

***NUNCHAKU***



## **Règlement des compétitions Nunchaku FFK**

**KUMITE : Nunch-impact  
KATA : traditionnel & artistique**



# Sommaire

<b>REGLEMENTS COMPETITION .....</b>	<b>5</b>
ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION .....	5
ARTICLE 2 – TENUE OFFICIELLE .....	6
ARTICLE 3 – ORGANISATION DES COMPETITIONS .....	8
ARTICLE 4 – BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION .....	8
ARTICLE 5 – DEBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMBATS .....	9
ARTICLE 6 – CRITERES DE DECISION .....	10
ARTICLE 7 – PROTESTATION OFFICIELLE .....	11
ARTICLE 8 – POUVOIRS ET DEVOIRS .....	11
<b>REGLES KUMITE - NUNCH IMPACT .....</b>	<b>13</b>
ARTICLE 1 – L'EQUIPE ARBITRALE .....	13
ARTICLE 2 – DUREE DU COMBAT .....	13
ARTICLE 3 – SCORE .....	13
ARTICLE 4 – TECHNIQUES AUTORISEES .....	14
ARTICLE 5 – ACTES PROHIBES ET PENALITES .....	15
<b>REGLES KATA – TRADITIONNEL .....</b>	<b>16</b>
ARTICLE 1 – ORGANISATION DE LA COMPETITION .....	16
ARTICLE 2 – L'EQUIPE ARBITRALE .....	16
ARTICLE 3 – CRITERES DE JUGEMENT .....	17
ARTICLE 4 – DISQUALIFICATION ET FAUTES .....	18
ARTICLE 5 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION .....	19
<b>REGLES KATA - ARTISTIQUE .....</b>	<b>20</b>
ARTICLE 1 – L'EQUIPE ARBITRALE .....	20
ARTICLE 2 – DUREE DE LA DEMONSTRATION .....	20
ARTICLE 3 – CRITERES DE JUGEMENT .....	20
ARTICLE 4 – DISQUALIFICATION ET FAUTES .....	22
ARTICLE 5 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION .....	23
<b>ANNEXE 1 – KUMITE NUNCH IMPACT .....</b>	<b>24</b>
L'AIRE DE COMPETITION .....	24
DISPOSITION STANDART .....	24
DISPOSITION SPECIFIQUE .....	25
<b>ANNEXE 2 – KATA .....</b>	<b>26</b>
<b>ANNEXE 3 – LES CATEGORIES .....</b>	<b>27</b>
<b>ANNEXE 4 – GESTUELLE DE L'ARBITRE .....</b>	<b>28</b>
<b>CODE ETHIQUE DU COMPETITEUR .....</b>	<b>29</b>



## REGLEMENTS COMPETITION

### ARTICLE 1 - AIRE DE COMPETITION

1. L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.
2. L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur). Un mètre supplémentaire est prévu sur les côtés, comme surface de sécurité. Cette surface totale de 10m x 10m est composée de tatamis. L'aire de sécurité de 2m doit être clairement délimitée. L'aire peut être surélevée jusqu'à un mètre maximum au-dessus du niveau du sol. Cette plate-forme surélevée doit mesurer au moins douze mètres de côté de façon à inclure, à la fois l'aire de compétition, et la surface de sécurité de 2 mètres de côté.
3. Pour la position de l'arbitre, une ligne de 50 centimètres de long, doit être tracée à une distance de deux mètres du centre de l'aire de compétition.
4. Pour marquer la position des compétiteurs, deux lignes parallèles, chacune d'un mètre de long, perpendiculaires à la ligne de l'Arbitre, doivent être tracées à une distance de deux mètres du centre de l'aire de compétition.
5. La bordure d'un mètre à l'intérieur de l'aire de compétition, doit être composée de TATAMIS de couleur différente.
6. Dans certains cadres, une aire linéaire peut être utilisée. L'aire de sécurité respecte alors les mêmes conditions.

#### EXPLICATIONS :

- *Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers, etc. à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité.*
- *Les TATAMIS utilisés ne doivent pas être glissant sur leur surface en contact avec le sol. Ils doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure. L'Arbitre doit s'assurer que les TATAMIS restent parfaitement joints pendant la compétition.*
- *Les surfaces de Karaté étant souvent un carré bleu de 6m x 6m avec un carré rouge autour donnant une surface totale de 8m x 8m, les combattants nunchaku seront autorisés à se déplacer dessus, et ne seront considérés à l'extérieur qu'en mettant le pied derrière la zone rouge.*

## ARTICLE 2 - TENUE OFFICIELLE

1. Les compétiteurs et leurs coaches doivent porter la tenue officielle définie ci-après.
2. La Commission d'Arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette réglementation.

### ARBITRES

1. Les arbitres et juges doivent porter la tenue officielle adoptée par la Commission d'Arbitrage lors de toutes les compétitions et lors de tous les stages.
2. La tenue officielle est la suivante :
  - Blazer bleu marine, droit, non-croisé avec deux boutons argentés.
  - Chemises blanches à manches courtes (ou longues selon les conditions climatiques prédominantes).
  - Cravate officielle sans épingle.
  - Pantalon gris clair uni, sans revers.
  - Chaussettes bleues foncées ou noires sans motif et chaussons d'arbitrage noirs pour utilisation sur l'aire de compétition.
  - Un sifflet avec un cordon blanc.

### COMPETITEURS

1. Les combattants portent le kimono de leur style ou de leur école. Un combattant indépendant ou n'appartenant à aucun style doit se présenter avec un kimono de couleur neutre (blanc ou noir). Un numéro d'identification, délivré par le Comité d'Organisation, peut être fixé au dos de la veste. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue. Ces ceintures doivent être réversibles rouge/bleu à velcro sans broderie personnelle.
2. La veste, quand elle est attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur suffisante pour couvrir les hanches tout en ne dépassant pas les 3/4 de la longueur de la cuisse. Les femmes doivent porter un T-shirt blanc uni sous la veste du kimono.
3. Les manches de la veste doivent avoir une longueur minimum correspondant au pli du coude. Elles ne doivent pas être retroussées.
4. Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne doivent pas être retroussés. Le pantalon ne doit pas dépasser la cheville.
5. Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'ils ne dépassent pas du casque. Lorsque l'arbitre considère qu'un compétiteur a les cheveux trop longs et (ou) trop sales, il peut exclure le compétiteur du combat. En combat, les barrettes et épingles à cheveux sont interdites. Un ruban élastique est autorisé.
6. Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires.
7. Le port des gants homologués par la FFK est facultatif (sous la responsabilité du compétiteur en cas de blessures aux mains). Les gants spécifiques au Nunchaku doivent faire l'objet d'une vérification et d'une approbation de l'arbitre.
8. Le port du casque homologué par la FFK est obligatoire. Le casque doit obligatoirement comporter une grille ou une visière de protection, mais leur constitution doit être telle que les branches du nunchaku ne puissent pas passer au travers.

