



Règles d'Arbitrage

Règles d'arbitrage du Chanbara

Les présentes règles ont pour but d'assurer l'impartialité, l'équité et la justesse de l'arbitrage lors des compétitions de Sport Chanbara.

La gestion du corps arbitral (arbitres et commissaires sportifs) lors des manifestations nationales est du ressort du responsable de l'arbitrage, désigné par la Commission Sportive pour la durée de la manifestation.

Les arbitres doivent impérativement être licenciés en Sport Chanbara pour la saison en cours !

Le rôle des arbitres

Le rôle des arbitres est de garantir le bon déroulement des combats, par leur intégrité, leur jugement, leur décision et leur communication.

Ils sont en charge de faire respecter les bonnes pratiques et les règles.

Les arbitres sont des juges qui valorisent les coupes en fonction des critères de validité, et pénalisent les actions qui nécessitent de l'être.

Le rôle le plus important des arbitres est la gestion du comportement des combattants, dans le Shiaijo comme en dehors de l'aire de combat.

Il est de la responsabilité des arbitres d'être vigilants sur les points suivants :

- Conduite impolie d'un combattant ou d'un coach vis-à-vis des arbitres ou de l'adversaire (agression verbale, mauvais gestes, intimidation, manque de respect...)
- Utilisation de matériels autres que ceux homologués (peut mener à une exclusion du combattant).
- Les deux combattants doivent combattre avec le même type d'arme, soit gonflable soit mousse
- Gestes antisportifs quels qu'ils soient (croche-pieds, balayages...).
- Poussée déraisonnable et volontaire de l'adversaire vers l'extérieur du Shiaijo.
- Une demande d'interruption de combat injustifiée.
- Bloquer l'arme de son adversaire (sous le bras par exemple) ou la saisir avec une main.
- Continuer à attaquer après la décision de l'arrêt du combat par l'arbitre central.
- Ne pas taper par terre avec son arme => 1^{er} avertissement verbal puis Hansoku Ikkai
- Pas de corps à corps si son arme est sur le corps de son adversaire sous peine de sanction
- Enlever son tenugui lorsque l'on enlève son casque
- Tenue du sabre : ne pas avoir son pouce sur le dessus du sabre => 1^{er} avertissement verbal puis Hansoku Ikkai
- Dégainer en avançant le pied droit
- Rengainer en reculant le pied droit
- Respecter l'équivalence des armes => Mousse contre mousse et gonflable contre gonflable
- D'une manière générale, tout autre comportement contraire aux règles et aux valeurs fédérales.

Règles générales d'arbitrage

L'organisation :

Les compétitions de Sport Chanbara sont gérées un Président des arbitres (Shinpan Cho), un chef des arbitres (Shinpan Shunin lorsqu'il y a deux Shiaïjo ou plus) et les arbitres de Shiaïjo.

Le président des arbitres a toute la compétence nécessaire pour que le déroulement des combats soit impartial.

Le chef des arbitres assiste le président des arbitres et a toute la compétence nécessaire sur les Shiaïjo qu'il couvre pour un bon déroulement des combats.

Les arbitres sont au nombre de trois : un arbitre central (Shushin) et deux arbitres adjoints (ou assesseurs) (Fukushin). Ils ont une compétence égale sur l'appréciation des coupes valables et de toute autre décision.

- L'Arbitre central (Shushin) a toute compétence pour le déroulement des combats sur son Shiaïjo. Il annonce et indique au moyen des drapeaux rouge et blanc le point gagnant, les points valables par le terme « Ari » (ex : Men Ari), l'arrêt du combat « Yame », les avertissements « Hansoku », les concertations (Gogi), demandes de décision (Hantei) et match nuls (Hikiwake).
- Les arbitres adjoints (Fukushin) indiquent au moyen des drapeaux les points valables et les avertissements. Ils assistent l'arbitre central pour le bon déroulement des combats. En cas d'urgence, ils peuvent indiquer et annoncer l'arrêt du combat (de vive voix et avec les drapeaux).

