

# Résumé des règlements de la Fédération Canadienne de Bras de Fer

**Les tournois sont à double élimination** (divisé en deux parties) : partie "A" (vainqueur) / partie "B" (perdant); À la fin de chaque tour, les vainqueurs poursuivent la partie "A". Les perdants rejoignent la partie "B" et s'affrontent pour rester dans la course. La finale oppose le vainqueur de la partie "A" à celui de la partie "B". Un participant qui perd son premier match peut quand même remporter ce type de tournoi en jouant toutefois deux rencontres supplémentaires par rapport à un participant qui gagne tous ses matchs avant d'arriver en finale. Un participant est éliminé lorsqu'il a perdu deux matchs.

**Le participant à 1 minute pour arriver à la table.** Un retard est considéré comme une défaite.

**Le participant doit arriver à la table, prêt à compétitionner.** Les bras doivent être nus de la main à 4" au-dessus du coude. Donc, les montres, bagues, bandes de soutien et chapeaux sont interdits.

**Règle des pieds :** vous pouvez enrouler ou appuyer vos jambes sur les pattes de la table ou même soulever les deux pieds de terre. Vous ne pouvez pas donner un coup de pied intentionnellement à votre adversaire.

Les règles sur la table sont :

1. Saisissez la poignée sur le côté ;
2. Placez votre coude sur le bloc avant la prise de main ;
3. Prenez votre prise de main. Vous pouvez saisir la main de l'adversaire aussi haut ou aussi bas que vous souhaitez, tant que l'articulation supérieure du pouce soit visible sur les deux mains ;
4. Les épaules doivent être parallèle à la table et l'arbitre doit être capable de passer son poing entre l'épaule et la prise de main avant le début du match. Après "GO" vous pouvez déplacer vos épaules ;
5. Les poignets doivent être droits, immobiles et au centre de la table. La pression peut être appliquée tant que la prise de main ne dévie pas du centre ;
6. Si une prise de main satisfaisante ne peut pas être réalisée en moins d'une minute, un "referee's grip" s'impose et une prise de main sera appliquée par l'arbitre ; et
7. Le départ sera un "Ready-Go".

**Vous avez un AVERTISSEMENT si vous :**

- Précipitez un départ (avant le "Ready-Go") ;
- Lâchez la poignée sur le côté de la table durant le match sans gagner un avantage.

**Vous avez une FAUTE si vous :**

- Obtenez deux avertissements quelconques ;
- Perdez le contact du coude avec le bloc ;
- Forcez intentionnellement la sortie du coude de votre adversaire hors du bloc ;
- Provoquez un contact ou traversez le centre de la table avec l'épaule ;
- Glissez ou lâchez la prise de main volontairement (slip-out) ;
- Bougez avant le "Go" pendant une prise de main de l'arbitre "referee's grip" ;
- Êtes en position dangereuse (break-arm ou hyper-extension).

**Vous avez une DÉFAITE si vous :**

- Commettez deux fautes quelconques ;
- Commettez une faute en position perdante ;
- Touchez la corde ou le bloc de contact ou que votre poignet ou vos doigts ont passés sous la ligne de contact. Il n'est pas nécessaire de toucher la corde ou le bloc de contact pour perdre le match, en autant que votre poignet ou vos doigts sont passés sous la ligne de contact.

**SANGLE (Strap) :** La sangle (strap) sera appliquée à tous les matchs qui se terminent par un glissement de prise de main (slip-out) sans qu'une faute ne soit commise.

**Toutes les décisions de l'arbitre sont définitives...**

*Veillez prendre note que ceci n'est qu'un résumé et qu'il ne priorise en aucun temps sur les règlements officiels de la fédération canadienne. Cette version peut être assujettie à des changements.*