téléphoniques, fax.

Pour les autres compétitions, un Comité d'Appel est constitué, pour chaque compétition, au sein de la délégation officielle, il comprend le D.O., deux juges-arbitres décisionnaires, et un juge arbitre avec voix consultative. Les officiels de l'assaut concernés par le litige peuvent être entendus à titre de témoins.

En cas de litige grave, ou si le litige influe sur la poursuite de la compétition, le Comité d'Appel se réunit pour prendre une décision immédiate. Pour les compétitions nationales, si les membres du Comité d'Appel ne sont pas tous présents l'équipe officielle constitue, en son sein, un Comité suivant les modalités du paragraphe précédent.