La tenue des arbitres et commissaires sportifs

La tenue officielle des arbitres est constituée de :

- o Une veste sombre unie.
- o Un pantalon gris uni.
- o Une chemise blanche unie.
- o Une cravate (fournie par le CNKDR).
- o Des chaussettes/tabis sombres unies.

La validité d'une coupe

Pour être valable et comptabilisée par les arbitres, la coupe doit être effectuée avec la partie valable de l'arme le **Ken-Sen** (dernier tiers de la lame) avec les critères d'efficacité suivants : engagement, sincérité, Ki Ken Tai No Ichi, et Zanshin (vigilance) après la coupe.

Contrairement aux vrais sabres, les armes de Chanbara sont rondes et ne possèdent pas de tranchant ni de repère (si ce n'est l'étiquette qui peut éventuellement indiquer le dessus du sabre). De ce fait, l'orientation du ou des poignets pourra cependant constituer une forte indication de la validité d'une coupe.

Les zones de coupe sont les suivantes :

- 1 : Men (Toute la surface du casque, même l'arrière)
- 2 : Kote (Totalité des bras depuis l'épaule jusqu'à la main)
- 3 : Do (Parties antérieures latérales et postérieures du tronc)

Règles d'arbitrage du Chanbara

4 : Ashi (Totalité des jambes, depuis la hanche jusqu'au pied).

5 : Tsuki (Coup d'estoc sur les parties du corps entre la gorge et le nombril)

Concernant les Yari, seuls les coups d'estoc sont valables puisque le Yari n'autorise pas les coupes. Les attaques se porteront au niveau de la tête, des bras, du tronc, des jambes et à la gorge.

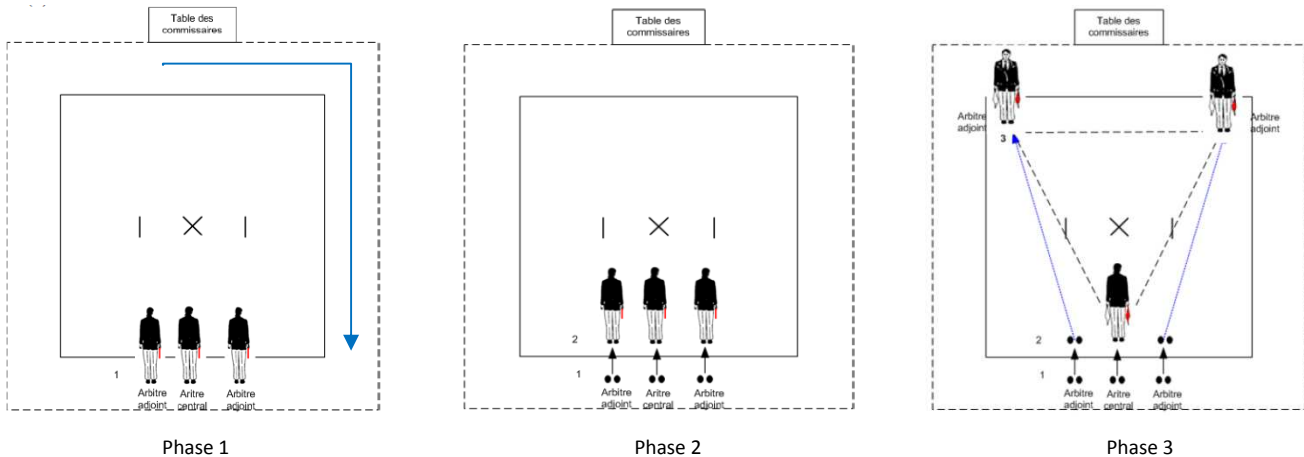
Déplacement des arbitres sur le Shiaïjo :

Entrée des arbitres :

Les arbitres doivent entrer sur le Shiaïjo avant les combattants.

