



REGLEMENT OFFICIEL DE SHOU BO

2018

REGLEMENT OFFICIEL DE SHOU BO 2016

Ce règlement encadre les compétitions du Shou Bo réparties en 3 niveaux :

- Xiang Bo : (sans frappes, mains collantes, et sans saisie de dalian).
- Shuai Jiao : sans frappes, saisies, et projections.
- Shou Bo: frappes, saisies, et projections.

Article 1 : Généralités

1.2 : Compétition individuelle et par équipe

Le résultat après chaque exhibition ou combat sert à établir tant le classement individuel du combattant que le classement par équipe.

En ce qui concerne le classement par équipe :

- Le couple de démonstrateurs ou le combattant arrivé 1^{er} de sa catégorie rapporte 7 points à son équipe.
- Le 2^e rapporte 5 points à son équipe.
- Le 3^e rapporte 4 points à son équipe.
- Les suivants, respectivement : 3, 2, 1 selon leur classement.

Classement par pays :

On sépare les équipes féminines des équipes masculines.

S'il y a des équipes A et B (voire C), on prend en compte l'équipe qui totalise le plus de points.

1.3 : Types de compétition

1. Elimination directe
2. Repêchage : un compétiteur est éliminé s'il perd 2 combats.
3. Tournoi : catégorie de 2 à 4 combattants. Chaque compétiteur affronte à tour de rôle tous les autres de la même catégorie.

1.4 : Catégorie de poids

Hommes :

Moins de 55kg
Moins de 60kg
Moins de 66kg
Moins de 73kg
Moins de 81kg
Moins de 90kg
Moins de 105kg
105kg et plus

Femmes :

Moins de 50kg
Moins de 55kg
Moins de 60kg
Moins de 66kg
Moins de 73kg
Moins de 81kg
Moins de 90kg
90 kg et plus

S'il n'y a qu'un seul combattant dans une catégorie, il peut passer dans la catégorie supérieure mais pas inférieure. Dans le cas où le participant ne peut passer dans la catégorie supérieure, il n'y a pas de combat.

Enfants (Xiang Bo):

Les catégories de garçons sont séparées de celles des filles.

6 – 7 ans
8 – 9 ans
10 – 11 ans
12 – 14 ans
15 – 17 ans

1.5 : Pesée

Deux heures avant le début de la compétition les combattants doivent obligatoirement se faire peser.

1. La pesée est effectuée sous le contrôle :
 - D'un arbitre
 - D'un médecin
 - D'un secrétaire

2. Chaque combattant doit, avant la pesée, présenter sa licence et un certificat médical attestant son aptitude à la compétition de Shou Bo. En outre le médecin se doit d'examiner chaque participant.
3. La pesée débute par les catégories de poids les plus légers et suit l'ordre croissant des catégories.

1.6 : Planification des combats et des démonstrations

La veille de la compétition, après la pesée, un tirage au sort est effectué dans la soirée, pour chaque catégorie, ainsi que pour la compétition de démonstration, sous le contrôle :

- D'un arbitre
- Du responsable de l'équipe
- D'un secrétaire

1.7 : L'aire de combat

L'aire de combat est un cercle de 4 mètres de diamètre, entouré d'une bordure rouge de sécurité de 50 centimètres de largeur.

1.8 : Durée des combats

- Hommes : 3 rounds de 2 minutes pour les amateurs, entrecoupés de 1 minute de repos.
- Femmes : 3 rounds de 2 minutes pour les amatrices, entrecoupés de 1 minute de repos.
- Rencontres interclubs amateurs et enfants: la durée d'un round peut être d' 1 minute 30.

Entre deux combats, les combattants bénéficient d'au moins 15 minutes de repos.

1.9 : Tenue des compétiteurs

La tenue des compétiteurs se compose de :

- Un Dalian (veste) noué d'une ceinture de couleur bleue ou rouge.
La largeur des manches doit permettre de glisser le poing, mais sans plus, entre le tissu et le bras.
- Un pantalon blanc avec une bande rouge ou bleue de 3 centimètres de large, de la même couleur que la bande qui se trouve sur le dalian.
- Une paire de chaussures souples et lisses, aux semelles fines.

Équipement supplémentaire pour les compétitions de **Shou Bo** :

- Un casque de même couleur que celle de la ceinture
- Des protège-tibias
- Une coquille
- Un protège-dents
- Des gants avec doigts séparés

Avant chaque combat, les combattants doivent se présenter avec une tenue propre et correcte, conforme au règlement. La ceinture, de la même couleur que celle du Dalian, doit être correctement nouée, c'est-à-dire ni trop large ni trop serrée, on doit pouvoir glisser facilement les doigts entre la ceinture et la taille.