9. Le port de la coquille pour les hommes est obligatoire. Pour les femmes, le port du plastron ou du protège-poitrine est obligatoire.
10. Le port des lunettes sous le casque est autorisé, mais restera sous la responsabilité du compétiteur.
11. L'équipement de protection doit être homologué par la FFK.
12. L'emploi de bandage ou support doit être autorisé par le médecin de la compétition.
13. Pour les combats, le nunchaku doit être en mousse avec une armature intérieure en plastique. Sa longueur est 25 cm pour les catégories de Mini-poussin à Benjamin, 35cm à partir de la catégorie Minime. Les extrémités de l'armature en plastique ne doivent pas dépasser du tube de mousse. Aucun revêtement (ruban adhésif, tissu...) ne doit être fixé sur les branches. Les deux branches doivent être reliées par une corde (chaîne interdite).
14. Le nunchaku fera l'objet d'une vérification et d'une approbation de l'arbitre pour pouvoir être utilisé.
15. Les combattants doivent avoir sur le bord de l'aire de compétition un ou deux nunchakus en cas de casse, afin d'éviter de perdre trop de temps.
16. Pour la technique, le nunchaku mousse est obligatoire jusqu'à la catégorie Cadet. Au-delà, les compétiteurs peuvent utiliser un nunchaku bois à corde de 35 cm.
17. Pour l'artistique/freestyle, tout type de nunchaku est autorisé hormis les modèles jugés dangereux (enflammés, à pointes ou à lames, ...etc).

## COACHS

1. Il doit être enregistré dans sa fonction lors de la vérification des pièces justificatives des compétiteurs. Les organisateurs veilleront à lui fournir, à cet effet, un cordon portant une étiquette mentionnant sa fonction.
2. Il doit être assis sur la chaise destinée à cet effet
3. Il doit être vêtu d'une veste arborant les couleurs ou le logo de son club. Si ce n'est pas le cas, il doit porter un tee-shirt de couleur neutre (blanc ou noir)
4. Il doit avoir une attitude irréprochable et pourra intervenir de façon passive durant le combat de son compétiteur (Pas de cri ou hurlement)
5. Il est le seul à pouvoir porter réclamation à la fin d'un combat, auprès du chef de tatamis.

## EXPLICATIONS :

- *Le compétiteur doit porter une seule ceinture (rouge ou bleue) sans broderie ni inscription.*
- *Quand un compétiteur se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il n'est pas immédiatement disqualifié, mais une minute lui est accordée pour qu'il se mette en conformité avec le règlement.*
- *Lorsque la Commission d'Arbitrage donne son accord, les arbitres officiels peuvent être autorisés à enlever leur blazer.*

## ARTICLE 3 - ORGANISATION DES COMPETITIONS

1. Les compétitions de Nunchaku pour la partie combat peuvent être divisées en combat individuel et par équipe. Les individuels peuvent être ensuite divisés en catégorie d'âge puis en catégorie de poids si besoin.
2. Les compétitions de Nunchaku pour la partie technique peuvent être divisées en individuel et en équipe. Les katas individuels peuvent être ensuite divisés en catégorie d'âge si besoin.
3. Suite à l'accord des participantes, les combats individuels "NUNCH IMPACT" peuvent être mixtes.
4. Les compétiteurs individuels ou les équipes ne se présentant pas à l'appel sont disqualifiés (ABANDON).
5. Dans les compétitions par équipe, chaque équipe doit comporter 3 membres. Les équipes peuvent être masculines, féminines ou mixtes.
6. Les compétiteurs sont tous membres de l'équipe. Il n'y a pas de remplaçant déterminé.
7. Au début de la compétition équipe, un représentant de l'équipe dépose à la table de contrôle le formulaire officiel contenant les noms des compétiteurs ainsi que l'ordre dans lequel ils combattent. Une fois le formulaire enregistré, rien ne peut plus être modifié avant la fin de la compétition.
8. Une équipe est disqualifiée lorsque la composition de l'équipe ou l'ordre des combattants a été modifié par rapport aux indications portées sur le formulaire déposé à la table officielle.

## ARTICLE 4 - BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION

1. "ABANDON" est la décision prise lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas à l'appel de leur nom, sont incapables de continuer, abandonnent le combat ou en sont retirés sur l'ordre de l'arbitre. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures dont l'adversaire ne peut pas être tenu responsable.
2. Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps ou souffrent des effets d'une blessure reçue précédemment, et sont déclarés incapables de continuer par le médecin du tournoi, la victoire est donnée au compétiteur qui a le plus de points au moment de l'arrêt. En cas d'égalité, une "DECISION" décide quelle issue donner au combat.
3. Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, par le médecin officiel du tournoi, ne peut plus combattre dans cette compétition.
4. Quand un compétiteur est blessé, l'arbitre doit arrêter le combat, puis appeler le médecin, lequel est alors autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.
5. Quand un compétiteur est blessé pendant un match, il bénéficie d'une minute pour être soigné. Si le traitement médical n'est pas terminé dans ce délai, il revient à l'arbitre de décider si le compétiteur doit être déclaré inapte à combattre. Il peut le faire après avoir recueilli le diagnostic du médecin.
6. Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup, et qu'il ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre arrête le combat, vérifie la véracité et l'importance de la blessure et le cas échéant décide de faire appel ou non au médecin.



**EXPLICATIONS :**

- *Le médecin établit le diagnostic médical de la blessure du compétiteur et donne son avis à l'arbitre pour dire si ce dernier reste en état de combattre. La décision de mettre fin au combat relève de la responsabilité de l'arbitre. Le cas échéant, une inscription appropriée doit être faite sur la fiche d'identification du compétiteur. Si nécessaire, le degré d'inaptitude doit être très clairement annoncé aux autres équipes arbitrales.*
- *Dans les combats par équipes, lorsqu'un membre de l'équipe est disqualifié, son adversaire est déclaré vainqueur.*

**ARTICLE 5 - DEBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMBATS**

1. Les termes et gestes employés par l'arbitre et les juges dans le déroulement d'un combat, sont tels qu'ils sont décrits à l'Annexe 1 et 2.
2. L'arbitre et les juges se placent à leurs positions respectives. Après échange de salut entre les compétiteurs, l'arbitre annonce "**PRÊT - COMBAT**" et le combat commence.
3. L'arbitre attribue les points, les pénalités, les incivilités et fait des recommandations. L'arbitre arrête le combat en annonçant "**STOP**" afin de valider une technique pour **ROUGE** ou **BLEU**.
4. Dans le cas où un point doit être accordé, l'arbitre identifie le compétiteur (ROUGE ou BLEU) et accorde le score approprié en utilisant les gestes prescrits. Puis l'arbitre ordonne de reprendre le combat en annonçant "**PRÊT - COMBAT**".
5. Quand le temps est écoulé, le compétiteur ayant le plus de points est déclaré vainqueur, l'arbitre lève alors la main du côté du vainqueur en déclarant "**ROUGE (BLEU) VAINQUEUR**". Le combat est alors terminé.
6. Quand le temps est écoulé et que le score est à égalité ou qu'aucun point n'a été accordé, l'arbitre annonce "**STOP**", et retourne à sa position, puis commande la décision pour le vote du corps arbitral : "**DECISION**".
7. Dans les situations suivantes, l'arbitre arrête le combat "**STOP**" :
  - a. Quand l'un ou les deux compétiteurs sont hors de la surface de compétition.
  - b. Pour ordonner au compétiteur d'ajuster son kimono, ses équipements de protection ou changer de nunchaku.
  - c. Quand un compétiteur a commis une infraction au règlement.
  - d. Quand l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures.
  - e. Quand un compétiteur tombe.
  - f. Quand un compétiteur a perdu son arme.

**EXPLICATIONS :**

- *Au début d'un combat, l'Arbitre appelle les compétiteurs afin qu'ils se placent sur leurs lignes respectives. Lorsqu'un compétiteur entre sur la surface de compétition prématurément, il lui est demandé de retourner à l'extérieur de l'aire. L'Arbitre doit exiger que les compétiteurs se saluent correctement.*
- *Lorsqu'il donne l'ordre de reprendre le combat, l'Arbitre doit s'assurer que les deux compétiteurs sont bien sur leur ligne et que leur attitude est correcte.*

## ARTICLE 6 - CRITERES DE DECISION

### Généralités

Un compétiteur est déclaré vainqueur lorsqu'à la fin du combat, le temps étant écoulé, il a obtenu plus de points que son adversaire, ou s'il bénéficie de l'abandon ou de la disqualification de son adversaire.