Le Shushin salue les Fukushin et leur remet les drapeaux (poignées des drapeaux vers le Fukushin, main droite au-dessus), devant la table.

Après s'être salués, ils s'alignent les uns derrière les autres (le Shushin au milieu) et contournent le Shiaïjo par l'extérieur afin de se placer face à la table, en respectant les trois phases suivantes :



Phase 1 : les arbitres font face à la table en dehors du Shiaïjo, le Shushin au centre

Phase 2 : Les arbitres avancent d'un pas dans le Shiaïjo, saluent le Shiaïjo et les commissaires de table

Phase 3 : Les Fukushin rejoignent directement leur coin de shiaïjo à environ 1m50 des bordures. Pendant leurs déplacements, les arbitres tiennent les drapeaux dans la main droite, le rouge recouvrant le blanc.

Une fois en position et face à face, les arbitres déploient leur drapeaux en même temps. Le sushin a le drapeau rouge dans la main droite et le blanc dans la main gauche. Les Fukushin ont donc le drapeau rouge dans la main gauche et le blanc dans la main droite.

Sortie des arbitres :

A l'issue d'un combat, alors que les combattants sont sortis, les deux Fukushin, après avoir enroulé leurs drapeaux (le blanc dans le rouge) rejoignent le Sushin, drapeaux dans la main droite. Ils saluent la table et sortent du Shiaïjo en reculant, puis rejoignent la table en suivant les contours du Shiaïjo (par la gauche).

Chaque Fukushin remet ses drapeaux au Sushin en le saluant.

Règles d'arbitrage du Chanbara

Cas particulier de positionnement pour les compétitions par équipes :

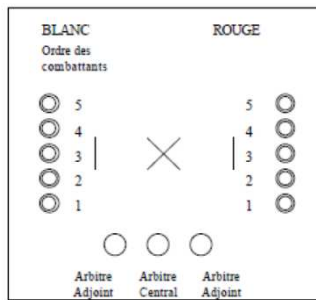


Schéma 1 : Alignement (cas d'une équipe).

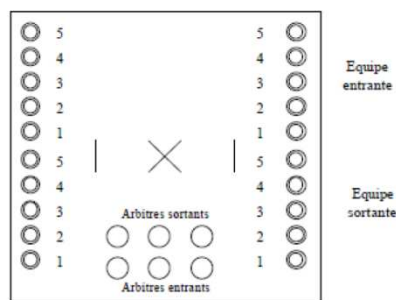
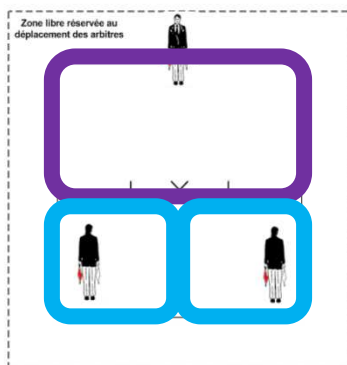


Schéma 2 : Alignement (cas de 2 équipes).

Les deux premiers combattants de chaque équipe se présentent casqués et armés.

Les arbitres font effectuer d'abord un salut au Shomen puis un salut des combattants, puis les combattants sortent du Shiaïjo en reculant.



Déplacement des arbitres pendant les combats :



Le Sushin peut se déplacer sur la moitié du Shiaïjo,

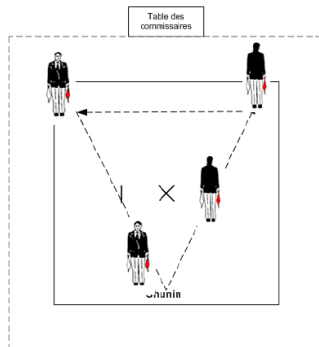


Les Fukushin peuvent se déplacer sur seulement un quart du Shiaïjo.

Lors du combat, les arbitres doivent se placer au mieux pour voir les points, tout en respectant un triangle afin de garantir la meilleure position des 3 arbitres.