1.10 : Le salut

Au commencement et à la fin de chaque combat, les combattants doivent se saluer conformément au salut du Bao Quan Li, puis saluer l'arbitre de tapis qui les salue également.

Article 2 : Déroulement des combats

2.1 : Mise en place des combattants

Les combattants saluent le corps arbitral puis entre eux.

Pour le Xiang Bo : L'arbitre de tapis effectue un tirage au sort pour décider de la main par laquelle le 1^{er} et 3^{ème} round démarreront, droite ou gauche. Le 2^{ème} round commence toujours par la main opposée à celle du 1^{er} round.

2.2 : Interruption d'un combat

L'arbitre interrompt le combat lorsque :

- un combattant chute (membre ou corps au sol)
- il y a une sortie
- il y a faute ou inactivité pour l'attribution d'un avertissement

2.3 : Déroulement des combats

- Sont interdites les saisies de: cheveux, visage, oreille, gorge, doigt, parties, pantalon.

Pour le Xiang Bo :

- la main du combattant doit toujours rester collée à celle de l'adversaire.
- Le combattant doit garder son corps droit et ne peut se pencher que dans l'exécution d'une technique
- Il ne doit y avoir de saisie avec usage de la force, ni de rigidité, ni de saisie destinée à bloquer l'adversaire
- Il n'y a pas de saisie de dalian. Une saisie doit immédiatement être suivie de l'exécution d'une technique. Si cette dernière échoue, les mains doivent revenir immédiatement au contact de celles de l'adversaire sous peine d'avertissement.
- Taotui , Baotui, Goutui : les techniques de jambes doivent être brèves et continues. Dans le cas contraire, l'arbitre sépare les 2 combattants et poursuit immédiatement le combat.
- Le combat ne doit pas être bloqué. Le combattant ne doit pas rester inactif plus de 5 secondes. Si cette inactivité est répétée 3 fois, il reçoit un avertissement.
- Les projections verticales ne sont pas autorisées dans les compétitions pour enfants.

Pour le Shuai Jiao :

- Lorsqu'un combattant saisit à 2 mains, il a 5 secondes pour exécuter une technique.
- Un combattant ne doit pas rester inactif durant plus de 15 secondes. Si cette inactivité est répétée, il reçoit un avertissement.

Pour le Shou Bo :

- les coups doivent être propres et clairs mais ne doivent pas blesser
- les coups de pieds doivent être armés et fouettés
- à la cuisse, seuls les coups de pieds circulaires avec le dessus du pied sont autorisés
- à la tête, sont autorisés les coups de pieds circulaires avec le dessus du pied et les coups de pieds marteau avec le dessous de la pointe du pied. Les coups avec le talon sont interdits.
- aucune autre technique ou frappe en dehors de celles mentionnées dans ce règlement n'est autorisée
- Lorsque l'un des combattants saisit l'autre à 2 mains, le combat se poursuit sans aucune frappe ni coup de pied de part et d'autre sous peine d'avertissement. Celui qui saisit à 2 mains a 3 secondes pour effectuer une technique.
- Lorsque l'un des combattants saisit l'autre avec une seule main, il ne peut porter aucune frappe tandis que son adversaire peut continuer à porter les coups
- Un combattant ne doit pas rester inactif durant plus de 15 secondes. Si cette inactivité est répétée, il reçoit un avertissement.

Article 3 : Esprit

3.1 : Les combattants doivent :

- faire preuve d'esprit sportif, et développer les caractéristiques du Shou Bo à savoir la vitesse, l'élégance, la maîtrise de soi, pas de brutalité, pas d'agressivité, l'utilisation de la force de l'adversaire, et être actif
- avoir une tenue propre
- respecter son environnement, l'adversaire, et le corps arbitral.

3.2 : Durant le combat :

- Les combats s'effectuent toujours debout, les techniques doivent être exécutées en restant sur ses appuis.
- Le combattant ne doit pas chercher à écraser l'adversaire.
- Aucune frappe n'est autorisée pour les combats de niveau **Xiang Bo et Shuai Jiao**.
- Aucune clé douloureuse, ni étranglement ne sont tolérés.

3.3 : Respect du règlement, de l'arbitrage et du déroulement d'un combat :

- Les combattants et les entraîneurs ne doivent pas influencer le corps arbitral pendant le combat
- S'il y a contestation, les combattants et les entraîneurs peuvent consulter le corps arbitral après le combat.
- Tout manquement au règlement et à l'esprit du Shou Bo peut faire l'objet d'un avertissement voire d'une disqualification.

Article 4 : Attributions des points

4 points :

Chute de l'adversaire avec ses 2 pieds décollés du sol et rotation dans l'air, la technique étant effectuée en équilibre.