1. En cas d'égalité en compétition individuelle, une décision finale est prise par les juges **"DECISION"**. Cette décision, en faveur de l'un ou l'autre compétiteur, est obligatoire. Elle est prise sur les bases suivantes, et sur toute la durée du combat :
  - a. L'attitude, l'esprit combatif, et la force démontrée par les compétiteurs.
  - b. La supériorité des tactiques et des techniques.
  - c. Le compétiteur ayant initié la majorité des actions.
2. L'équipe déclarée vainqueur est celle qui a obtenu le plus de points.

### EXPLICATIONS :

- *Quand l'issue d'un combat est décidée par un vote, l'arbitre sort de l'aire de compétition, et annonce **"DECISION"**, puis il donne un coup de sifflet en deux tons. Les 3 juges indiquent leur opinion au moyen des drapeaux. Puis l'arbitre donne ensuite un coup de sifflet court, les juges baissent leur drapeau, l'arbitre retourne à sa position initiale et annonce la décision.*

### Critères généraux pour juger des attitudes techniques

#### 1. LE POTENTIEL D'EFFICACITE :

Ce critère regroupe :

Attitude correcte : se réfère à une concentration élevée exempte de méchanceté évidente ou de mauvaise intention, au moment où la technique est délivrée.

Grande vigueur d'application : définit la puissance et la vitesse d'une technique ainsi qu'une évidente volonté de réussite.

#### 2. ETAT DE VIGILANCE :

Critère le plus souvent négligé lors de l'évaluation de la valeur d'une technique. C'est l'état d'engagement continu qui permet au compétiteur de maintenir une totale concentration et de conserver sa vigilance pour éviter les contre-attaques potentielles de l'adversaire. L'attaquant ne tourne pas la tête pendant l'exécution de la technique et reste toujours face à l'adversaire.

#### 3. BON TIMING :

Signifie qu'une technique est délivrée au moment précis où elle crée potentiellement le plus d'effet possible, et prend également en compte la qualité de la récupération du nunchaku dans les deux mains.

#### 4. DISTANCE CORRECTE :

La bonne distance permet une technique efficace avec le centre de gravité bien placé permettant la maîtrise de la technique. L'allonge (bras tendu, tenue du nunchaku à l'extrémité) est également est également un critère pris en compte.

## 5. PUISSANCE CORRECTE :

Signifie qu'une technique doit être contrôlée. Elle ne doit ni frôler le kimono, ni être trop appuyée.

## 6. RECUPERATION DU NUNCHAKU :

Pour qu'une touche soit jugée valable, il est impératif que le nunchaku soit récupéré dans les deux mains, dans les 2 secondes qui suivent l'impact. Les récupérations sous l'aisselle et plaquées à la hanche sont autorisées.

## **ARTICLE 7 - PROTESTATION OFFICIELLE**

Toute protestation officielle doit être déposée au chef de tatami dans les plus brefs délais. Il prend immédiatement les mesures qui s'imposent en cas d'erreur administrative. Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage et ceci immédiatement après le combat. La décision du responsable de l'arbitrage est insusceptible de recours.

### EXPLICATIONS :

- *La réclamation est réexaminée par le responsable de l'arbitrage. Cet examen consiste entre autres, à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage questionne l'équipe arbitrale et visionne, s'il y a lieu, des vidéos susceptibles de l'éclairer.*
- *Lorsque le responsable de l'arbitrage considère que la réclamation est fondée, une mesure appropriée est prise.*

## **ARTICLE 8 - POUVOIRS ET DEVOIRS**

### COMMISSION D'ARBITRAGE

1. Assurer la bonne préparation de chaque tournoi en consultation avec le Comité d'Organisation, en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires ; superviser le déroulement des compétitions ; et prendre les mesures nécessaires à la sécurité.
2. Désigner et répartir les Responsables de TATAMI sur leurs aires respectives, et prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes rendus des Responsables de TATAMI.
3. Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des arbitres officiels.
4. Nommer des officiels de remplacement quand cela est nécessaire.
5. Prendre des décisions sur les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant le combat et pour lesquels rien n'est stipulé dans les règlements.

### RESPONSABLES DE TATAMI

1. Nomment les arbitres et les juges, pour tous les matchs effectués sur l'aire de compétition dont ils ont le contrôle.
2. S'assurent que les officiels qui ont été nommés, sont qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été affectés.

3. Veillent au bon déroulement de chaque combat.
4. Préparent un rapport écrit quotidien sur la prestation de chaque officiel dont ils ont la responsabilité. Ce rapport est remis à la Commission d'Arbitrage avec leurs recommandations s'il y a lieu.

### ARBITRES

1. Diriger les compétitions y compris l'annonce de début, de suspension et de fin de combat.
2. Attribuer les points donnés à la majorité du vote des juges (au moins deux drapeaux).
3. Infliger des pénalités signalées à la majorité du vote des juges (au moins deux drapeaux) et délivrer des avertissements (avant, pendant et après le combat).
4. Recueillir et/ou obtenir les opinions des juges et agir conformément à ces opinions.
5. Demander le vote des juges et annoncer le résultat.
6. Désigner le vainqueur.
7. Donner tous les commandements et faire toutes les annonces.

### LE SUPERVISEUR

1. Il doit suivre attentivement le bon déroulement du combat et de l'application du règlement
2. Il doit intervenir auprès de l'arbitre dans le cas où l'application du règlement n'est pas conforme, notamment dans la bonne application des sanctions.

### JUGES

1. Les juges exercent leur droit de vote durant le combat ou dès que l'arbitre arrête le combat pour signaler des techniques devant être validées par l'arbitre.
2. Les juges exercent leur droit de vote quand l'arbitre central arrête le combat pour signaler une infraction de catégorie 1 ou une infraction de catégorie 2.
3. L'infraction de catégorie 1 ou de catégorie 2 est enregistrée à la condition que deux juges au moins approuvent la sollicitation de l'arbitre central.
4. Les juges signalent spontanément leur opinion à l'arbitre quand l'un ou les deux compétiteurs sortent de la surface de compétition "**SORTIE**".

## REGLES KUMITE - NUNCH IMPACT

### ARTICLE 1 - L'EQUIPE ARBITRALE

1. A chaque combat, l'équipe arbitrale se compose d'un Arbitre central et de 2 Juges.
2. La table de l'aire de compétition est composée d'un Chronométreur, d'un Marqueur/Annonceur, d'un Superviseur (optionnel) et d'un Responsable de tatami. Ce dernier sera assis en dehors de l'aire de sécurité derrière l'arbitre.

