



# ARTS MARTIAUX DE CHINE

## REGLEMENT FEDERAL DES COMPETITIONS DE COMBAT AVEC ARMES (BINGSHU)

# 1/ Duan Bing

Escrime Chinoise

武術短兵

Elaboration : Roger ITIER  
Règlement National 2012

# 1/ Généralités sur le travail des armes

## Les armes du Wushu

Si les arts martiaux chinois brillent par leurs diversités, l'utilisation des armes n'en est pas de reste. En effet, une gamme variée d'armes est employée dans les différentes écoles de Wushu. La pratique des armes fait partie intégrante de l'enseignement des arts martiaux chinois et est un passage obligé si l'on veut maîtriser une école traditionnelle ou si l'on pratique la compétition technique moderne. Historiquement on parle des « 18 armes traditionnelles », mais en réalité les armes utilisées dans l'histoire ne se limitent pas à ce nombre. Cette explication vient d'un célèbre roman classique de *Wuxiapian* (roman de cape et d'épée chinois) intitulé : « Au bord de l'eau ». Dans ce roman épique, on décrit avec une grande précision ces armes dont certaines nous sont parvenues jusqu'à ce jour.

### Voici la liste de cet arsenal :

Pique, marteau, arc, arbalète, fronde, fouet rond, fouet à arêtes, épée, chaîne à neuf sections, serre à corde, double hache, hache à long manche, hallebarde, hallebarde croissant de lune, bouclier, bâton, lance et fourche. Il existe un nombre encore plus important d'armes comme nous l'indiquons plus haut, de plus chaque arme possède un grand nombre de variante : taille, simple, double, articulation ... Les méthodes d'entraînement aux armes varient selon les styles pratiqués ainsi pour la pratique du sabre (dao) ; il existe un maniement de base inhérent à l'utilisation morphologique de l'arme mais aussi à la stratégie du style employé. Nous pouvons entreprendre une classification en six catégories :

De nos jours, la compétition technique moderne retient quatre armes deux longues ainsi que deux courtes, auxquelles ce sont adjoints récemment deux armes du sud : le sabre (Nandao) et le bâton (Nangun)

#### **1/ Les armes courtes (Duanbing)**

Elles qui sont plus petites qu'un homme et sont maniées en général d'une seule main : Sabre, épée, hache, fouet à arêtes, poignard...

#### **2/ Les armes longues (Changbing)**

Elles sont plus grandes qu'un homme et sont maniées des deux mains : Lance, bâton, sabre à long manche, pique, hallebarde, fourche, faux en croissant de lune...

#### **3/ Les armes doubles (Shuangbing)**

Les armes doubles, maniées chacune d'une main, en coordination l'une avec l'autre : Double sabre, double épée, double sabre à crochet, double massue, double hache, double poignard, sabre et bouclier...

#### **4/ Les armes flexibles**

Elles sont maniées d'une main ou alternativement des deux mains dont on peut modifier la longueur pendant l'évolution technique : Fouet à neuf sections, tri-bâton, corde à dard, météore volant, griffes volantes...

## 5/ Les armes de jet

Les armes de jet, comme leur nom l'indique ces armes ne sont utilisables qu'une seule fois, elles sont facilement dissimulables dans la veste ou la ceinture large traditionnelle des arts martiaux chinois : fléchettes, baguettes, étoile filante, boule météore, pièces de monnaie...

## 6/ Les armes par destination

Les armes par destination, ce sont des instruments agricoles ou domestiques qui ont été détournés de leur utilisation première pour leur donner une destination martiale, dû à l'ingéniosité de leur utilisateur : Banc, fléau à deux branches (type nunchaku), peigne en acier, râteau, cymbales, pipe à opium...

## LE DUANBING « ARME COURTE »

C'est l'utilisation d'un bâton court enveloppé de cuir ou de coton qui synthétise la stratégie de l'épée (Jianshu) et du sabre (Daoshu). Les protagonistes sont protégés par des pièces de protection afin d'éviter toutes blessures.

