



REGLES INTERNATIONALES DE CERF-VOLANT DE COMBAT

Manjha Club International

1. COMPÉTITION :

- 1.1. Le gagnant d'un match est le joueur qui coupe la ligne de son adversaire et qui reste en vol 5 secondes après.
- 1.2. Tous les combats se déroulent sous la direction d'un juge principal et de deux juges secondaires désignés par l'organisation. Les combats sont arbitrés par un ou plusieurs juge(s) de poule désigné(s) par le juge principal. Si nécessaire, le ou les juge(s) de poule peut(vent) interrompre le combat.
- 1.3. En cas de contestation d'une décision ou d'un événement, les combats sont arrêtés immédiatement. Après l'accord général, les combats peuvent reprendre. Toutes les contestations sont réglées par le juge et les joueurs présents. En cas de litiges, les décisions du juge et du juge principal sont souveraines. Aucune contestation ne sera prise en compte après le verdict.
- 1.4. La compétition se déroule par séries de « poules ». Avant chaque série, le nombre de joueurs qualifiés est communiqué. Ce nombre peut varier en fonction du temps imparti par l'organisation.
- 1.5. La qualification des joueurs ayant le même nombre de points est fonction du résultat du combat déjà joué entre ces joueurs (« goal average particulier »). Pour les quarts et les demi-finales, en cas d'égalité, des barrages seront à jouer pour départager les vainqueurs qui accéderont au tour suivant.
- 1.6. Les quarts, demis et finale seront arbitrés par deux juges officiels désignés par l'organisation.
- 1.7. Le joueur ne jouant pas tous les combats de la poule, est disqualifié. Dans ce cas, les résultats des combats déjà joués par ce joueur ne sont pas comptabilisés pour le score de cette poule.
- 1.8. Le gagnant d'un combat marque 1 point, le perdant 0 point. Il n'y a pas de match nul.
- 1.9. En cas de cerf-volant coupé simultanément, le match est à rejouer.
- 1.10. Le joueur peut couper la ligne de son adversaire à n'importe quel endroit à la tête du cerf-volant ou sur le Nylon.

2. MATERIEL :

- 2.1. Tous les cerfs-volants en matières naturelles sont autorisés à participer aux combats, quelle que soit leur taille ou leur forme, à condition que le cerf-volant soit clairement visible dans le ciel. Le juge peut exiger l'utilisation d'un cerf-volant plus visible. En cas de récidive d'un joueur déjà averti, la disqualification est de rigueur.
- 2.2. Seul le fil coupant à base de fibres naturelles (coton, lin, soie) est autorisé. Les lignes coupantes à base de P.V.C. sont formellement interdites. Le non-respect entraîne la disqualification immédiate de la compétition.
- 2.3. La longueur minimum de fil coupant est fixée à 50 mètres. Il n'y a pas de limite maximum.
- 2.4. Le choix du bas de ligne (fil non coupant) est libre. Il n'est pas réglementé.



- 2.5. Bobines : Le diamètre maximum autorisé est de 25 centimètres. Seule l'énergie humaine doit être utilisée pour mouvoir la ligne et le cerf-volant (exclusion de tous moteurs à énergie thermique, électriques...)
- 2.6. Les queues de cerfs-volants en ficelle coupante sont interdites.