#### PROTOCOLE :

- *Au début de la catégorie, pour le salut entre les combattants et l'équipe arbitrale, l'arbitre se tient sur le bord extérieur de l'aire de compétition. Les deux juges se répartissent autour de lui. Puis les compétiteurs et l'équipe arbitrale se saluent.*

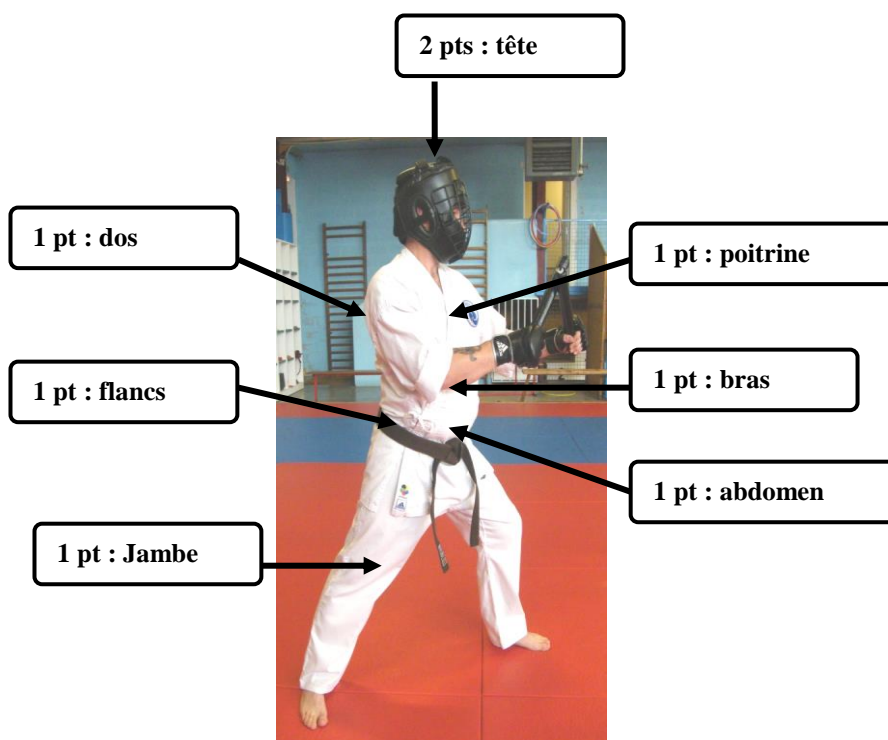
### ARTICLE 2 - DUREE DU COMBAT

1. La durée des combats est limitée, en fonction de la catégorie d'âge. Elle est identique en masculin et féminin.
  - **Cadets à Senior** : 2 minutes.
  - **Poussin à Minimes** : 1min30.
2. Le décompte du temps d'un combat commence quand l'Arbitre donne le signal de début et ne s'arrête que sur demande de l'arbitre central.

### ARTICLE 3 - SCORE

1. Les points accordés sont les suivants :
  - Deux points sont accordés pour tout impact à la tête,
  - Deux points pour un arrachage,
  - Deux points à l'adversaire pour la perte de son nunchaku,
  - Un point est accordé pour tout impact au corps (torse, abdomen, dos, flancs),
  - Un point est accordé pour tout impact aux membres (bras, jambes).
2. Les points sont accordés lorsque les deux juges ont brandi leur drapeau pour afficher leur volonté d'accorder un point au même compétiteur.
3. Une technique effective portée en même temps que le signal de fin est considérée comme valable.
4. Une attaque délivrée après un ordre d'arrêt de combat, n'est pas comptabilisée, et peut valoir une pénalité au fautif.
5. Les "**PENALITES**" et conditions de victoire :
  - a. En cas d'égalité en fin de combat, le compétiteur ayant le moins de pénalités sera déclaré vainqueur.
  - b. Si les deux compétiteurs ont le même score et le même nombre de pénalités, une décision aux drapeaux sera prise par l'équipe arbitrale.

EXPLICATIONS :



- En cas d'égalité des drapeaux, 1 drapeau rouge et 1 drapeau bleu sont donnés par les juges : l'arbitre n'attribue aucun point.
- Si aucun drapeau ne se lève au "STOP" de l'arbitre, ce dernier relance immédiatement le combat par "PRÊT - COMBAT".

## ARTICLE 4 - TECHNIQUES AUTORISEES

1. Les techniques autorisées pour le NUNCH IMPACT sont :
  - les frappes verticales descendantes,
  - les frappes latérales,
  - les revers,
  - Les frappes verticales remontantes sont autorisées si elles touchent les côtés de l'adversaire
  - Les arrachages s'ils sont soudains et instinctifs.
2. Si une touche est effectuée au moment du gong ou sur le stop de l'arbitre, la récupération doit être immédiate pour être validée.
3. Les impacts sur les mains ne sont pas comptabilisés, au même titre que les impacts sur les coudes, les genoux, la nuque et le poignet.

EXPLICATIONS :

- Pour l'arrachage, le compétiteur ne doit pas rechercher ou se mettre en attente pour saisir une opportunité d'arrachage. De plus, chacun ne pourra tirer qu'une seule fois.
- Pour que la technique soit valide, il faudra en plus respecter les notions suivantes :
  - Distance respectée et puissance contrôlée
  - Manipulation et changements de mains perpétuels avant impact

## ARTICLE 5 - ACTES PROHIBES ET PENALITES

1. Il existe deux catégories de pénalités :
  - a. Une 1<sup>e</sup> catégorie regroupant l'ensemble des infractions au règlement,
  - b. Une 2<sup>e</sup> catégorie qui ne compte que les sorties.
2. Les pénalités infligées dans chacune des catégories ne sont pas cumulables d'une catégorie à une autre.
3. Pour toute faute bénigne, l'arbitre peut faire des remarques verbales aux combattants qui seront sans incidence sur les jugements.
4. Après un ou des actes prohibés, l'arbitre donnera une ou plusieurs pénalités successives, l'accumulation des pénalités pouvant aller jusqu'à la disqualification du compétiteur.
5. En cas d'infraction grave, un compétiteur peut être disqualifié directement.
6. Certaines fautes techniques, de contact ou de comportement peuvent amener à la pénalité :
  - a. Contact ou engagement corporel excessif,
  - b. Les poussées, les saisies, les balayages,
  - c. Technique de nunchaku jugée dangereuse (frappe piquée, étranglement),
  - d. Frappe verticale remontante à l'aîne ou au visage,
  - e. Frappe sur une partie du corps non autorisée (cou, nuque, aîne, articulation),
  - f. Frappe courte, coup de poing ou de pied,
  - g. Protection avec la main, le bras ou toute autre partie du corps,
  - h. Simulation, fuite du combat, manque de combativité, gain de temps,
  - i. Manifestation orale trop fréquente, même à caractère non violent ou agressif (idem pour le coach),
  - j. Provocation, comportement injurieux ou agressif envers l'adversaire, envers le Corps Arbitral ou les officiels ou envers les autres compétiteurs, le public.
7. Fautes techniques non pénalisées :

**Frappe Doublée** : deux frappes successives sans récupération après la première.  
Néanmoins, en cas de répétition excessive, elles seront pénalisées d'une sanction suivant l'échelle en cours.
8. "SORTIES" :
  - a. La première et la deuxième sortie n'entraîne aucune sanction,
  - b. La troisième sortie entraîne la perte du combat.