*Rappelons les caractéristiques traditionnelles de ces deux armes :*

**L'Épée :** C'est une arme légère dont la lame est à double tranchant. Avec elle, on esquive et attaque avec prédilection le poignet de l'adversaire. Son maniement est délicat, il demande beaucoup d'adresse et de finesse.

**Le Sabre :** C'est une arme bien plus robuste que l'épée et plus lourde également dont la lame n'est qu'à un seul tranchant. Avec le sabre, on peut bloquer, dévier les attaques d'estoc ou de taille. Il exige tout spécialement de la puissance.

Le combat se passe sur une aire de presque 8 mètres de diamètre, à la touche avec une notation proportionnelle aux endroits vitaux touchés : 1, 2 ou 3 points.



## 2/ Condition de participation

Tout combattant « escrimeur » doit posséder une licence FFKDA (Arts Martiaux de Chine) de l'année en cours, un certificat médical « apte à la pratique de la compétition », une autorisation parentale pour les mineurs. (Même processus d'inscription qu'au Sanda).

### 2.1/ Catégories des compétitions « Escrime chinoise »

#### 2.1.a/ Individuelle

1/ Masculin		2/ Féminin		3/Mixte	
- 18 ans	+ 18 ans	- 18 ans	+ 18 ans	- 18 ans	+ 18 ans
12 à - 14 ans	18 à - 30 ans	12 à - 14 ans	18 à - 30 ans	12 à - 14 ans	18 à - 30 ans
14 à - 16 ans	30 à - 40 ans	14 à - 16 ans	30 à - 40 ans	14 à - 16 ans	30 à - 40 ans
16 à -18 ans	+ 40 ans	16 à -18 ans	+ 40 ans	16 à -18 ans	+ 40 ans

#### 2.1.b/ Equipe

Masculin Féminin	Junior -15ans	Ados de 15 à -18ans	Adulte +18
Equipe Mixte	3 pers. mixte	3 ou 5 pers. mixte	3 ou 5 pers. mixte

**ATTENTION** → Le responsable de la compétition peut, s'il le juge nécessaire et pour des raisons d'organisation de tableaux, regrouper certaines catégories, si elles ne sont pas assez fournies en compétiteurs. Pour qu'une catégorie soit ouverte, il faut au minimum « 4 escrimeurs ». Il n'existe pas de catégorie de poids pour les combats au Duanbing.

### 3/ La tenue (Duanbing Yifu)

Dans les respects vestimentaires de la pratique des arts martiaux chinois, le Yifu se constitue de :

- Un pantalon noir (Hei Kuzi)
- Une veste chinoise de couleur noire ou d'un T-Shirt noir (Hei Chai Fu)
- Chaussure souple de pratique type « Feiyue »



### 4/ Les Protections et l'arme

- La forme du Duanbing sera homologuée par la FFKDA Commission des Arts Martiaux de Chine
- La mousse devra entourer le bois dans son intégralité
- Le poids et la taille devront être égaux pour les deux adversaires
- les adversaire est désigner en bleu ou noir pour le premier combattant et rouge pour le second

- Casques fermés homologués CAMC
- Protèges dents
- Plastron
- Protèges tibias et avant bras
- Protège cuisse et main
- coquille



### 4/ Le protocole de la rencontre

Le combat d'escrime chinoise « Duanbing » peut se faire de deux façons :