Par conséquent, les arbitres peuvent sortir du Shiaïjo et doivent impérativement anticiper le déplacement des combattants

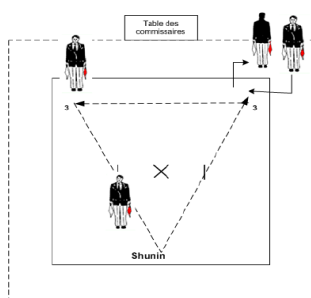


En cas de rotation des arbitres, elle s'effectue toujours vers la droite. Le Fukushin à la droite de la table devient donc arbitre central.

N.B. : Les arbitres ne peuvent se déplacer sur le Shiaïjo qu'en dehors de la présence des combattants, avec les drapeaux dans la main droite.

Remplacement des arbitres :

Un arbitre peut être remplacé à tout moment en dehors d'un combat.



L'arbitre en place, enroule ses drapeaux le rouge recouvrant le blanc, puis se dirige vers la bordure du Shiaïjo la plus proche.

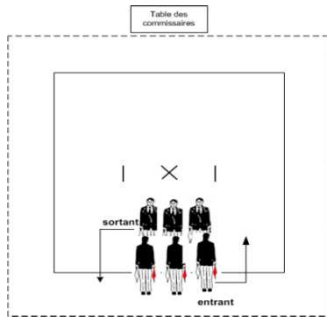
Le remplaçant entre sur le Shiaïjo, d'un pas et salue le remplacé qui présente ses drapeaux manches vers son collègue, main droite au-dessus.

Le remplaçant saisit les drapeaux, ils se saluent, puis le remplacé sort du Shiaïjo sans oublier de le saluer.

Règles d'arbitrage du Chanbara

Si c'est le Shushin qui doit être remplacé, les 3 arbitres effectuent la rotation (vers la droite) afin que ce soit toujours l'arbitre à gauche de la table qui effectue le changement.
















En cas de remplacement des trois arbitres, les Fukushin rejoignent le Shushin après avoir enroulé leurs drapeaux, le rouge sur le blanc, les drapeaux dans la main droite. Ils saluent la table et se retournent vers l'extérieur.



Les trois remplaçants entrent sur le Shiaïjo, saluent les arbitres en place et prennent possession des drapeaux. Ils saluent les arbitres sortant puis prennent leur position sur le Shiaïjo.

Règles d'arbitrage du Chanbara




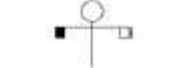
Résumé des annonces et signification des drapeaux




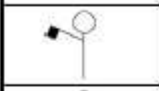
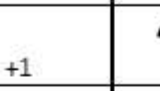
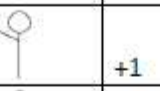
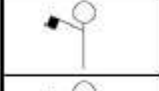


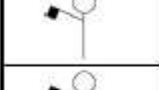
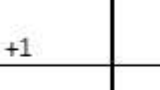
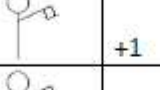
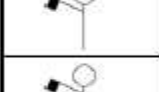

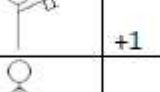
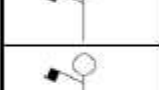


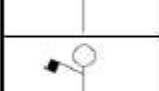


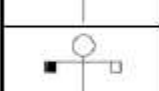
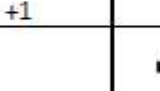
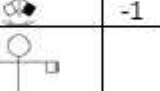
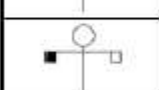
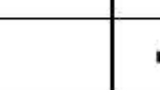
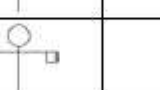
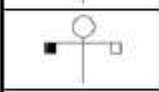
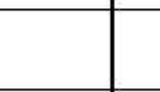
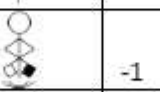
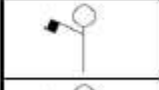