### EXPLICATIONS :

- *Toute 1<sup>ère</sup> faute est impérativement précédée d'une remarque orale mettant en garde le compétiteur.*
- *Dans le cadre d'une faute jugée grave par l'arbitre car mettant en péril l'intégrité physique de l'adversaire, de l'arbitre, des officiels, des compétiteurs ou du public ou par un comportement irrespectueux ou agressif envers les personnes citées précédemment, ce dernier peut être amené à sanctionner l'auteur de la faute d'une pénalité qu'il jugera en conséquence ; cette sanction peut même aller directement à la disqualification. L'arbitre central est alors seul juge.*
- *Une sortie due à une poussée exercée par l'adverse ne pourra être sanctionnée.*

## REGLES KATA - TRADITIONNEL

### ARTICLE 1 - ORGANISATION DE LA COMPETITION

1. La compétition de kata peut être individuelle ou par équipes. L'équipe est formée de trois personnes. L'équipe est exclusivement masculine ou féminine. La compétition individuelle comprend l'exécution individuelle en catégories séparées hommes / femmes.
2. Le système d'élimination avec repêchages sera appliqué en Coupe et en Championnat.
3. Le compétiteur pourra exécuter un kata de son école ou de toute autre école nunchaku.
4. La liste des katas codifiés par catégories est inscrite dans l'annexe.
5. Tout compétiteur ou toute équipe doit effectuer un minimum de 2 katas différents durant le tournoi.
6. Aucun remplacement n'est autorisé dans la composition d'une équipe Kata. L'équipe sera disqualifiée si elle effectue un remplacement.
7. Pour les rencontres aux places de podium de kata par équipes, les équipes exécuteront le kata choisi dans la forme usuelle ; après, elles exécuteront une démonstration du kata (BUNKAÏ). Le temps permis pour le kata et le bunkaï doit être d'une durée maximale de 6 minutes. Le chronométrateur officiel commencera le décompte lorsque les membres de l'équipe auront salué à l'entrée du tatami et il arrêtera le chronomètre à la fin du bunkaï, après le dernier salut réalisé pour conclure l'exercice. La disqualification d'une équipe peut être prononcée dans les cas suivants :
  - L'équipe ne salue pas à son entrée sur le tatami.
  - L'équipe ne salue pas à la fin du bunkaï.
  - Le temps de 6 minutes a été dépassé.
8. L'utilisation des armes traditionnelles ou des outils ou vêtements additionnels n'est pas autorisée.

### ARTICLE 2 - L'EQUIPE ARBITRALE

1. Pour chaque tour, l'Equipe de 3 juges est désignée par le Responsable de Tatami.
2. Des marqueurs et des annonceurs sont également désignés.
3. Tout juge ou stagiaire convoqué pour juger une compétition ne peut en aucun cas participer à celle-ci en tant que compétiteur (en individuel ou au sein d'une équipe).

#### EXPLICATIONS :

- *Dans le cadre du vote par drapeaux, le Juge Central sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les deux autres juges seront assis aux coins droit et gauche opposés, face à l'arbitre, sur le côté d'entrée du compétiteur. Les 3 juges disposeront d'un drapeau bleu et d'un drapeau rouge (voir schéma d'explication en Annexe).*



## ARTICLE 3 - CRITERES DE JUGEMENT

Dans l'exécution d'un kata par un compétiteur ou une équipe, les juges tiendront compte de 4 critères principaux : forme correcte du kata, forme corporelle, exécution technique nunchaku, exécution sportive.

Exécution du Kata	Exécution du Bunkaï (pour l'accès aux podiums par équipes)
<b>1°) Respect du kata ...../5</b>  En accord avec l'école et les standards de l'école correspondante.	<b>1°) Forme correcte du Bunkaï...../5</b>  Respect des mouvements exécutés dans la démonstration du kata
<b>2°) Forme corporelle...../15</b>  a) Postures et attitude martiale b) Tempo c) Respiration correcte	<b>2°) Forme corporelle...../15</b>  a) Postures et attitude martiale b) Tempo c) Respiration correcte
<b>3°) Technique Nunchaku...../15</b>  a) Qualité/fluidité des trajectoires b) Qualité des récupérations c) Qualité, assise des gardes et blocages	<b>3°) Technique Nunchaku...../15</b>  a) Qualité/fluidité des trajectoires b) Qualité des récupérations c) Qualité, assise des gardes et blocages
<b>4°) Exécution Sportive...../15</b>  a) Vitesse b) Puissance c) Rythme	<b>4°) Exécution Sportive...../15</b>  a) Vitesse b) Puissance c) Rythme

### EXPLICATIONS :

- Dans le cadre du vote par notation, la note est établie sur un barème de 50 pts.
- Dans le cadre du vote aux drapeaux, les juges tiendront compte des mêmes critères répertoriés dans le tableau précédent

## ARTICLE 4 - DISQUALIFICATION ET FAUTES

### DISQUALIFICATION

Un compétiteur ou une équipe pourront être disqualifiés pour les raisons suivantes :

1. Annonce ou exécution du mauvais kata.
2. Ingérence avec la fonction des juges (par exemple dans le cas d'un juge devant bouger pour éviter le contact physique avec le compétiteur).
3. Chute de la ceinture pendant l'exécution du kata.
4. Perte du nunchaku durant l'exécution du kata.
5. Dépassement de la durée maximale de 6 minutes dans le cas du kata & bunkaï par équipe.
6. Manquement au règlement, comportement anti-martial ou antisportif, mauvaise conduite.

### FAUTES

Seront considérées comme fautes les erreurs ou comportement suivants :

1. La perte d'équilibre lors d'une technique, d'un déplacement ou d'un pivot.
2. L'erreur de récupération du nunchaku après une technique ou le lâcher d'une branche du nunchaku durant une garde ou un blocage.
3. L'exécution d'un mouvement incorrect ou incomplet (le salut étant intégré à ce critère)
4. Le manque de coordination gestuelle entre la technique au nunchaku et/ou le déplacement, la posture, la forme corporelle.
5. La non-exécution d'un mouvement à l'unisson dans le cas d'un kata par équipe.
6. Pause, hésitation ou arrêt lors de l'exécution durant plusieurs secondes, perceptible par les juges.
7. Causer une blessure par manque de technique contrôlée pendant le bunkaï.
8. Dans le cadre du kata par équipe, la synchronisation sans aide extérieure est essentielle.

### EXPLICATIONS :

- *Le Kata n'est pas une danse ni une représentation théâtrale. Il doit garder les valeurs et les principes des arts martiaux traditionnels. Il doit être réaliste dans les phases de combat et montrer concentration, puissance et impact potentiel dans les techniques. Il doit également montrer résistance, vitesse, rythme et équilibre.*
- *Dans le Kata par équipe, les trois compétiteurs doivent démarrer face au juge central, ou face à la table.*
- *Les membres de l'équipe doivent faire preuve de compétence et de synchronisation.*
- *Sont considérés comme aides extérieures dont les juges tiendront compte dans leur décision finale :*
  - *les appels pour commencer et arrêter l'exécution.*
  - *les signaux sonores (pied, mains, poings).*
  - *les respirations inappropriées.*

## ARTICLE 5 - DEROULEMENT DE LA COMPETITION

### Protocole des compétiteurs

1. Au début de chaque tour, à l'appel de leur nom, les deux compétiteurs (ou équipes), l'un portant une ceinture rouge (**ROUGE**) et l'autre une ceinture bleue (**BLEU**), s'alignent en bordure de l'aire de compétition, face au juge central.
2. Après avoir salué l'équipe arbitrale et s'être salués, **BLEU** se retire de l'aire de compétition et attend son tour.
3. **ROUGE** s'avance sur l'aire de compétition et annonce son kata, puis entame sa prestation.
4. A la fin de son kata, **ROUGE** se retire de l'aire de compétition et attend la prestation de **BLEU**.
5. Quand le kata de **BLEU** est terminé, les deux compétiteurs (ou équipes) retournent sur l'aire de compétition et attendent la décision des juges.
6. Après l'annonce des résultats, les compétiteurs (ou équipes) se saluent, saluent le juge central puis se retirent.