3. COMBAT : durant chaque combat et pour chaque joueur 2 avertissements sont possibles, le troisième est éliminatoire

- 3.1. Le cerf-volant peut être piloté la ligne dans les mains, ou à l'aide de la bobine.
- 3.2. Lorsque les cerfs-volants sont à égale distance dans le ciel, le combat peut commencer.
- 3.3. Tous les combats ont une durée totale de huit minutes, chaque joueur dispose de trois minutes pour mettre en l'air son cerf-volant et le corriger et cinq minutes pour jouer la partie.
 - 3.3.1. Après les 3 premières minutes, le juge exprime ses commandes en criant :
« READY » les deux adversaires doivent répondre par l'affirmative et signifient qu'ils sont prêts.
« FIGHT » Le combat commence entre les deux adversaires.
 - 3.3.2. D'autres commandes peuvent survenir en cas d'événements appréciés par le juge :
« BREAK » le combat est interrompu momentanément. Le juge doit relancer le combat en utilisant à nouveau les commandes « READY » et « FIGHT ».
« CROSS » Les adversaires doivent impérativement croiser leurs lignes.
« SHOOT » Le joueur supérieur doit descendre et le joueur inférieur doit monter.
- 3.4. Le juge donne le signal de départ en criant « FIGHT », après lequel le croisement peut commencer. Le joueur refusant le combat après tentatives de l'adversaire, a au maximum 2 avertissements pour attaquer. En l'absence d'attaque, ce joueur a perdu.
- 3.5. Si après les 4 premières minutes il n'y a pas de vainqueur, le croisement des lignes est ordonné par le juge. Le croisement de la ligne est déterminé par tirage au sort par le juge.
Les joueurs disposent ensuite de 1 minute pour continuer le combat.
Le joueur quittant le croisement obligatoire a perdu.
- 3.6. Si après cette minute il n'y a toujours pas de vainqueur, les cerfs-volants doivent rester dans leurs positions croisées, l'un en haut et l'autre en bas.
Après la commande de l'arbitre : « SHOOT », il faut rester croisés. Le cerf-volant supérieur doit descendre et le cerf-volant inférieur doit monter. Il doit y avoir impérativement contact entre les lignes jusqu'à rupture de l'une d'entre elles.
 - 3.6.1. Le joueur ne respectant pas cette consigne a perdu.
 - 3.6.2. Après « SHOOT », le cerf-volant non manœuvrable a perdu.
 - 3.6.3. Après « SHOOT », le cerf-volant coupé en premier, ou touchant le sol en premier a perdu.
 - 3.6.4. Si les cerfs-volants sont coupés de manière simultanée, le match est à rejouer.
 - 3.6.5. Le joueur quittant le croisement obligatoire a perdu.
- 3.7. Les joueurs peuvent évoluer dans un rayon de 5 mètres autour de leur bobine ou d'une marque au sol qui se situe au centre d'un cercle de 10 mètres de diamètre. Le joueur a toute latitude pour évoluer à son gré dans ce cercle de 10 mètres de diamètre.
- 3.8. Après le début du combat, la bobine ou la marque au sol ne peuvent pas être déplacées, sous peine de perte du combat, sauf en cas d'intervention de l'arbitre.



- 3.9. Dans ce périmètre, le joueur a droit à un aide
- 3.10. Avant chaque combat, l'arbitre définit une ligne fictive perpendiculaire à l'axe du vent dominant.
Cette ligne peut être modifiée sur décision de l'arbitre en cours de combat si les conditions de vent se modifient durant le combat le juge principal devra se positionner au centre de cette ligne entre les 2 joueurs les 2 juges secondaires se placeront derrière chaque joueur hors de la zone de combat.
- 3.11. La distance séparant les deux adversaires se situe entre 30 et 50 mètres.
- 3.12. La distance de vol minimum entre le joueur et son cerf-volant au départ du combat est de 100 mètres et durant le combat ne peut être inférieure à 50 m, si la distance entre le joueur et son cerf-volant est inférieure à 50m le juge peut arrêter le combat.
- 3.13. Si le cerf-volant est pris dans un arbre ou bloqué sur un toit le joueur a perdu. Si les joueurs sont pris de manière simultanée, le match est à rejouer.
- 3.14. Si les lignes sont entremêlées de telle manière qu'il devienne impossible de se couper, même à la fin des 5 minutes de combats, il faut obligatoirement ramener la ligne jusqu'à ce qu'un vainqueur soit connu. Le premier touchant le sol a perdu. Si les deux cerfs-volants touchent le sol en même temps, le match est à rejouer.
- 3.15. Le premier cerf-volant touchant le sol a perdu.
- 3.16. Si deux cerfs-volants touchent le sol en même temps le match est à rejouer.
- 3.17. Lors d'un événement gênant inopiné, l'arbitre a la faculté de neutraliser le combat pendant la durée qu'il juge nécessaire ou, selon son jugement, de faire rejouer la partie.
- 3.18. Après chaque combat, le gagnant reste en l'air, mais change de côté pour le combat suivant. Si le joueur souhaite changer de ligne ou de cerf-volant, il dispose des 3 minutes prévues pour décollage et correction.
- 3.19. Seul l'arbitre officiel et ses deux assistants seront habilités à prendre les décisions en cas de réclamation, et de conflits.

CONSEILS :

Il est fortement recommandé :

- *de préparer son matériel en avance, afin d'éviter une disqualification.*
- *de se faire assister par un aide pour décoller, corriger le cerf-volant, s'occuper de la ligne inutilisée au sol...*