



WUSHU
ARTS MARTIAUX
CHINOIS 

**REGLEMENT
D'ARBITRAGE
DES COMPETITIONS
WUSHU**

SAISON 2014-2015

Edition du 15 décembre 2014

Formes sportives de référence
TAOLU MODERNE
TAOLU TRADITIONNEL
COMBAT SANDA ET QINGDA

Formes d'expression spécifiques
TROPHEE KUNGFU-KIDS
TROPHEE DRAGON (COMBAT TRADITIONNEL)
TROPHEE WING-TSUN

F.F. KARATÉ 
et disciplines associées

TABLE DES MATIERES

DISPOSITIONS GENERALES	7
1^{ERE} PARTIE : LES DIFFERENTES COMPETITIONS	8
1) LES FORMES SPORTIVES DE REFERENCE	8
Le taolu traditionnel et moderne	8
Le combat sanda et qingda	8
2) LES FORMES SPORTIVES SPECIFIQUES	8
Compétitions actuelles : Trophée Kungfu-Kids, Trophée Dragon, Trophée Wing-Tsun.	9
Autres formes spécifiques envisagées	9
2^{EME} PARTIE : LES COMPETITIONS NATIONALES POUR LA SAISON 2014-2015	9
1) Compétitions nationales avec qualifications préalables en zones sélectives	9
2) La programmation des qualifications en zones sélectives	10
3) Les zones sélectives wushu	11
4) Autres dispositions	11
3^{EME} PARTIE : LES CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX COMPETITIONS	12
1) Règles générales pour toutes les compétitions	12
2) Procédure générale de participation aux compétitions nationales avec qualifications préalables	13
TAOLU MODERNE	14
1^{ERE} PARTIE : REGLEMENT DES COMPETITIONS	15
CHAPITRE 1 : ORGANISATION DES COMPETITIONS	15
Article 1 : La Commission de compétition	15
Article 2 : La Commission de réclamation	15
Article 3 : Le Corps exécutif de l'arbitrage	15
Article 4 : Assistance d'arbitrage	16
Article 5 : Le staff chargé de l'enregistrement des notes et des résultats de compétition	17
CHAPITRE 2 –GENERALITES CONCERNANT LES COMPETITIONS	17
Article 1 : Types de compétitions	17
Article 2 : Disciplines de compétitions	17
Article 3 : Catégories d'âges	17
Article 4 : Réclamations	18
Article 5: Confirmation de l'ordre de passage des compétiteurs	18
Article 6 : Vérification des inscriptions	18
Article 7 : Protocole	19
Article 8: Calcul du temps	19
Article 9 : Affichage des notes	19
Article 10 : Forfait	19
Article 11 : Contrôle anti-dopage	19
Article 12 : Classement	19
Article 13 : Demandes d'inscription des difficultés nouvellement créées	20
Article 14 : Règles générales relatives à la compétition	21
2^{EME} PARTIE : REGLEMENT D'ARBITRAGE	23
CHAPITRE 1 – METHODES ET CRITERES DE NOTATION DES TAOLU	23
Article 1 : Tao lu optionnel et Tao lu guiding (imposés)	23
CHAPITRE 2 – METHODES ET CRITERES DE NOTATION DES TAOLU ENFANTS	36

Article 1 : taolu imposé des enfants	36
CHAPITRE 3 – METHODES ET CRITERES DE NOTATION DE LA DISCIPLINE TUI-LIAN	37
Article 1 : Disciplines Duilian – combats pré-arrangés	37
Article 2 : Notation par les juges	39
Article 3 : Détermination de la note réelle du compétiteur	39
Article 4 : Détermination de la note finale	39
Article 5 : Les pouvoirs habilités au juge Chef de table	40
Article 6 : Méthode de notation sans système électronique	40
CHAPITRE 4 – CRITERES TECHNIQUES DES PRINCIPAUX MOUVEMENTS DES TAOLU OPTIONNELS	40
Article 1 : Disciplines de Chang quan	40
Article 2 : Disciplines de Taiji quan optionnel	42
Article 3: Disciplines de Nan quan optionnel	43
CHAPITRE 5 – REGLES RELATIVES AU CONTENU DES TAOLU OPTIONNELS	45
Article 1 : Mouvements obligatoires pour les Tao lus optionnels de Chang quan, Jian shu, Dao shu, Qiang shu, et Gun shu	45
Article 2 : Mouvements obligatoires pour les Tao lus optionnels de Taiji quan et Tai ji jian	45
Article 3 : Mouvements obligatoires pour les Tao lus optionnels de Nan quan, Nan dao et Nan gun	45
CHAPITRE 3 – DIVERS	47
Article 1 : Protocole de la compétition de Wushu	47
Article 2 : Règles vestimentaires des compétitions du Wushu	48
Article 3 : Principes de codage des mouvements difficiles « Nan du »	49
Article 4 : Critères de réussite des mouvements difficiles par rapports aux normes réglementaires dans les Tao lus optionnels et imposés	58
Article 5 : Les règles relatives à l’angle de rotation, au pas d’élan, aux mouvements de transition difficiles, et à la méthode de jugement	63
Article 6 : Normes des instruments de compétition	66

TAOLU TRADITIONNEL 68

1^{ERE} PARTIE : REGLEMENT DES COMPETITIONS	69
Article 1 : La Commission de compétition	69
Article 2 : La Commission de Supervision de la compétition	69
Article 3 : La Commission de réclamation	69
Article 4 : Le Corps exécutif de l’arbitrage	69
Article 5 : Les responsabilités du jury	70
Article 6 : Responsabilités des assistants d’arbitrage	71
Article 7 : Règles relatives aux participants et autres de compétitions	71
Article 8 : Réclamations	71
Article 9 : Natures et types de compétitions	72
Article 10 : Disciplines de compétition et de démonstration	72
Article 11 : Catégories d’âges	72
Article 12 : Les disciplines de compétition	72
Article 13 : Détermination de l’ordre de passage des compétiteurs	74
Article 14 : Vérification des inscriptions	74
Article 15 : Protocole	74
Article 16 : Calcul du temps	75
Article 17 : Affichage des notes	75
Article 18 : Forfait	75
Article 19 : Contrôle anti dopage	75
Article 20 : Classement	75
Article 21 : Récompenses des disciplines de démonstrations collectives	76
Article 23 : Règles relatives au nombre de compétiteurs dans les disciplines collectives	77
Article 24 : Abandon ou rupture de la prestation de Taolu	77
Article 25 : Règle relative à la musique	77
Article 26 : Règles relatives aux vêtements de compétition	77
Article 27 : Aire de compétition	77

Article 28 : Instruments de compétition	77
Article 29 : D'autres équipements de compétition	77
2^{EME} PARTIE : REGLEMENT D'ARBITRAGE	78
Article 1 : Méthodes et Critères de notation	78
Article 2: Critères de notation des disciplines de démonstrations collectives	81
Article 3 : Déclaration de la note finale	83
Article 4 : Autres règles	83
COMBAT SANDA ET QINGDA	84
1^{ERE} PARTIE : REGLEMENT DES COMPETITIONS DE SANDA ET DE QINGDA	85
Article 1 : Règles générales	85
Article 2 : Conditions de participation aux compétitions	87
Article 3 : Les forfaits nationaux	91
Article 4 : Classement des compétiteurs	91
Article 5 : Les confrontations	91
Article 6 : Déroulement des combats	92
Article 7 : L'aire de combat	94
Article 8 : Les compétiteurs	94
Article 9 : Les catégories de poids	95
Article 10 : La pesée de vérification	95
Article 11 : L'équipement et les protections	96
Article 12 : Les surclassements en compétition	97
Article 13 : Attribution des titres	98
Article 14 : Litiges	98
Article 15 : Réclamations	98
Article 16 : Le classement national en Sanda	98
Article 17 : Compétitions nationales soumises à des qualifications en zones sélectives	99
2^{EME} PARTIE : REGLEMENT TECHNIQUE DES COMBATS DE SANDA ET DE QINGDA	100
Article 1 : Définition	100
Article 2 : Techniques autorisées	100
Article 3 : Zones de contact autorisées	100
Article 4 : Zones de contact interdites	100
Article 5 : Techniques et pratiques interdites	100
Article 6 : Gains de points	101
Article 7 : Pénalités	102
Article 8 : Suspension du combat	103
Article 9 : décision	103
Article 10 : Victoire	104
Article 11 : Egalité	104
Article 12 : Disqualification	105
Article 13 : Suivi des hors combat	105
3^{EME} PARTIE : REGLEMENT D'ARBITRAGE DES COMPETITIONS DE COMBAT SANDA ET QINGDA	106
Article 1) Préambule	106
Article 2) Fonctions et titres des arbitres combat (sanshou) sanda – qingda	106
Article 3 : Les placement des officiels sur la surface de combat	109
Article 4 : Protocole de compétition	110
Article 5 : La tenue des officiels	110
Article 6 : Le corps arbitral	110
Article 7 : Le rôle des juges et arbitres	111
Article 8 : programmation	113
Article 9 : Les annonces et la gestuelle de l'arbitre central	114
Article 10) Gestuelle des juges de ligne	124
Article 11 : Matériel pour le jugement et l'arbitrage	125