### Protocole des décisions

1. Si un compétiteur est disqualifié, le juge central lève le drapeau à la couleur (**ROUGE** ou **BLEU**) puis croise et décroise les drapeaux. Le compétiteur (ou l'équipe) adverse est alors déclaré(e) vainqueur. Durant les éliminatoires, au cours du même tour, il est possible de disqualifier les 2 compétiteurs ou les deux équipes. En finale, l'équipe arbitrale est tenue de prendre une décision pour déterminer le classement final.
2. Quand les deux katas sont terminés, les deux compétiteurs restent côte à côte, dans l'aire de compétition. Le juge central demande la "**DECISION**" en sifflant à deux reprises. Tous les drapeaux sont levés simultanément.
3. Pour abaisser les drapeaux, le juge central siffle une nouvelle fois, environ 5 secondes après la levée des drapeaux.
4. La décision est en faveur de **ROUGE** ou **BLEU**, l'égalité ne peut exister. Le compétiteur ou l'équipe qui obtient la majorité des drapeaux est déclaré(e) vainqueur.
5. A la suite de la décision les compétiteurs se saluent, puis saluent l'équipe arbitrale avant de quitter l'aire de compétition.
6. Le compétiteur ou l'équipe doit disposer de deux minutes de récupération entre chaque kata.
7. Dans le cas des repêchages, les compétiteurs doivent présenter des katas différents, au même titre que lors des tours éliminatoires. Les katas exécutés lors de la phase qualificative peuvent être repris.

## REGLES KATA - ARTISTIQUE

### ARTICLE 1 - L'EQUIPE ARBITRALE

L'équipe arbitrale est mise en place selon les conditions suivantes :

1. Pour chaque tour, la table comprend 5 juges qui auront la tâche de noter individuellement une liste de critères prédéfinis.
2. L'un des cinq juges de table aura la charge du chronomètre.

#### EXPLICATIONS :

- *La table de l'Equipe Arbitrale sera située deux mètres au minimum à l'extérieur de l'aire de compétition, au milieu, face à l'entrée du compétiteur.*

### ARTICLE 2 - DUREE DE LA DEMONSTRATION

1. La durée de la démonstration est de :
  - a. 1min 30s à 2min pour les catégories Mini-Poussins à Cadets
  - b. 2min à 3min pour les catégories Juniors, Seniors et Vétérans.

### ARTICLE 3 - CRITERES DE JUGEMENT

1. La prestation est notée par un jury qui tiendra compte de 5 critères principaux :
  - Présentation,
  - Evolution,
  - Sportifs,
  - Techniques,
  - Martiaux.
2. Un seul critère est attribué par juge.

#### PRESENTATION :

1. Le compétiteur se doit de saluer l'aire de compétition, le public et le jury lors de son entrée et de sa sortie.
2. Une note est attribuée pour la conformité du matériel et accessoires -tenue, kimono, nunchakus.
3. Peuvent être pris en compte la propreté de la tenue (kimono repassé), le port de la ceinture.

#### CRITERES D'EVOLUTION :

1. Le candidat doit respecter la durée requise de sa démonstration. Le choix de la musique sera d'autant plus pertinent en cas de variations de rythmes.
2. Le candidat doit montrer de l'aisance dans ses déplacements, de l'équilibre, et doit également utiliser un maximum de l'aire de compétition pour sa prestation.

#### CRITERES SPORTIFS :

1. Puissance, équilibre.
2. Phases de grande vitesse requises.
3. Des mouvements gymniques ou acrobatiques peuvent être effectués.

### CRITERES TECHNIQUES :

1. Qualités dans la manipulation du nunchaku : trajectoires, changements de mains et récupérations.
2. La variation des lancers, la créativité et l'originalité des techniques présentées sont bien entendu prises en compte.

### CRITERES MARTIAUX :

1. Bien qu'artistique, il est important de souligner que le nunchaku est avant tout un art martial.
2. Donc, afin de présenter une exhibition qui serait de la pure jonglerie, le kimé, la puissance, le kiaï mais aussi des techniques de pieds/poings sont requises.

<b>PRESENTATION</b>	Salut, aire de compétition, jury	/5
	Tenue conforme et nunchakus conformes	/5
<b>CRITERES D'EVOLUTION</b>	Thème musical, variété des rythmes, durée	/5
	Qualité et aisance des déplacements	/10
	Amplitude de la surface utilisée lors de la démonstration	/5
<b>CRITERES SPORTIFS</b>	Vitesse, puissance	/5
	Exécution de mouvements gymniques ou acrobatiques	/5
<b>CRITERES TECHNIQUES</b>	Fluidité et qualité des trajectoires et récupérations	/10
	Maniement à 2 nunchakus, déconditionnement des réflexes	/10
	Hautes difficultés techniques, originalité, créativité	/10
	Variété des Lancers	/10
<b>CRITERES MARTIAUX</b>	Forme de corps, positions	/10
	Techniques pied/poing	/5
	Kimé, kiaï, puissance	/5
<b>TOTAL</b>		/100

*Pour les critères dits « PRESENTATION, EVOLUTION, SPORTIFS, MARTIAUX », des juges non pratiquants de nunchaku peuvent officier à la table. Le jugement de ces critères sera donc plus indépendant ou impartial.*

## ARTICLE 4 - DISQUALIFICATION ET FAUTES

### DISQUALIFICATION

1. Un compétiteur pourra être disqualifié pour les raisons suivantes :
2. Tenue ou matériel non conforme.
3. Ingérence avec la fonction des juges (par exemple dans le cas d'un juge devant bouger pour éviter le contact physique avec le compétiteur).
4. Chute de la ceinture pendant l'exécution du kata.
5. Manquement au règlement, comportement anti-martial ou antisportif, mauvaise conduite.

### FAUTES

Seront considérées comme fautes les erreurs ou comportement suivants :

1. La perte d'équilibre lors d'une technique, d'un déplacement ou d'une acrobatie entraînant la chute du compétiteur.
2. La perte du nunchaku durant l'exercice. Dans ce cadre, chaque tombé du nunchaku est sanctionné de 2pts sur la note finale de 100.
3. Le non-respect de la musique (trop courte ou trop longue) est considéré comme une faute qui sera sanctionnée dans la note finale.

### LE MATERIEL

Bien que libre, le matériel doit respecter certains critères :

1. Les nunchakus peuvent être en bois, en métal, en plastique ou en mousse.
2. Le système de liaison des branches autorisé est la corde. La chaîne est interdite.
3. Les nunchakus doivent être dans un état correct d'utilisation. Tout défaut constaté durant la vérification du matériel par l'Equipe Arbitrale fera l'objet d'un rejet du candidat.
4. Les nunchakus peuvent être décorés au choix du candidat.
5. La longueur des branches ne doit pas être inférieure à 20 cm à partir de la catégorie Mini-Poussins et inférieure à 30 cm à partir de la catégorie minimales.
6. Le nunchaku doit avoir un poids de 100 gr au minimum à partir de la catégorie Mini-Poussins et de 150 gr au minimum à partir de la catégorie minimales.
7. Tout élément ou accessoire supplémentaire apporté au nunchaku (pointes, lames, extrémités dangereuses, ruban flottant...) est interdit.

## ARTICLE 5 - DEROULEMENT DE LA COMPETITION

1. Un tirage au sort détermine l'ordre de passage des candidats.
2. Les candidats porteront alternativement une ceinture rouge (**ROUGE**) ou bleu (**BLEU**). Le premier candidat à se présenter doit porter une ceinture rouge.
3. Le compétiteur se place en bordure de l'aire de compétition, face à la table des juges. Après avoir salué l'aire de compétition, il s'avance au milieu puis salue la Table d'Arbitrage. Il donne ensuite le signal pour la diffusion de sa musique puis effectue sa démonstration.
4. A la fin de son passage, le candidat reste en position et attend la validation de son passage ; puis il salue les juges et abandonne l'aire de compétition.
5. Après un temps d'attente, l'annonceur appelle le compétiteur suivant qui respecte le même protocole avant de débiter sa démonstration.
6. Les compétiteurs se succèdent ainsi, en alternant le port de la ceinture rouge ou bleu.
7. Lorsque tous les compétiteurs sont passés, l'Equipe Arbitrale se réunit afin d'établir le classement.