- En combat singulier (Individuel)
- En combat par équipe

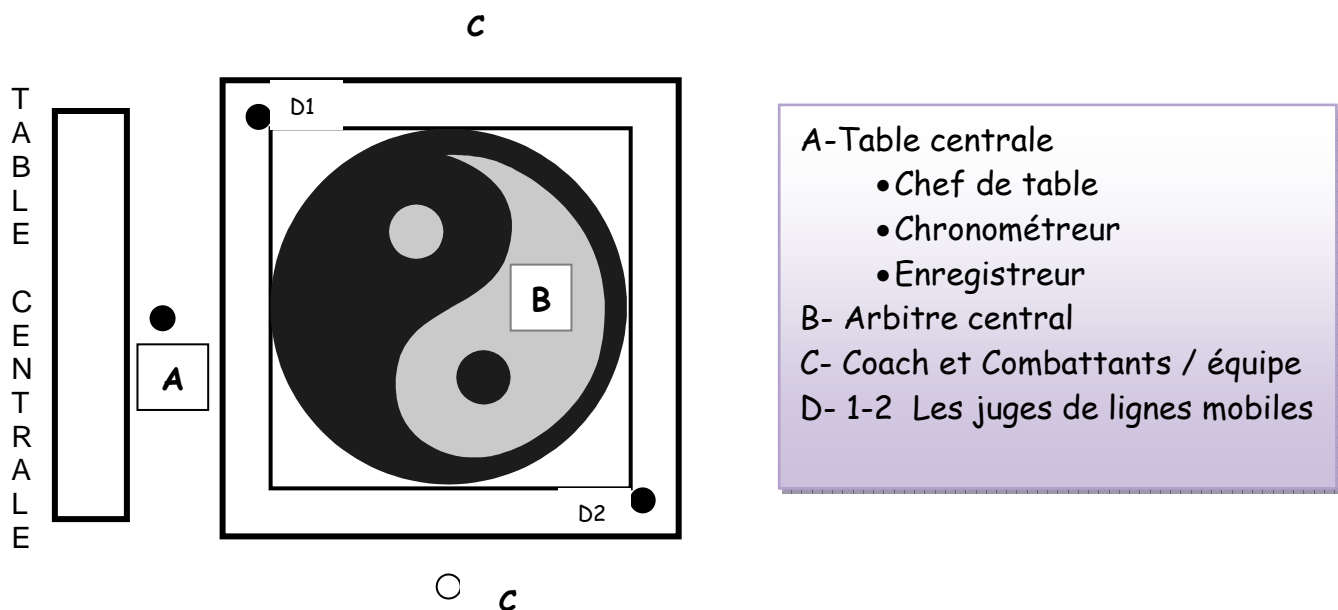
**4.1/ En combat singulier :** Les rencontres peuvent s'effectuer selon deux formats : En combat singulier d'une reprise de 3 minutes ou un combat singulier en deux reprises de deux minutes avec une minute de repos intermédiaire.

**4.2/ En combat par équipe :** Chaque équipe devra déterminer l'ordre de passage des combattants avant chaque rencontre. Un combattant a droit à un seul et unique round lors d'une rencontre.

## 5/ l'Aire de combat

1) L'aire de combat devra former un cercle de 8m de côté, avec un périmètre de sécurité de 2m de large.

2) Deux lignes parallèles d'1 m de long, espacées d'1 m 50 situées au centre de l'aire de combat, indiqueront l'emplacement des combattants.



## 6/ Les zones de frappes autorisées.

Toutes les zones du corps. A l'exception des parties génitales et des yeux.

### 6.1/ Les procédures d'attaques et de défenses :

Toutes les techniques de base d'armes courtes, telles le sabre (Daoshu) et l'épée (Jianshu) seront significatives.

Le maintien de l'arme sera au libre choix. Prise de l'arme à une ou deux mains et exclusivement sur la poignée.

Il est possible de maintenir le Duanbing en contact sur son corps. Il est possible de neutraliser la garde adverse avec sa main libre mais à condition de ne pas toucher l'arme adverse au niveau de la lame.

Poser la main, le genou ou l'arme est autorisé dans le cas de roulades, chutes volontaires, roues, sauts, techniques acrobatiques, etc)

## 6.2/ Les techniques interdites :

Les techniques ci-dessous sont strictement interdites :

- 1) Frappes avec les poings (Quanfa) et les pieds (Tuifa)
- 2) Attaques sur les articulations, la gorge, les yeux en pique.
- 3) Coups de tête (tête en avant), frappes aux coudes et aux genoux
- 4) Frappes avec la garde du Duanbing (parties non entourées de mousse)
- 5) Frapper après le temps réglementaire.
- 6) Attraper ou saisir l'arme autrement que par la garde et la poignée.
- 7) Jeter l'arme (risque de toucher avec la garde du duanbing)

## 6.3/ Les gains de points (méthode de comptage)

La rapidité des combats se déroulant avec une très grande vélocité, il est alors important de faciliter la méthode de comptage des points à la touche. Pour se faire les arbitres ne valideront que les frappes valables selon le règlement et également les techniques qui sont détachées. Les frappes simultanées ne sont pas comptabilisées.