TROPHEE KUNGFU KIDS	127
<hr/>	
PREAMBULE	128
CONDITIONS DE PARTICIPATION SPECIFIQUES AU TROPHEE KUNGFU KIDS	128
Article 1 : Dossier sportif	128
Article 2 : autres conditions	128
1^{ERE} PARTIE : REGLEMENT DE COMBAT QINGDA SIMPLIFIE POUR LE TROPHEE KUNGFU KIDS	129
Article 1 : Conditions de participation spécifiques	129
Article 2 : Tenue et équipement des compétiteurs	130
Article 3 : Format de compétition	131
Article 4 : La sécurité des combattants est une priorité absolue en qingda pour les enfants	132
Article 5 : Jugement et arbitrage des combats	133
2^{EME} PARTIE : REGLEMENT DE TAOLU SIMPLIFIE POUR LE TROPHEE KUNGFU KIDS	138
Article 1 : Conditions de participation spécifiques	138
Article 2 : Tenue et équipement des compétiteurs	139
Article 3 : Format de la compétition	140
Articles 4 : Formes imposées	141
Article 5 : Formes d'écoles ou traditionnelles	143
Article 6 : Les critères et méthodes de notation	144
Article 7 : Les déductions pour d'autres fautes	144
Article 8 : Méthodes de notation	146
Article 9 : Exemples de fautes	146
TROPHEE DRAGON	150
<hr/>	
Article 1 : Préambule	151
Article 2 : Catégories d'âge	151
Article 3 : Catégories de poids	151
Article 4 : La tenue	151
Article 5 : Les protections	151
Article 6 : Format de compétition	152
Article 7 : Cibles et techniques autorisées	152
Article 8 : Cibles et techniques interdites	152
Article 9 : Gains de points	153
Article 10 : Sanctions	153
Article 11 : Gain d'un round	154
Article 12 : Résultat du combat	154
Article 13 : Cas justifiant l'arrêt du combat	154
Annexe : Tableau de synthèse cibles / techniques / gains de points	155
TROPHEE WING-TSUN (WING-CHUNG)	156
<hr/>	
PREAMBULE	157
1ERE PARTIE : LAT-SAO (COMBAT LIBRE)	158
Article 1 : Objectif de la compétition	158
Article 2 : Déroulement du combat :	158
Article 3 : Techniques de base	159
Article 4 : Techniques autorisées	159
Article 5 : Système de comptage	159
Article 6 : Tenue obligatoire	161
Article 7 : Protections obligatoires	161
Article 8 : Suivi médical des compétiteurs	162
Articles 9 : « Trophée du Meilleur Styliste »	162

Annexe 1 : protocoles	162
Annexe 2 : modèles de référence pour les protections de combat	162
2^{EME} PARTIE : DUI-LIAN (COMBAT PRE-ARRANGE)	163
Article 1 : Objectif de la compétition :	163
Article 2 : Déroulement de la présentation :	163
Article 3 : Système de comptage	163
Article 4 : Tenue obligatoire	164
Article 5 : Protections obligatoires	164
3EME PARTIE : TAO-KUEN (EXPRESSION TECHNIQUE LIBRE)	165
Article 1 : Objectif de la compétition :	165
Article 2 : Déroulement de la présentation :	165
Article 3 : Système de comptage et de décision	165
Article 4 : Tenue obligatoire	166



WUSHU
ARTS MARTIAUX
CHINOIS 

**REGLEMENT D'ARBITRAGE
DES COMPETITIONS DE WUSHU
SAISON 2014-2015**

Edition du 15 décembre 2014

**DISPOSITIONS
GENERALES**

F.F. KARATÉ 
et disciplines associées

1^{ère} partie : Les différentes compétitions

1) Les formes sportives de référence

Il s'agit des formes sportives qui peuvent donner accès aux compétitions internationales gérées par les organismes officiels du wushu.

Le taolu traditionnel et moderne

Les taolu sont des enchaînements techniques codifiés ou des chorégraphies martiales basées sur la gestuelle des arts martiaux chinois. Il s'agit à l'origine de supports permettant l'apprentissage et la transmission des formes techniques spécifiques à chaque écoles ou styles de wushu, et certains sont considérés comme très anciens, ou en tous cas comme les descendants de formes plus anciennes. Il existe également des taolus de création plus récente, conçus dès le départ pour permettre une expression sportive athlétique.

La conséquence est que l'on distingue les compétitions de TAOLU TRADITIONNEL et les celles de TAOLU MODERNE, qui comprennent chacune différents types d'épreuves et de catégories, avec des différences dans les critères de notation, ce qui nécessite deux règlements d'arbitrage.

Le combat sanda et qingda

Le SANDA est la forme de combat internationale pour l'expression sportive du wushu. Il s'agit d'un sport de combat utilisant les techniques de percussion pieds-poings et techniques de lutte. Les combats s'effectuent sur une plateforme surélevée et en plein contact, ce qui en fait une activité élitiste destinée aux plus aguerris.

Le QINGDA est une version sécurisée du sanda, grâce à la limitation de l'intensité des frappes « à la touche », à l'interdiction des techniques trop dangereuses, et au port de protections supplémentaires. Le qingda est donc à la fois une pratique de loisir, qui permet à la majorité de pratiquer le combat sans les risques inhérents au plein contact, et un tremplin pour préparer les jeunes qui souhaitent peut-être plus tard évoluer vers le sanda.

A strictement parler seul le sanda est présent au niveau mondial, mais le qingda est traité dans le même règlement de combat car il en est la forme préparatoire et son règlement est celui du sanda avec quelques aménagements.

2) Les formes sportives spécifiques

Il s'agit des formes autres que celles de références, qui permettent à des publics spécifiques de disposer d'un espace d'expression qui leur est dédié. Il peut s'agir de formes de compétition adaptées à des tranches d'âges spécifiques, par exemple les enfants, ou à des styles ou écoles ayant des particularités suffisamment fortes et qui sont suffisamment représentatifs en France pour justifier l'organisation de compétitions dédiées.

Compétitions actuelles : Trophée Kungfu-Kids, Trophée Dragon, Trophée Wing-Tsun.

Actuellement trois compétitions nationales, nommées « trophées » pour les différencier des formes de références, font l'objet d'un règlement spécifique :

- **Le Trophée Kungfu-Kids** : compétition s'adressant aux catégories enfants, y compris les mini-poussins, en Qingda selon un règlement spécifiquement sécurisé, et en Taolu selon un règlement simplifié.
- **Le Trophée Dragon** : compétition de « combat kungfu traditionnel », qui correspond à la forme sportive qui était utilisée sous le nom de « sanshou » pour le wushu avant l'instauration du sanda.
- **Le Trophée Wing-Tsun** : compétition mettant en avant les particularités du wing-tsun (ou wing-chung) avec trois épreuves : Lat-Sao (combat libre), Dui-Lian (combat pré-arrangé) et Tao-Kuen (expression technique libre).