### EXPLICATIONS :

- *Dans le cadre d'éliminatoires, après le passage des candidats, un classement est établi pour définir le nombre et le nom des finalistes.*
- *Dans le cadre d'une finale, le classement établi est définitif.*
- *Dans le cadre d'une compétition avec éliminatoires et finales, les candidats sont autorisés à changer de thème musical.*

# Annexe 1 - KUMITE NUNCH IMPACT

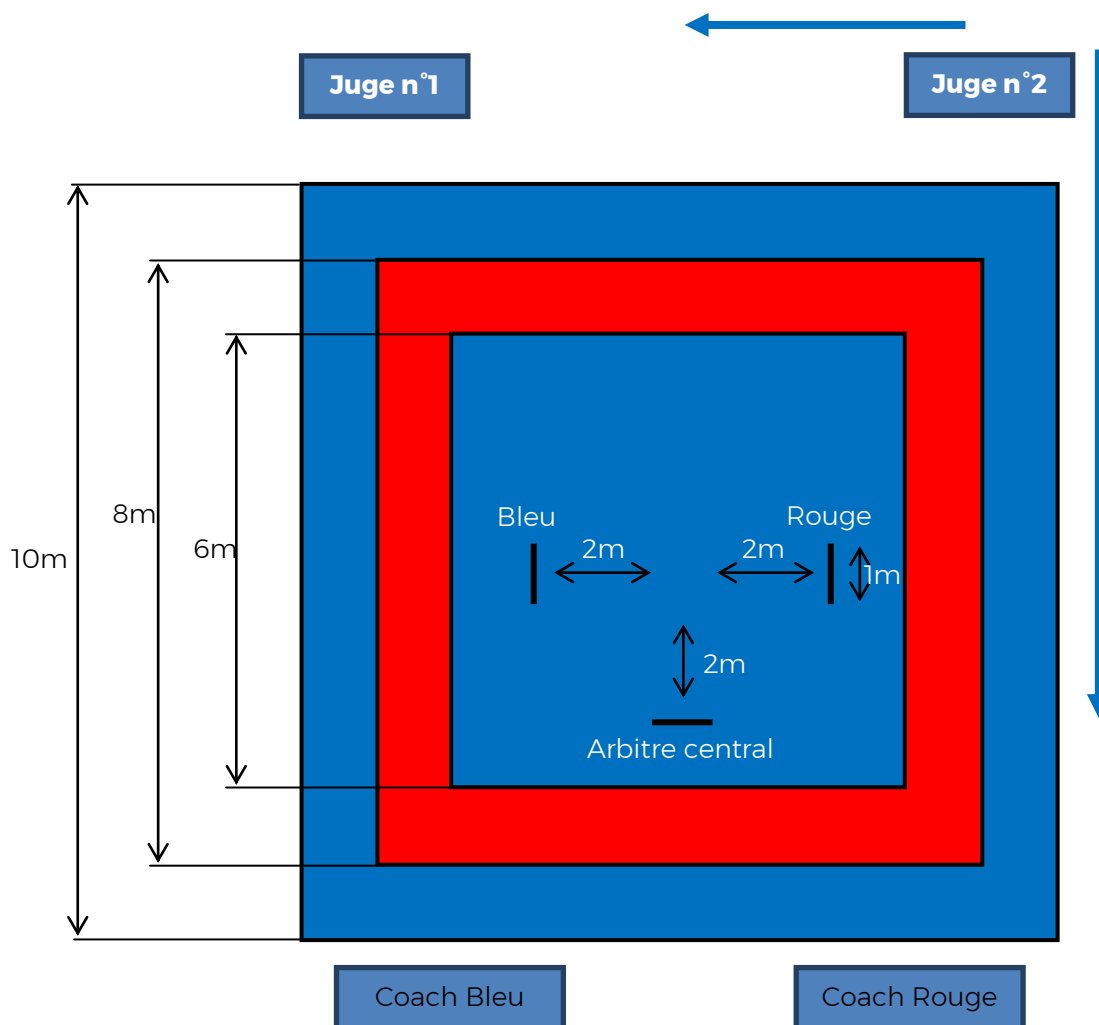
## L'AIRE DE COMPETITION

On distingue deux possibilités d'aménagement des aires de combat.

### DISPOSITION STANDART

Similaire aux règlements de compétition en Karaté, cette disposition permet d'accueillir tout type de formule combat nunchaku parallèlement à une compétition de karaté ou d'une discipline traditionnelle.

TABLE D'ARBITRAGE			
Superviseur	Chronométrateur	Marqueur/ Annonceur	Responsable de tatami



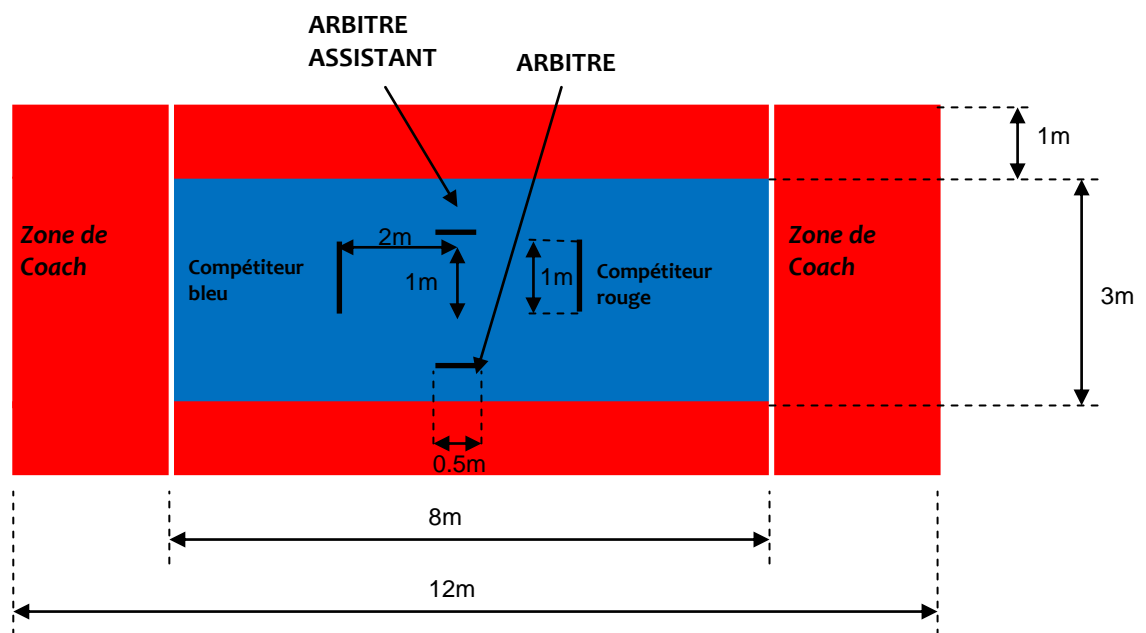
(\*) Les juges aux drapeaux se déplacent selon le fléchage indiqué pour le Juge n°2.



## DISPOSITION SPECIFIQUE

- Conforme aux règlements d'origine du NUNCH IMPACT, cette disposition permet un gain de place. Elle peut être utilisée dans le cadre de compétitions 100% Nunchaku, et permet une installation rapide dans de nombreux cas de figures (marquage au sol par de l'adhésif, utilisation sur un revêtement de gymnase...)