1 point	2 points	3 points
Les membres : (Mains, Avant-bras, Bras, Epaulés et Pieds, Jambes, Cuisses, Hanche) ou sortie adverse.	Le buste (De la poitrine au ventre ainsi que le dos)	Tête, désarmement + riposte

**Le désarmement** : Il sera impératif de valider un désarmement suivi d'une attaque (moins d'une seconde) ou aucun gain de points ne sera valider

Avantage technique sur les sorties de l'aire du combat, un point est donné à l'adversaire. L'arbitre central déclare le combattant « sortie » à voix haute et l'enregistreur attribue un point à l'adversaire.

## Pas d'attributions de points :

- Frappes après le stop de l'arbitre central « Ding »
- Frappes simultanées et répétitives
- Toutes techniques imprécises, pas techniquement claires
- Techniques de frappes exécutées à l'extérieur de l'aire de combat
- Dés lors où les juges de coins mobiles sont sans réponses

## 6.4/ Signalétique et gestuelle

La signalisation des points est accordée par l'arbitre central selon la méthode de technique gestuelle à la suite de chaque engagement. Si la technique est jugée valide, l'arbitre central donne le point. La confirmation de chaque point gagnant n'est valable que si deux arbitres accordent le point. Dans ce cas l'arbitre central indique le vainqueur du point à voix haute en étendant le bras vers lui et de l'autre en comptant les points accordés avec les doigts (1,2 ou 3 points). Les arbitres de ligne indique par lever de drapeaux de couleur (Rouge ou Bleu), les touches qu'ils jugent valables. On ne valide qu'une seule touche à la fois, même en cas d'attaques combinées et celle qui a touché en premier. Les arbitres de lignes ainsi que l'arbitre central signalent les sorties. Il commande « Ting » Stop ! Et la table enregistre le point donné à l'adversaire. L'arbitre central replace les combattants au centre à chaque sortie.

Par exemple :

- o Point accordé → 2 arbitres de ligne + accord visuel arbitre centrale
- o Point accordé → 1 arbitre centrale + 1 arbitre de ligne

### 6.4.1/ Rôle des arbitres de ligne

A la suite d'un assaut, les arbitres de ligne mobile signalent la touche à l'aide d'un drapeau ou plaquette de la couleur des combattant(e)s.

- *Touche claire et précise* : les arbitres lèvent la plaquette de la couleur du combattant gagnant
- *Touche non précise* : les arbitres pointent les plaquettes vers le bas en diagonale
- *Touche interdites ou fautes* : les arbitres croisent les plaquettes devant le visage

### 6.4.2/ Rôle de l'arbitre central

Il attribut et valide tous les points confirmés par les arbitres de coins.

- Il valide le point lorsque les deux arbitres portent la même plaquette de couleur du combattant(e)
- Dés lors où un arbitre de coin ne confirme pas la touche et un autre arbitre qui la confirme, l'arbitre central peut demander une confirmation à la table centrale.

### 6.4.3/ Décision

A l'issue du temps réglementaire de l'assaut, l'arbitre central recueille le pointage de la table centrale, il regroupe les escrimeurs à ses côtés et annonce à voix haute le vainqueur du combat en lui levant le bras. Le premier des combattants qui atteint le score de 15 points durant l'assaut est déclaré vainqueur du combat. Dans ce cas le Chef de table siffle et indique le vainqueur du combat en levant le drapeau (Rouge ou Bleu). Il annoncera également le score.