Autres formes spécifiques envisagées

D'autres formes spécifiques sont en cours d'étude, notamment :

- La lutte chinoise (Shuai-Jiao)
- L'escrime sportive chinoise avec arme courte (Duan-Bing) et longue (Chang-Bing).

2^{ème} partie : Les compétitions nationales pour la saison 2014-2015

Le projet fédéral 2014-2015 vise à développer la pratique pour tous et dans tous les styles de wushu, ainsi qu'à promouvoir la pratique de haut niveau. Dans cet objectif, la structure des compétitions nationales a été organisée pour proposer à ceux qui le souhaitent une possibilité d'expression sportive. Certaines compétitions nationales sont soumises à qualifications préalables et d'autres non.

1) Compétitions nationales avec qualifications préalables en zones sélectives

La liste des compétitions nationales avec qualifications en zones sélectives a été conçue pour que les licenciés de toutes les classes d'âge aient accès à au moins une formule adaptée à leurs possibilités ou préférences, en taolu ou en combat.

Ainsi pour toutes les formes de référence (taolu moderne et traditionnel, combat sanda et qingda) sont proposés, avec qualification préalable :

- Un championnat de France pour les minimes – cadets – juniors – seniors – vétérans, sauf pour le sanda, qui en raison du combat en plein contact et en accord avec les règlements sportifs internationaux, n'est proposé que pour les catégories cadets – juniors – seniors.
- Une coupe de France pour les catégories poussins – pupilles - benjamins pour lesquelles il n'y a pas de championnat de France, sauf pour le sanda pour les raisons déjà évoquées.

La répartition par catégories d'âge de ces compétitions est synthétisée dans le tableau ci-après.

Tableau : répartition par catégories d'âge des compétitions nationales avec qualifications en zones sélectives

Légende : rouge = coupes de France, bleu = championnats de France

	Poussins 6-7 ans	Pupilles 8-9 ans	Benjamins 10-11 ans	Minimes 12-13 ans	Cadets 14-15 ans	Juniors 16-17 ans	Seniors 18-34 ans	Vétérans 35-50 ans
SANDA (accès au haut niveau possible pour les cadets, et juniors-seniors A)					Champ. de France	Champ. de France (classe A et B)	Champ. de France (classe A et B)	
QINGDA (combat sécurisé pour tous et voie d'accès au sanda)	Coupe de France	Coupe de France	Coupe de France	Champ. de France	Champ. de France	Champ. de France	Champ. de France	Champ. de France
TAOLU MODERNE (Accès au haut niveau possible de minimes à seniors en catégorie A)	Coupe de France	Coupe de France	Coupe de France	Champ. de France (classe A et B)	Champ. de France (classe A et B)	Champ. de France (classe A et B)	Champ. de France (classe A et B)	Champ. de France
TAOLU TRADITIONNEL	Coupe de France	Coupe de France	Coupe de France	Champ. de France	Champ. de France	Champ. de France	Champ. de France	Champ. de France

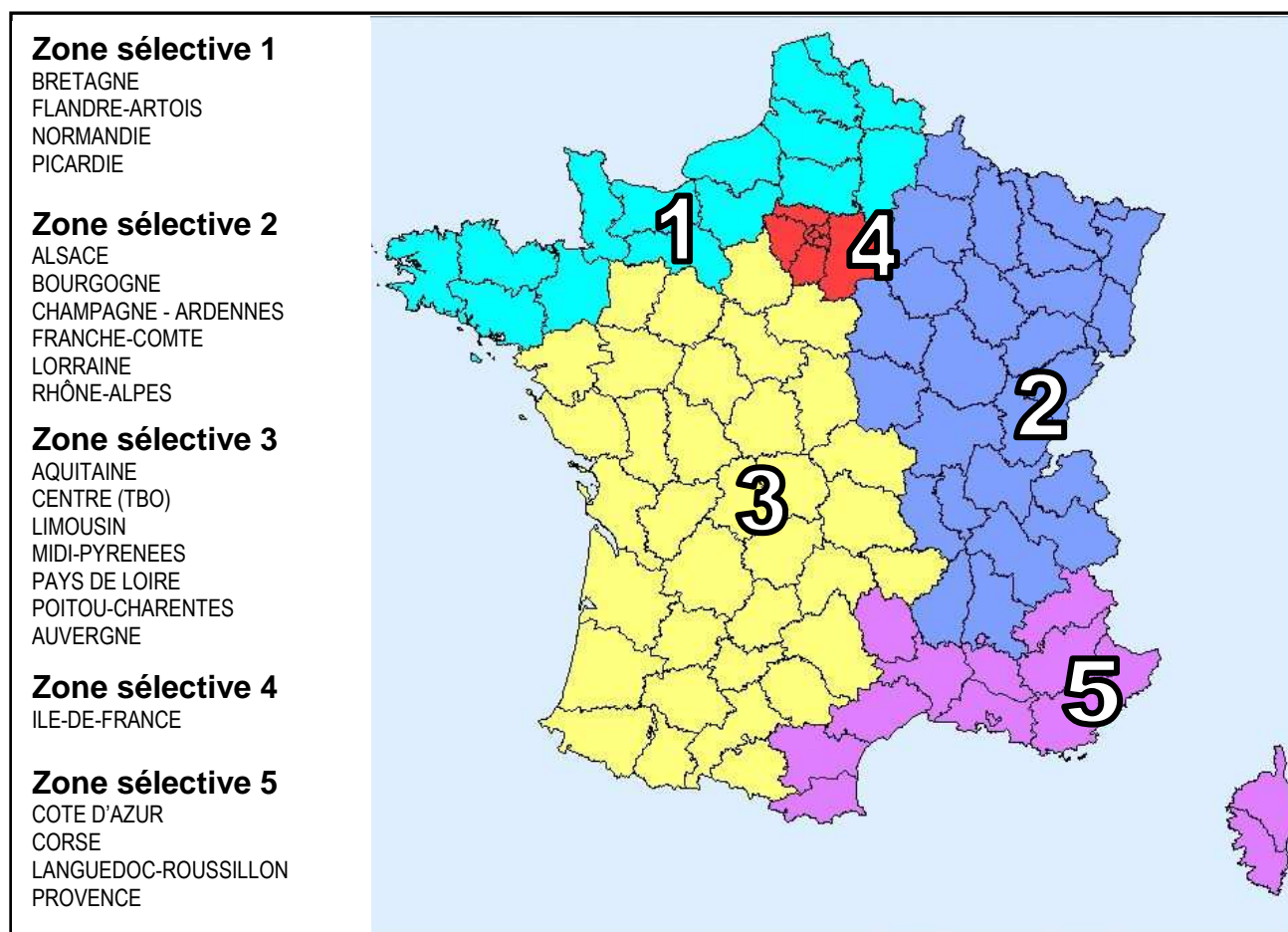
2) La programmation des qualifications en zones sélectives

Pour toutes ces compétitions, les épreuves de chaque zone sélective sont regroupées sur deux jours répartis sur un weekend, sauf si un effectif trop important nécessite une formule différente. Il est défini par la DTN une période de temps d'environ deux mois pendant laquelle doivent être organisés toutes les qualifications. Sous réserve des contraintes organisationnelles, chaque weekend de qualification se déroule à une date différente, afin que des entraîneurs nationaux puissent être présents sur les cinq zones pour commencer le travail de détection, qui se poursuivra ensuite sur les compétitions nationales. Cette période de qualifications ne doit pas débuter trop tôt dans la saison mais doit s'achever suffisamment tôt pour permettre la récupération des compétiteurs avant les compétitions nationales.

Ces règles peuvent être adaptées en fonction des contraintes liées aux calendriers civil et sportif de chaque saison.

3) Les zones sélectives wushu

Le découpage des zones sélectives du wushu est détaillé dans la figure ci-dessous.