3 points :

- Projection du partenaire dont le corps ou le fessier est au sol, la technique étant effectuée en équilibre.
- **Coup de pied à la tête (Shou Bo)**

2 points :

- Projection du partenaire qui touche le sol avec plusieurs membres (main, genou, ou coude).
- Lorsque l'adversaire fait l'objet d'un avertissement pour faute grave
- **Coup de pied au corps (Shou Bo)**

1 point :

- Projection du partenaire qui touche le sol avec un seul membre (main, genou, ou coude)
- Lorsque l'adversaire sort de l'aire de combat, c'est-à-dire à l'extérieur de la bordure rouge
- Un combattant fait chuter l'adversaire puis chute lui-même sans qu'il n'y ait tirage de l'adversaire dans le but de l'entraîner avec lui
- Si les combattants tombent ensemble, celui qui touche le sol en premier perd un point.
- l'adversaire fait l'objet d'un avertissement pour faute légère
- Si le "Xiao De" n'est pas réussi, l'attaquant devra se relever rapidement sous peine de perdre 1 point.
- **Coup de pied à la cuisse (Shou Bo)**
- **Coup de poing ou de paume au corps (Shou Bo)**

0 point :

Lorsque les deux combattants tombent simultanément, sans qu'il ne soit possible de distinguer lequel est tombé le premier ou lequel est tombé sur l'autre.

Shou Bo : le comptage des points de coups de pieds et poings se fait à la fin d'un round avec l'ensemble des points marqués si personne ne remporte le round avec les techniques de projection.

Article 5 : Validité des techniques

- Celui qui fait la technique à l'intérieur de l'aire de combat tandis que son adversaire tombe hors des limites, marque les points.
Celui qui effectue une technique à l'extérieur de l'aire de combat ne marque pas de points
- Lorsque la technique est faite à l'intérieur de l'aire de combat et que l'adversaire tombe à l'extérieur de cette aire, si celui qui a fait la technique sort de l'aire **après la chute de l'adversaire**, la technique est validée.
- Lorsque la technique est effectuée en même temps que le retentissement du gong de l'arbitre, la technique est validée.
Lorsque la technique est effectuée après le retentissement du gong de l'arbitre, la technique n'est pas validée.

Si une faute est commise avant ou en même temps que la technique, cette dernière n'est pas valable.

Article 6 : Gain d'un round et d'un combat

6.1 : Gain d'un round :

- le premier combattant qui totalise 4 points
- Celui a totalisé le plus de points de projections dans un round remporte ce round (**pour le Shou Bo : points frappes + projections**)
- en cas d'égalité de points, remporte le round celui qui :
 - o a exécuté le plus de techniques de projections de haute valeur (de 3 points, puis 2 points)
 - o ensuite celui qui a fait le plus de sorties perd le round
 - o enfin celui qui a reçu le plus d'avertissements en terme de points perd le round

6.2 : Gain d'un combat :

- Sur 3 rounds : 2 rounds gagnants donnent la victoire
- Si égalité : il y a un 3ème round.
- S'il y a égalité à l'issue des 3 rounds, on favorise :
 - o D'abord le combattant qui a effectué le plus de techniques de projection de haute valeur (4 points, puis 3, etc...).
 - o Puis celui qui effectué le moins de sorties
 - o Et enfin celui qui a reçu le moins d'avertissements en terme de points

Article 7 : Les arbitres et les juges

Sont affectés à chaque aire de combat :

- Un chef arbitre de l'aire de combat
- Un arbitre de tapis
- Deux juges de chaise
- Un Responsable de chronomètre et de gong
- Un responsable du tableau d'affichage
- Un secrétaire

Chef arbitre :

Il est responsable de l'aire de combat et du combat.

S'il observe une anomalie, il arrête le combat et se consulte avec l'arbitre de tapis et les juges. S'il y a désaccord entre l'arbitre de tapis et les juges, c'est le chef arbitre qui tranche.

L'arbitre de tapis :

Il gère le combat sur le tapis : début, arrêts, ... A la fin du combat, il déclare le vainqueur. Il donne mais ne compte pas les points.

Le juge ou arbitre de chaise :

Il apprécie les techniques indépendamment de l'arbitre de tapis et note ensuite la décision du juge arbitre. Il signale toute anomalie à l'arbitre de tapis

Le secrétaire :

Il note et totalise sur la feuille de match tous les points et avertissements donnés par l'arbitre de tapis. C'est lui qui signale au Chef arbitre et au Responsable du chronomètre et gong lorsqu'un round ou un combat est remporté.

Le Responsable du chronomètre et du gong :

Il lance le début et la fin d'un round.

Vocabulaire de l'arbitre

Français

Saluez
Prêt
Commencez
Arrêtez

Chinois

Li
Yu Bei (Prononcer Yü Pei)
Qi (prononcer Tchi)
Ting