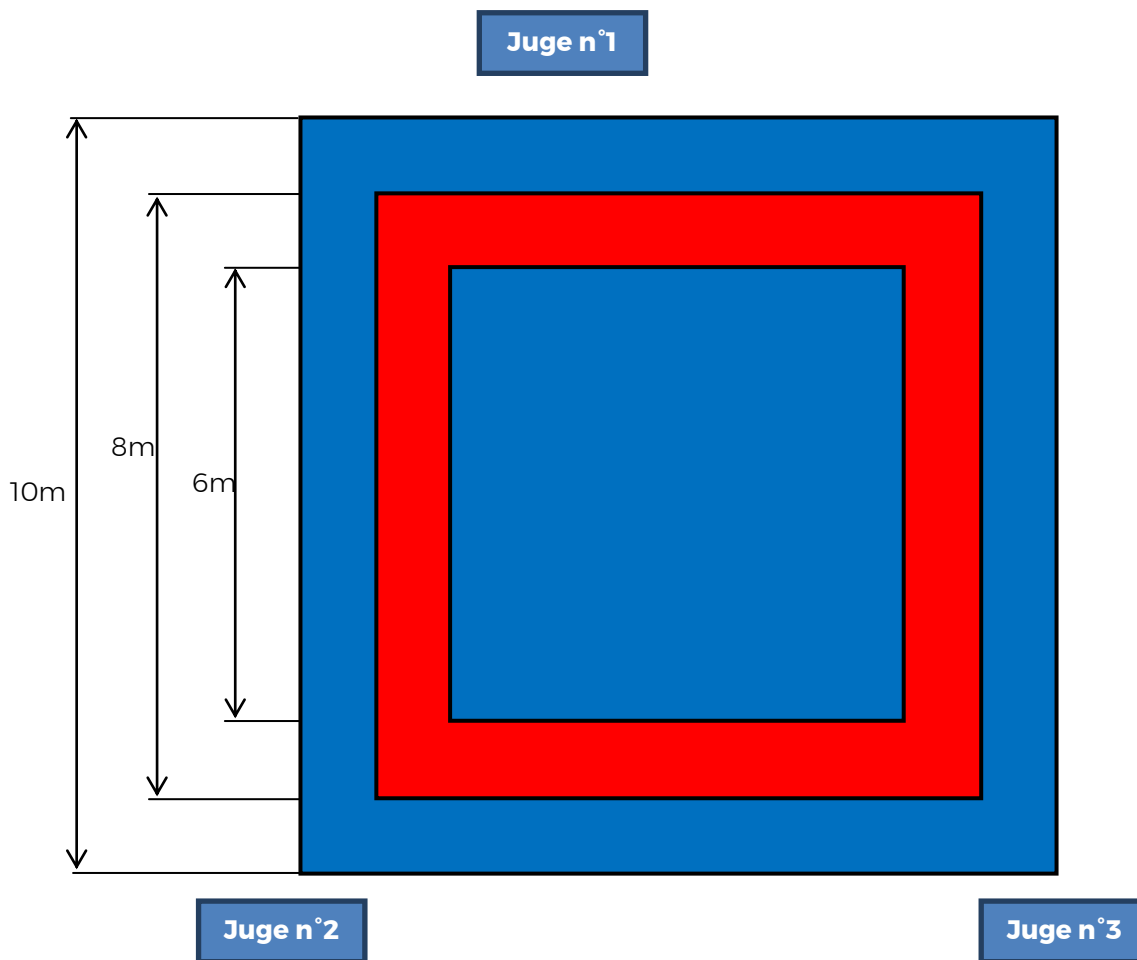
TABLE D'ARBITRAGE			
Superviseur	Chronométreur	Marqueur/ Annonceur	Responsable de tatami



## Annexe 2 - KATA

### L'AIRE DE COMPETITION

TABLE D'ARBITRAGE			
Superviseur	Chronométrateur	Marqueur/ Annonceur	Responsable de tatami



## LISTE DES KATAS (non-exhaustive)

Nunchaku de combat	Nunchaku Nenbushi	Nunchaku-Do	Nunchaku sportif
1 <sup>er</sup> Kata	1 <sup>e</sup> Itinéraire	Kata Competition	Kata Kids
2 <sup>e</sup> Kata (Base)	2 <sup>e</sup> Itinéraire	Kata Thé	Kata Débutant
3 <sup>e</sup> Kata (Sup.)	3 <sup>e</sup> Itinéraire	Kata Shodan	Kata Shodan
4 <sup>e</sup> Kata	6 <sup>e</sup> Itinéraire	Kata Nidan	Kata Nidan
Kata des Spéciaux	7 <sup>e</sup> Itinéraire	Kata Sandan	Kata Sandan
Aiki Kata	8 <sup>e</sup> Itinéraire		

La liste est non-exhaustive, car les compétiteurs pourront présenter des katas de nunchaku de leur propres styles comme NUNCHAKU DAI ICHI et NUNCHAKU DAI NI en Kobudo, SANPO en Yoseikan Budo, des taos nunchaku venant du kung-fu, des arts martiaux vietnamiens et bien d'autres encore.

## Annexe 3 - LES CATEGORIES

### CATEGORIES D'AGES

#### Catégories d'âges de mini-poussins à benjamins

Mini poussins :	Poussins :	Pupilles :	Benjamins :
- de 6 ans	6 - 7 ans	8 - 9 ans	10 - 11 ans

#### Catégories d'âges de minimes à seniors

Minimes :	Cadets :	Juniors :	Séniors :	Espoirs :
12 - 13 ans	14 - 15 ans	16 - 17 ans	18 ans et +	18 à 20 ans

#### Catégories d'âges des Vétérans

Vétérans 1 :	Vétérans 2 :	Vétérans 3 :	Vétérans 4 :
35 - 45 ans	46 - 55 ans	56 - 65 ans	66 ans et +

## Annexe 4 - GESTUELLE DE L'ARBITRE

			
« EN PLACE » L'arbitre invite les combattants sur l'aire de compétition.	« SALUEZ »	« PRÊTS ? COMBAT »	« STOP »
			
« Rouge (Bleu) 1 POINT »	« Rouge (Bleu) 2 POINTS »	« Rouge (Bleu) VAINQUEUR »	« Pénalité Rouge (Bleu) ... + motif »
			
« SORTIE Rouge (Bleu) »	« DISQUALIFICATION »	« CHRONO »	
			
« 1 point »	« 2 points »	« VAINQUEUR »	« SORTIE »

## Code éthique du compétiteur

1. Je vais participer à une compétition
2. Je m'assure que je suis bien inscrit à cette rencontre sportive.
3. Je vérifie que mon passeport sportif est à jour et comporte :
  - mon certificat médical de non contre-indication à la pratique de la compétition
  - si je suis mineur, l'autorisation parentale de participer aux compétitions
4. Je pense à me munir d'une pièce d'identité.
5. Je contrôle l'état de ma tenue de compétition, de mes protections et de mon matériel.
6. Je pense à prendre avec moi du matériel supplémentaire en cas de casse ou de dégradations.
7. Je tiens à bien me comporter.
8. J'applique les consignes des organisateurs.
9. Je respecte mes adversaires, les membres de l'équipe arbitrale, les officiels et le public, sur l'aire de compétition mais aussi en dehors.
10. Je respecte les décisions des arbitres et des juges.
11. Je reste digne dans la défaite et humble dans la victoire.
12. J'invite les membres de mon club, de ma famille, de mes proches qui m'accompagnent à m'encourager dans la plus grande sportivité.
13. Je donne, par mon attitude tout au long de la compétition, mais aussi avant et après, une bonne image du Nunchaku Martial et Sportif.
14. Je m'engage à respecter les principes de l'éthique sportive et des notions de respect et de tolérance inhérentes aux disciplines martiales et à la Fédération Française de Karaté.