Remarque : Ces zones correspondent à la répartition utilisée par la fédération anciennement délégataire pour le wushu, qui tenait compte de la répartition géographique des compétiteurs wushu. Le terme de « zones sélectives 1-2-3-4-5 » a été choisi pour éviter la confusion avec les autres découpages utilisés par la FFKDA, notamment les inter-régions et les zones nord-sud.

4) Autres dispositions

La Direction Technique Nationale se réserve le droit de modifier la liste des compétitions nationales avec qualification préalable ainsi que les règles de sélection, en fonction notamment de l'évolution des effectifs et des contraintes organisationnelles pouvant survenir.

Des qualifications hors épreuves en zones sélectives peuvent être décidées par la DTN, pour les licenciés d'outre-mer sur l'examen d'un dossier de sélection envoyé par leur club un mois avant la date de la compétition nationale concernée, ou pour d'autres cas spécifiques.

3^{ème} partie : Les conditions de participation aux compétitions

1) Règles générales pour toutes les compétitions

1.1 : Dossier sportif

Chaque club devra présenter un dossier d'inscription de club rassemblant pour chaque compétiteur :

- La licence FFKDA de la saison sportive en cours ou à défaut l'attestation de licence correspondante.
- Le passeport sportif en cours de validité. En principe il s'agit du passeport FFKDA. **Cependant le passeport FFWushu est accepté s'il avait été acquis lors d'une saison précédente et qu'il est encore en cours de validité.**
- Un certificat médical **précisant l'aptitude « à la pratique de la compétition »** de la saison en cours. Si le compétiteur possède un passeport le certificat doit être validé à la page prévue à cet effet.
- Une autorisation parentale pour les moins de 18 ans (formulaire téléchargeable sur le site internet FFKDA)

Tout oubli de l'un des documents précités auront pour conséquence la disqualification du compétiteur.

1.2 : les responsables clubs

Pour chaque compétition, chaque club devra désigner un responsables club, et éventuellement un suppléant, pour l'ensemble de ses compétiteurs. Cette personne aura pour mission :

- D'être l'unique interlocuteur auprès des responsables de la compétition, dans les différents secteurs (enregistrement, arbitrage, etc.) ;
- D'accompagner les compétiteurs dans leur démarche d'inscription, de contrôle et de pesée éventuelle.

1.3 : Protocole d'inscription

- Chaque club devra procéder à l'inscription préalable de ses compétiteurs dans les délais impartis et indiqués pour chacune des compétitions. Il fournira à cette occasion ainsi le nom du responsable club et de son suppléant éventuel. Aucun retard ne sera admis.
- Le jour de la compétition, chaque responsable club présentera à l'enregistrement le dossier sportif de son club et accompagnera ses compétiteurs (-trices) durant les créneaux de contrôle de chaque catégorie.
- Lors du contrôle, les compétiteurs confirmeront leur participation à chacune des épreuves pour lesquelles ils ont préalablement été inscrits et procéderont aux vérifications utiles.

Pour les compétitions combat : informations relatives à la pesée

- Elle s'effectue le jour-même ou la veille de la compétition suivant les horaires de la convocation des inscrits par catégories. La pesée des combattant(e)s s'effectuera avec leur tenue de combat.
- Les opérations de pesées seront effectuées par les membres du corps arbitral désignés par le Responsable de Planification.
- Une marge de 300 grammes sera acceptée lors de ces vérifications de pesée.

2) Procédure générale de participation aux compétitions nationales avec qualifications préalables

FICHES D'INSCRIPTION CLUBS

Toutes les qualifications pour les compétitions nationales ont lieu pour chaque zone sélective sur un seul weekend, avec une répartition sur deux jours. Pour inscrire des participants chaque club doit envoyer, **avant la date limite indiquée pour chaque zone sélective**, une fiche d'inscription club uniquement en version numérique, en pièce jointe d'un mail envoyé à **toutes les adresses indiquées sur la fiche**. La fiche contient les inscriptions pour toutes les compétitions, coupes ou championnats, taolu ou combat. **Un club ne peut envoyer qu'une fiche d'inscription, et ne peut pas ajouter de nouveaux inscrits.**

Les fiches d'inscription clubs, spécifiques à chaque zone sélective, sont téléchargeables sur : www.ffkarate.fr (rubrique WUSHU)



EPREUVES DE QUALIFICATION EN ZONES SELECTIVES

Dates pour les cinq zones : voir calendrier sportif



LISTES FEDERALES D'ENGAGEMENT

Une fois les épreuves qualificatives achevées, les responsables des zones sélectives vérifieront auprès des clubs les qualifiés qu'ils engagent aux épreuves nationales. Il fera ensuite parvenir au responsable national de la planification (RNP) la feuille d'engagement, dûment remplie et signée, au moins 15 jours avant les épreuves nationales (coupes ou championnats de France). Ils transmettront également les originaux des fiches d'inscription clubs (et éventuellement pour les épreuves combat les chèques de caution, s'il a été décidé d'utiliser cette option). Après instruction et regroupement de ces documents, l'instance fédérale habilitée publiera la liste des engagés pour les différentes épreuves nationales.



EPREUVES NATIONALES

Championnats et coupes de France : voir calendrier sportif



WUSHU
ARTS MARTIAUX
CHINOIS 

**REGLEMENT D'ARBITRAGE
DES COMPETITIONS DE WUSHU**

SAISON 2014-2015

Edition du 15 décembre 2014

TAOLU MODERNE

F.F. KARATÉ 
et disciplines associées

1^{ère} partie : Règlement des compétitions

Chapitre 1 : Organisation des compétitions

Article 1 : La Commission de compétition

Composition

Pour une compétition nationale, il appartient à la Direction Technique Nationale et à la commission d'organisation des compétitions de décider de la composition du staff chargé de l'organisation de chaque compétition.

Responsabilités

Sous la direction de la Commission d'organisation, elle prend la responsabilité d'organiser l'ensemble du travail d'organisation de la compétition.

Article 2 : La Commission de réclamation

Composition

Elle se compose de 3 à 5 personnes dont 1 Responsable, 1 adjoint et de 1 à 3 membres.

Responsabilités

Recevoir les réclamations des compétiteurs, prendre à temps ses jugements sans corriger le résultat de notation.

Le jugement de la commission de réclamation sera l'ultime décision d'arbitrage.

Article 3 : Le Corps exécutif de l'arbitrage

Composition

- Un juge en Chef, de un à deux juges en Chef adjoints ;
- En fonction de l'envergure des compétitions, un ou plusieurs groupes de juges peuvent se constituer. Chaque groupe se compose d'un chef, de 3 juges du groupe A, de 3 juges du groupe B, de 3 juges du groupe C, au total 10 personnes.
- Une personne est chargée du planning et de l'enregistrement ;
- Une personne est chargée des contrôles et vérifications.