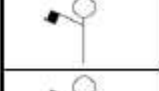

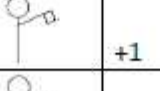
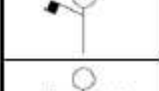
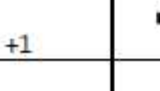
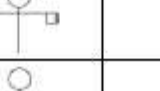
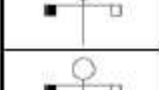



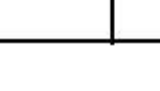
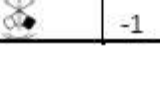



Situation		Annonce	Drapeaux	
Début	Début du combat	Hajime	Posture de base	
Reprise	Reprise du combat	Hajime		
Arrêt	Arrêt du combat	Yame	Drapeaux dressés verticalement	
Points	Point valable	Yosh Men, Kote, Do, Ashi, Tsuki Ari	Drapeau correspondant levé verticalement en biais sur le côté du combattant qui a marqué	
	Point valable des deux combattants en même temps	Mate Ai-Uchi	Les deux drapeaux levés verticalement en biais	
	Point non valable	Torikeshi	Croiser les drapeaux alternativement le rouge sur le blanc devant soi	
	Point non vu		Croiser les drapeaux le rouge sur le blanc devant soi	
	Reprise du combat après une point valable	Nihon Me Hajime	Abaisser le drapeau levé	
	Reprise du combat lorsque les 2 combattants ont marqué un point	Shobu Hajime		
Avertissement	Blocage d'un combattant par un autre	Yame	Drapeaux dressés verticalement	
	Non combattivité * Sortie du shiai-jo...	Hansoku Ikkai (1er) Nikkai (2nd)	Drapeaux tendus vers le bas en biais	
Décisions	Point donnant la victoire	Shobu Ari	Lever le drapeau	
	Victoire en un point			
	Victoire par absence de combattant adverse			
	Match nul	Hikiwake	Drapeaux croisés rouge sur blanc au-dessus de la tête	
	Victoire par impossibilité de l'adversaire de continuer le combat	Shobu Ari	Lever le drapeau	
Prolongation sur le même nombre de points dans le temps imparti	Encho			
	Hajime			
Délibération	Demande de délibération des arbitres	Gogi	Les deux drapeaux tenus dans la main droite levée verticalement Pendant la délibération, les drapeaux sont dans la main droite ; le Shushin invite les combattants à s'exprimer	
	Demande de prise de décision des 3 arbitres	Hantei	Le Shushin, les deux bras le long du corps, annonce Hantei, et indique sa décision. Suivant la majorité des trois, il annonce le point en levant le drapeau	

(*) En cas de non combattivité, le premier avertissement peut être uniquement verbal

Règles d'arbitrage du Chanbara

Résumé des décisions des 3 arbitres

			
point accordé (rouge ou blanc)	point non accordé	abstention	Aï uchi

	+1		+1		+1	Victoire Rouge
	+1		+1		0	Victoire Rouge
	+1		0		0	Victoire Rouge
	+1		+1		0	Point Nul
	+1		+1		-1	Point Nul
	+1		-1		0	Point Nul
	+1		+1		-1	Victoire Rouge
	+1		-1		-1	Point Nul
					0	Aï uchi
					-1	Aï uchi
			-1		0	Point Nul
	+1		0		-1	Point Nul
	+1		+1			Point Nul
	+1				-1	Point Nul
			0		0	Aï uchi
			-1		-1	Point Nul

Le Code Moral



L'amitié

« *C'est le plus pur des sentiments humains* »



Le courage

« *C'est faire ce qui est juste* »



La sincérité

« *C'est s'exprimer sans déguiser sa pensée* »



L'honneur

« *C'est être fidèle à la parole donnée* »



La modestie

« *C'est parler de soi-même sans orgueil* »



Le respect

« *Sans respect aucune confiance ne peut naître* »



Le contrôle de soi

« *C'est savoir se taire lorsque monte la colère* »



La politesse

« *C'est le respect d'autrui* »