Responsabilités

a. Le juge en Chef

- Il dirige le travail des groupes de juges, assure la bonne application du règlement de compétition, contrôle et vérifie toutes les préparations des compétitions ;
- Il explique le règlement et le programme de compétition sans avoir le droit de les modifier ;
- Au cours de la compétition, selon l'exigence du travail d'arbitrage, il place les juges aux différents postes, et il a le droit de prendre la décision de remplacement à l'encontre de tout juge quicommets des erreurs sérieuses;
- Lorsqu'il est constaté des communications interdites par le règlement, entre l'entraîneur et son compétiteur, il donne un avertissement, en cas de récidive, il prend des mesures strictes, y compris l'exclusion de la compétition et l'annulation des résultats.
- Il vérifie, déclare le résultat de compétition, et fait le bilan du travail d'arbitrage.

b. Les juges en Chef adjoints

- Ils coordonnent et ils assistent le travail du juge en chef ;
- En l'absence du juge en chef, l'un des juges en chef adjoints le représente et prend en charge ses responsabilités.

c. Le juge chef de table

- Il organise l'apprentissage et le stage d'arbitrage de son groupe de juges ;
- Pendant la compétition, il attribue le point de bonus au compétiteur qui réussit son mouvement de création ;
- Il participe à la notation artistique du groupe B ;
- Il procède à la déduction de points vis-à-vis du manquement ou du dépassement de la limite de temps lors d'une présentation de taolu. Il déclare la note finale des compétiteurs ;
- Lorsqu'un juge commet une faute sérieuse d'arbitrage, il conseille au juge en chef la solution en conformité avec le règlement.

d. Les juges

- Ils appliquent les instructions de leur chef de table en vue de mener à bien leur travail d'arbitrage;
- En application stricte du règlement, ils procèdent en toute indépendance à la notation, et à l'enregistrement en détail ;
- Les juges du **groupe A** sont chargés de la notation du compétiteur sur le plan de la qualité des mouvements de son taolu;
- Les juges du **groupe B** sont chargés de la notation du compétiteur sur le plan de la performance globale de son taolu ;
- Les juges du **groupe C** sont chargés de la notation du compétiteur sur le plan de la réalisation des mouvements difficiles « nan du » de son taolu.

e. Le responsable du planning et des inscriptions et son assistant

- Il est responsable de l'ensemble du planning et des inscriptions, de la vérification des formulaires d'inscription, formulaires d'enregistrements des taolu optionnels, de l'établissement d'une brochure de programme et de l'ordre de passage des compétiteurs en fonction de l'exigence de la rencontre ;
- Il prépare tous les formulaires de compétition nécessaires, vérifie, certifie le classement des compétiteurs ;
- Il établit la brochure des résultats de compétition.

f. Le responsable des contrôles et son assistant

- Il est responsable de tout le travail du groupe de contrôleurs ;
- Selon l'ordre de passage des compétiteurs, il applique à temps les contrôles d'inscriptions, vérifications des armes et la présentation vestimentaire des compétiteurs.
- Il contrôle et vérifie la distribution des récompenses.

Article 4 : Assistance d'arbitrage

Composition

- Groupe d'inscription et de planning : 3 à 5 personnes ;
- Groupe de contrôle : de 3 à 6 personnes ;
- Annonceurs : 1 à 2 personnes ;
- Responsables de son : 1 à 2 personnes

Responsabilités

a. Les contrôleurs

- Ils exécutent le travail que leur responsable demande ;
- Après avoir introduit les compétiteurs sur l'air de compétition, il présente au Chef de table le formulaire de contrôle. S'il y a tout changement, il en informe à temps le chef de table et l'annonceur.

- b. L'annonceur**
- Il présente au public les compétiteurs qui s'avancent sur l'aire de compétition, le résultat de leur compétition, le programme et le règlement de la compétition, les caractéristiques des styles de compétition ainsi que d'autres informations concernant les Tao lu de Wushu.
- c. Le responsable de sono**
- Il se charge de la musique accompagnant les taolu de compétition.

Article 5 : Le staff chargé de l'enregistrement des notes et des résultats de compétition

Sa composition

Ce staff se compose de 2 à 4 spécialistes en matériel informatique.

Ses responsabilités

- Enregistrer les inscriptions de mouvements difficiles ;
- Coordonner le travail de planification du programme de compétition avec le groupe de planning et d'inscriptions ;
- Prendre en charge de l'ensemble du système de notation par informatique.

CHAPITRE 2 –GENERALITES CONCERNANT LES COMPETITIONS

Article 1 : Types de compétitions

Envergure de la compétition

Celle-ci peut relever de trois types suivants :

Individuelle ;

Collective ;

Individuelle et collective.

Age des compétiteurs

Les compétitions peuvent se qualifier de quatre types:

Compétition des Seniors (19 – 34 ans);

Compétition des Jeunes (Minimes - Cadets - Juniors) ;

Compétition des Enfants (Poussins – Pupilles - Benjamins).

Compétition des Vétérans (plus de 34 ans)

Article 2 : Disciplines de compétitions

Tao lu optionnels

Les Tao lus de main nue : Chang quan, Nan quan, et Taiji quan

Les Tao lus avec arme : Jian shu, Dao shu, Gun shu, Qiang shu, Tai ji jian, Nan dao, et Nan gun

Tao lus imposés

Les Tao lus imposés de main nue : tous les Tao lus Guiding internationaux de main nue

Les Tao lus imposés avec armes : tous les Tao lus Guiding internationaux avec armes

Dui lian

Dui lian de main nue ; Dui lian de main nue contre armes ; Duilian d'armes contre armes.

Article 3 : Catégories d'âges

Il y a quatre catégories principales d'âge : enfants, jeunes, seniors et vétérans (Voir le tableau ci-dessous)

Enfants				Jeunes			Adultes	Vétérans		
Mini-poussins	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Séniors	Vétérans 1	Vétérans 2	Vétérans 3
4-5 ans	6-7 ans	8-9 ans	10-11 ans	12-13 ans	14-15 ans	16-17 ans	18-34 ans	35-45 ans	46-55 ans	56 ans et +

Article 4 : Réclamations

Le contenu et les limites des réclamations

En compétition des Tao lus optionnels, toute équipe participante aura le droit d'introduire auprès de la Commission d'appel des réclamations qui ne concernent que ses compétiteurs lorsqu'ils s'opposent aux jugements relatives à la note C et à la décision relative au temps de réalisation de leur Taolu.

En compétition des Tao lus imposés, toute équipe participante aura le droit d'introduire auprès de la Commission d'appel des réclamations, lorsqu'elle est en désaccord avec la décision prise par le chef de table relative au dépassement de nombre des pas d'élan, au manquement, au rajout ou à la direction des mouvements imposés, à la direction du début et de la clôture de Tao lu, au manquement ou au rajout des cris dans les Tao lus de Nan quan, Nan dao et Nan gun, ainsi qu'au temps de réalisation de Tao lu exécutés par son compétiteur.

La procédure et les règles de réclamations

a. Procédure de réclamations

Lorsqu'une école participante s'oppose aux résultats donnés par le jury, sa réclamation doit être faite par l'entraîneur ou le dirigeant de cette école auprès de la commission d'appels à la fin du tableau de la discipline concernée et dans l'espace de 15 minutes; elle doit être manuscrite et accompagnée des frais de réclamation dont la somme est de 100 euros.

b. Règles de réclamations

Une réclamation ne peut porter que sur une seule discipline. Lorsque la Commission d'appel statue que le jury avait raison, l'école concernée doit se soumettre à sa décision.

En cas de désobéissance allant jusqu'à la perturbation irraisonnable de la compétition, selon la gravité de la situation, la Commission d'appels rapporte les faits à la Commission Technique de la Fédération qui infligera de lourdes sanctions allant jusqu'à l'annulation du résultat de compétition de l'école fautive.

Lorsque la Commission d'appels statue que la réclamation est justifiée, elle invite la Commission Technique à trouver la solution relative au jugement erroné selon les règles en vigueur, et elle rembourse les frais de réclamation, mais elle ne corrige pas le résultat de la compétition.

Article 5: Confirmation de l'ordre de passage des compétiteurs

Sous le contrôle de la Commission de compétition et de l'arbitre en chef, le groupe, chargé des inscriptions et du planning, forme, par tirage au sort, l'ordre de passage des compétiteurs.

Lorsqu'il y a des épreuves de qualifications et des finales, l'ordre des épreuves finales doit se constituer en fonction des résultats des épreuves, commençant par les notes les plus basses à celles les plus hautes.

Lorsqu'à l'issue des épreuves de qualification, deux compétiteurs ont le même classement, la Commission de compétition pourra recourir au tirage au sort pour déterminer leur ordre de passage.

Article 6 : Vérification des inscriptions

40 minutes avant le début de la compétition, les compétiteurs doivent se présenter à l'endroit désigné pour la 1^{ère} vérification de leurs inscriptions et le contrôle de leur présentation vestimentaire ainsi que leurs instruments de Wushu.

20 minutes avant la compétition, se déroulera la 2^{ème} vérification d'inscription.

10 minutes avant la compétition, se déroulera la 3^{ème} vérification d'inscription.

Article 7 : Protocole

A l'appel de son nom avant de monter sur la surface de compétition et à l'annonce du résultat de sa prestation, il doit saluer « poing et paume » en direction du chef de table.

Article 8: Calcul du temps

Le chronomètre est déclenché au moment où le compétiteur commence à faire le premier geste à partir de sa position debout pieds joints; et le chronomètre est arrêté au moment où le compétiteur retourne à sa position initiale pieds joints.

Article 9 : Affichage des notes

Les résultats de la compétition doivent être publiquement affichés.

Article 10 : Forfait

Si le compétiteur ne se présente pas à temps lors de la dernière vérification d'inscription ou s'absente au moment de son tour de prestation, il sera déclaré forfait.

Article 11 : Contrôle anti-dopage

Le contrôle anti-dopage s'effectue selon les procédures établies par le règlement de la Fédération.

Article 12 : Classement

Classement individuel (y compris pour la discipline Duilian)

Le classement se fait en fonction des résultats de compétition de chaque discipline. Le premier au classement à la meilleure note, le 2^{ème} au classement à la seconde meilleure note, etc.

Classement individuel en plusieurs disciplines confondues

Le classement se fait en fonction du total des notes des différentes disciplines (ou selon des règles préétablies). Le premier au classement a le meilleur total des notes, le deuxième au classement a le second meilleur total des notes, etc.

Classement par groupe

Le groupe classé premier a la meilleure note ; celui classé deuxième a la seconde meilleure note, etc.

Classement par équipe

Le classement par équipe se fait en fonction des règles relatives à la compétition par équipes préétablies dans le règlement de cette compétition.

Solutions en cas d'égalités

a. Solutions en cas de classement individuel

Le compétiteur ayant obtenu la meilleure note sur les mouvements difficiles sera classé devant ;
Si l'égalité persiste, celui qui aura réalisé le niveau de mouvements difficiles le plus élevé sera classé devant

Si l'égalité persiste, celui qui aura réalisé plus de mouvements avec le degré de difficulté plus élevé sera classé devant ;

Si l'égalité persiste, celui qui aura obtenu la meilleure note de la performance globale sera classé devant.

Si l'égalité persiste, celui qui aura obtenu la meilleure note de la performance globale parmi les notes les plus basses, sera placé devant ;

Si l'égalité persiste, les compétiteurs (trices) seront déclarés(es) ex aequo ;

Si l'égalité persiste lors des épreuves de qualifications et des finals, le gagnant est celui qui aura obtenu le meilleur résultat aux épreuves de qualifications. Si l'égalité persiste, appliquer les cas de figures susmentionnés pour définir le gagnant en se référant au résultat du tour final.

b. Solutions en cas de classement individuel en plusieurs disciplines confondues

Le gagnant est celui qui est classé premier dans plus grand nombre de disciplines ;

Si l'égalité persiste, le gagnant est celui qui est classé deuxième dans plus grand nombre de disciplines, etc.

Si l'égalité persiste, se référer aux solutions 4, 5 dans les cas du classement individuel ;

Si l'égalité persiste, l'ex aequo est confirmé ;

c. L'égalité dans les Taolu imposés et Duilian

Si une égalité se présente dans le classement de la compétition des Tao lu imposés, Duilian, et Jiti, la solution sera de se référer aux solutions 4, 5, 6, 7 de l'égalité dans le classement individuel.

d. L'égalité dans le classement par équipe

Si égalité se présente dans la compétition par équipe, l'équipe gagnante est celle qui a obtenu plus de 1ères places ; si l'égalité persiste, l'équipe gagnante est celle qui a plus de 2èmes places, et cela continue de cette façon ; si l'égalité persiste, l'ex aequo est confirmé.

Article 13 : Demandes d'inscription des difficultés nouvellement créées

Principe de la création

Toute création de mouvements de difficulté doit se conformer aux caractéristiques du Wushu et des règles générales du sport ; exiger au haut niveau de préparation physique spécifique et d'aptitudes particulières en vue de la réalisation ; elle doit aussi représenter au moins une difficulté de catégorie B, et ne pas apparaître dans la « liste du contenu, des niveaux, et de la notation des mouvements difficiles » ; si la demande d'inscription concerne les mouvements difficiles nouvellement créés dans le domaine de rotation pour les sauts et culbutes, il faut que ces mouvements s'accompagnent des mouvements de transition .

Procédure

La demande d'inscription ne concerne qu'une seule création de mouvement difficile.

L'équipe qui demande l'inscription d'une création doit remplir un formulaire « demande d'inscription à la création des difficultés pour les taolu optionnels », et joindre à ce document des images et un film documentaire montrant le candidat en train d'exécuter ce mouvement. La demande doit être envoyée à la Commission Technique d'Arbitrage de la Fédération, qui la transmettra à la Commission Technique de la Fédération Internationale de Wushu au moins 60 jours avant la compétition (le jour d'arrivée du courrier servant de point de référence).

Commission d'expertise

La Commission Technique de la Fédération Internationale du Wushu invitera de 5 à 7 experts de la discipline à former une Commission d'expertise qui se chargera d'examiner toute demande d'inscription aux créations de difficultés.

Procédures d'expertise

En fonction des principes de création du mouvement de Wushu, la Commission d'expertise des créations techniques procède au débat et vote (au moins avec 2/3 des voix des membres). Une fois

le mouvement accepté, la commission va lui donner un nom, lui attribuer un degré de difficulté, les critères de notation, lui donner un code de cette création, et définir les erreurs de ce mouvement ; elle informe ensuite le Fédération demandeuse.

Article 14 : Règles générales relatives à la compétition

Demande d'enregistrement des difficultés

Les compétiteurs doivent suivre les règles et les procédures de la compétition ; choisir leurs mouvements difficiles ; demander l'enregistrement de ces mouvements via le site officiel « formulaire d'inscription des mouvements difficiles du Tao lu optionnel », confirmant la note de départ de leur taolu. Ce formulaire doit être signé par leur entraîneur et envoyé 30 jours (la date d'arrivée faisant foi) avant la compétition.

Le temps de réalisation du Tao lu

Dans les taolu Guiding internationaux ou optionnels de Chang quan, Nan quan, Jian shu, Dao shu, Qiang shu, Gun shu, Nan dao, Nan gun, la durée de temps doit être au moins 1 minute 20 secondes; Les Tao lus éducatifs (enfants moins 12 ans) ne se soumettent pas au règlement de la durée de temps; dans d'autres Tao lus guidings pour jeunes de 12 à 17 ans, la durée est 1 minute 10 secondes minimum;

Dans les taolu optionnels de Taiji quan, Taiji jian (y compris les guiding internationaux de 3ème génération) et de Tai ji quan, la durée de temps doit être entre 3 minutes 30' et 4 minutes ; pour les autres taolu Guiding de Taiji quan, la durée de temps est entre 5 et 6 minutes ;

Dans le duel (duilian), la durée de temps ne peut pas être inférieure à 50 secondes.

Le Tao lu doit commencer et finir par la position debout et pieds joints.

Si le duel commence par les mouvements de marche, il faut en informer le Juge Chef de table.

	Catégorie d'âge	Temps de Réalisation
Tao-lu Guiding et Optionnels	Senior, Vétéran	1 minute 20 minimum
	Minime, Cadet, Junior	1 minute 10 minimum
	Poussin, Pupille, Benjamin	Sans limitation de temps
Tao-lu Optionnel et Guiding 3eme génération Taiji-quan Taiji-jian		Entre 3 minutes 30' et 4 minutes
Autres Tao-lu Guiding Taiji-quan		Entre 5 et 6 minutes
DUILIAN		50 Secondes minimum

Musique accompagnant les prestations

Si le règlement désigne des disciplines de compétitions devant s'accompagner de musique (version instrumentale), le déroulement de la prestation de ces disciplines de compétition doit être accompagné de musique. Les compétiteurs sont libres de choisir la musique qui accompagnera leur taolu.

Vêtements de compétition

Les juges doivent s'habiller en uniforme, et porter les insignes de juges. Les compétiteurs doivent porter des vêtements de compétition (style et formes - voir Index) ainsi que leur numéro.

L'aire de compétition

Il faut utiliser l'aire de compétition recommandée par IWUF.

L'aire de compétition pour les disciplines individuelles est longue de 14m, large de 8m, et entourée par une zone de sécurité de 2m. L'aire de compétition pour les disciplines collectives est longue de

16m, large de 14m, et entourée par une zone de sécurité large de 1m. Les 4 côtés de l'aire de compétition doivent comprendre une bordure blanche d'une largeur de 5cm.

La hauteur de l'espace au-dessus de l'aire de compétition ne doit pas être inférieure à 8m.

L'éclairage de l'aire de compétition doit être suffisamment correct.

Instruments de compétition

Les compétiteurs sont invités à utiliser les instruments de compétition recommandés par l'IWUF.

Lorsque la main gauche porte l'épée ou le sabre au niveau de la garde, la pointe de l'épée ou du sabre doit au moins atteindre le bord supérieur de l'oreille.

Le bâton doit être aussi long que le corps du compétiteur ; La longueur de la lance doit correspondre à la hauteur formée par le compétiteur levant un bras et une main ;

La pointe du sabre du sud doit atteindre au moins le menton, lorsque la main gauche tient le sabre au niveau de la garde, et que le sabre se dresse le long du bras gauche.

Equipements de compétition

Pour les grandes compétitions, il faut s'équiper de caméras, de 3 projecteurs de films, de 3 télévisions, et de tout le système électronique de notation et d'affichage des résultats.

2ème Partie : Règlement d'arbitrage

Chapitre 1 – Méthodes et critères de notation des taolu

Article 1 : Tao lu optionnel et Tao lu guiding (imposés)

Méthodes de notation

Chaque discipline utilise le barème de 10 points (ne comprenant pas les points de bonus pour la création des mouvements difficiles). Dans ces dix points, 5 points s'appliquent à la qualité des mouvements, 3 points à la performance globale, et 2 points à la réalisation des mouvements difficiles.

Les juges du **Groupe A** déduisent les points concernant les erreurs de mouvements.

Les juges du **Groupe B** et le juge Chef de table évaluent le degré de la performance globale et déduisent les erreurs concernant la chorégraphie des taolu.

Les juges du **Groupe C** confirment ou infirment la réalisation des mouvements difficiles.

Règles chorégraphiques des Tao lus optionnels

a. Règle relative à la catégorie « Nandu » A

Deux mouvements difficiles « Nandu » de catégorie A identiques ou différents sont autorisés, mais leurs transitions ne pourront être les mêmes.

b. Règle relative à la catégorie « Nandu » C

Un mouvement difficile de catégorie C non validé pourra selon la rotation obtenue avoir les points correspondants à un mouvement difficile de catégorie B.

EXEMPLE : sera comptabilisé comme mouvement difficile de catégorie B (540°), un mouvement difficile de catégorie C (720°) n'ayant pas atteint une rotation dépassant les 720° mais ayant obtenue au moins une rotation de 540°.

Un « Nandu » C devra obligatoirement être dans la 1ère partie du Tao lu et devra être totalement intégré dans la comptabilisation des 2 points.

c. Règles relatives aux mêmes types de mouvements difficiles ou combinaison « mouvement difficiles + transitions difficiles » avec différents degrés de difficultés

Il est autorisé de choisir et d'inscrire au maximum deux mêmes types de mouvements ou combinaisons « mouvements difficiles + transitions difficiles » avec de différents degrés de difficultés. Les mouvements et combinaisons qui ne sont pas conformes à cette règle ne seront pas notés.

d. Règles relatives à la limitation des transitions dans les Tao lus optionnels de Chang quan, Nan quan et Taiji quan

Il est obligatoire d'inscrire au maximum deux transitions de type « position statique » avec les différents degrés de difficulté.

L'absence d'une catégorie de transitions donne lieu à une déduction de 0.20 points.

e. Règle relative aux positions statiques dans le Tao lu optionnel de Chang quan

Il est autorisé d'avoir seulement deux positions statiques « Dian bu » (avec un pied qui pointe vers l'avant le sol ou en position Bing bu), à l'exception de la position de rester debout. Les autres positions statiques doivent être Ma bu, Gong bu, Xu bu, Pu bu, Xié bu, Zuo pan, Pi ca, ou Ping heng.

Avoir plus de deux positions statiques « Dian bu », donne lieu à une déduction de 0.20 points.

f. Règles relatives aux positions statiques et aux cris dans le Tao lu optionnel de Nanquan

Il est autorisé d'avoir seulement trois positions statiques « Dian bu » (avec un pied qui pointe vers l'avant ou vers l'arrière le sol ou en position Bing bu), à l'exception de la position debout.

Les autres positions statiques doivent être Ma bu, Gong bu, Qi long bu, Gui bu, Dié bu, ou Ping heng.

Il est interdit d'avoir plus de 6 cris.

Il est obligatoire d'avoir 3 types de cris différents. (Exemples de cris : « Hu », « Hai », « Da », « Ya », « Wa »)

Le cas de non-conformité à ces règles donne lieu à une déduction de 0.20 points.

g. Règles relatives aux mouvements obligatoires

Le Tao lu optionnel doit incorporer des mouvements obligatoires ou les combinaisons techniques imposées prévus par le règlement de wushu – taolu moderne 2012 :

Combinaisons de Chang quan :

1. Zheng ti tui gou shou jia zhang → Lou xi gong bu cha zhang → Wai bai ji xiang
(Coup de pied avec pied fauché avec une main en crochet et une main en blocage → Brosse le genou, piquer une main → coup de pied lotus avec claquement de main)
2. Dian bu tiao zhang → Deng tui jia zhang tui zhang → Gongbu pi quan → Mabú tiao zhang chong quan → Gou shou zhua jian ya zhou → Mabú chong quan → Ma bu jia da
(Avançant et élever une main → Coup de pied avec talon, bloquer avec poing, repousser avec une paume → Gong bu et frapper vers le bas avec poing → Ma bu, élever une main, frapper avec coup de poing direct → Crochet, appuyer l'épaule, presser avec l'avant-bras → Gong bu et frapper un poing direct → Mabú, bloquer et frapper)

Combinaisons de Nan quan :

1. Gong bu gua gai quan → Tui bu ge qiao chong quan → Heng ding tui cheng zhang → Qi long bu jié qiao → Heng cai tui bo zhang
(Gongbu, frapper les avant-bras → Reculer, bloquer, coup de poing direct → Coup de pied latéral avec les pointes, pousser avec une paume → Qilongbu, bloquer avec un avant-bras → Coup de pied vers le bas avec un pied tourné vers l'extérieur, repousser les deux paumes)
2. Ban mabu, tiao zhang → Ban mabu, bo zhang → Zuoyou guan qiao Duli bu hu zhuo → Qi long bu die zhang → Gong bu li tui zhang → Qi long bu yun zhang → Qilong bu heng qie zhang
(Ban mabu, élever une main → Banmabu, baisser une main → Bloquer avec l'avant-bras à gauche et à droite → Equilibre sur une seule jambe et frapper avec la paume de tigre → Qilongbu, bloquer avec l'avant-bras vers le bas → Gongbu, pousser avec les paumes verticales → Qilong bu, les paumes en nuage → Qilongbu, pousser les paumes horizontales)

Combinaisons de Jian shu :

1. Zuo you gua jian → Zhuan shen tixi bei gua jian → Pubu chuan jian
(Gua jian à gauche et à droite → Se retourner, lever un genou, Gua jian derrière le dos → Pubu, traverser l'épée)
2. Yun jian → Jin tui bu, zuo you liao jian (2 fois) → Chuan yao jian
(L'épée en nuage → Avancer et reculer, couper à l'envers vers la gauche et la droite → Traverser l'épée de la taille)

Combinaisons de Dao shu :

1. Tixi gua dao → Zhuan shen shang bu liao dao → Modao → Zhuan shen yun dao
(Lever le genou, piquer vers l'arrière → Se retourner, avancer et couper à l'envers → Aiguiser la lame → Se retourner et le sabre en nuage)
2. Zuo you lun pi dao → Fan yao, chan tou, guo nao dao
(Fendre à gauche et à droite → Rotation, enrouler le sabre à gauche et à droite)

e. Combinaisons de Qiang shu :

1. Gong bu lan na zha (3 fois) → Fan yao dan shou zha qiang (Gong bu, Lannazha (3 fois) → Rotation, Zha qian une seule main)
2. Jiao qian → You zhuanshen Piqiang → Hou zhuanshen lun piqiang → Wo yu heng bo qian (Tourner la lance → Pi qiang vers la droite → Se retourner, Pi qiang → Posture de poisson couché, frapper la lance en horizontal)

Combinaisons de Gun shu :

1. Heng bo gun → Zhuan shen ping lun gun → Shuang shou wu hua gun (3 fois) → Se retourner ti lian gun avec une seule main (Frapper en horizontal vers la gauche → Se retourner et frapper vers la droite → Wuhua en deux mains (3 fois) → Se retourner et Liao gun avec une seule main)
2. Shang bu ti liao gun → Huan tiao bu pigun → Shuang shou Ti liao gun → Zhuan shen ping lun gun (Avancer un pas, Ti liao gun → Changer de pieds, Frapper le bâton vers le bas → Ti liao gun avec deux mains → Se retourner, frapper en horizontal vers la droite)

Combinaisons de Nan dao :

- Zuo you mo dao → Zhuan shen hou bai tui Mo dao
(Aiguiser le sabre à gauche et à droite → Se retourner, et coup de pied retourné → Aiguiser le sabre)
Zuo you Zhan dao Guo nao dao → Bing bu zhen jiao jie dao → Qilong bu yun dao
(Couper à gauche et à droite → Enrouler le sabre vers la droite → Regrouper les pieds et bloquer vers le bas → Qilong bu et tourner le sabre en nuage)

Combinaisons de Nan gun :

- Gong bu Tan gun → Qilong bu yun bo gun → Ban mabu jiao gun → Ban ma bu Beng gun
(Gong bu et coup de bâton élastique → Qilongbu, et bâton en nuage → Banmabu et remuer avec le bâton → Ban mabu et bondir le bâton)
Gong bu pi gun → Mabu jie gun → Ma bu gun ya gun → Tui bu ya gun → Ma bu pao gun
(Gongbu et frapper le bâton Mabu, et bloquer avec le bâton Mabu, rouler et presser avec le bâton → Reculer et presser → Mabu et bondir le bâton)

h. Règle relative au Tao lu de Duilian

La composition d'un Tao lu de Duilian doit comprendre de 2 à 3 compétiteurs.

i. Règle relative à la musique

Les Tao lus de Chang quan, Taiji quan et Taiji jian doivent être accompagnés de musique.

Si le Taolu n'est pas accompagné de musique, une déduction de 0.50 point sera appliquée avant l'établissement de la note finale de chaque discipline.

Si l'accompagnement musical n'est pas exclusivement instrumental, une déduction de 0.20point sera appliquée avant l'établissement de la note finale de chaque discipline.

j. Règle relative aux instruments et vêtements de compétition

Les instruments et vêtements destinés à l'usage de compétition doivent se conformer aux règles spécifiques et imposées par le règlement de compétition internationale des Tao lus.

En cas contraire à cette règle, cela donnera lieu à une déduction de 0.20 point.

Critères de notation

a. La qualité des mouvements

Lorsqu'un mouvement n'est pas conforme aux normes réglementaires, les juges Adéduisent 0.1 point ; pour les autres erreurs, la déduction sera de 0.1 à 0.30 point.

Les erreurs des mouvements et les critères de déduction de points concernant Chang quan, Jianshu, Dao shu, Qiang shu, Gun shu (tableau 1-1)

Tableau : Les erreurs de mouvements et les critères de déduction de points concernant Chang quan, Jian shu, Dao shu, Qiang shu, Gun shu

Types techniques	Mouvements	Erreurs à déduction de points	Codes
Ping Heng - Equilibres	Ban tui chao tian (ce ti bao tui, ce cao tian deng) zhi li – Equilibre avec une jambe portée vers le haut	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La jambe d'appui infléchié; ◆ Ou La jambe dressée infléchié ; 	10
	Hou ti bao tui zhi li – Coup de pied vers l'arrière et porter la jambe derrière le dos.	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La jambe d'appui se plie ; ◆ Le corps courbé vers l'avant dans un angle dépassant 45° 	11
	Yang shen ping heng – Equilibre avec le corps horizontalement renversé	L'élévation de la jambe devant ne dépasse pas le niveau parallèle au sol.	12
	Shi zhi ping heng – Equilibre de la Croix	Le niveau du tronc ne dépasse pas le niveau parallèle au sol.	13
	Kou tui ping heng – Equilibre avec une jambe attachée au jarret	L'infléchissement de la jambe d'appui est plus haut que le niveau parallèle au sol ;	14
	Tixi – Equilibre avec un genou élevé	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Le niveau du genou élevé ne dépasse pas le niveau parallèle avec le sol ; ◆ Les pointes de pied ne se tournent pas vers l'intérieur 	19
Tui fa – Techniques de jambes	Qian sao tui – Balayage vers l'avant	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La cuisse de la jambe d'appui ne se baisse pas plus bas que le niveau parallèle au sol; ◆ Le pied de balayage décolle le tapis ; ◆ La jambe de balayage se plie. 	20
	Hou sao tui – Balayage vers l'arrière	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Le pied de balayage décolle le sol. ◆ La jambe de balayage se plie. 	21
	Dié shu ca – Grand écart latéral	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Les pointes du pied de la jambe avant touchent le sol ; ◆ L'angle de deux cuisses est inférieur de 135° (y compris 135°) 	22
	Tan tui, chuai tui – coup de pied élastique, coup de pied latéral	La jambe ne respecte pas la règle de flexion et l'extension	23

Suite du tableau page suivante

Tiao yue – Techniques de saut	Teng kong fei jiao (Xié fei jiao, Shuang feijiao), xuan feng jiao, teng kong bai lian Coup de pied sauté (diagonal ou double), tornade, lotus.	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La jambe claquée ne dépasse pas le niveau des épaules ; ◆ Le claquement est raté (le claquement entre main et pied ne donne pas de bruit ou la main rate le contact avec le pied) 	30
	Teng kong jian tan – Coup de pied sauté – ciseaux	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La jambe d'appui ne respecte pas le processus de flexion et d'extension ; ◆ Le niveau de la jambe élastique ne dépasse pas le niveau de la taille 	31
	Teng kong zheng ti tui – coup de pied sauté avec pointe de pied touchant le front	La jambe tombante n'est pas étendue.	32
	Ce kong fan, ce kong fan zhuan ti 360° - Roue sans main, roue vrillée 360°	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Les jambes en l'air ne sont pas étendues de façon évidente. 	33
	Xuan zhi, xuan zhi zhuan ti – saut de papillon et saut de papillon tourné 360°	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Le tronc tournant se dresse plus de 45° ; ◆ Les jambes en l'air se plient de manière évidente, 	34
Bu fa - Techniques de positions	Gong bu – position d'arc	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Le genou n'atteint pas le niveau du dos du pied ; ◆ La cuisse devant n'est pas parallèle avec le sol ; ◆ Le talon de la jambe arrière décolle le sol ; ◆ Les pointes du pied arrière ne se tournent pas vers l'intérieur. ◆ La jambe arrière se plie 	50
	Ma bu – position du cavalier	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Le tronc se penche vers l'avant de manière évidente; ◆ Les cuisses ne sont pas parallèles avec le sol ; ◆ L'écart de deux pieds est trop étroit ; ◆ Les talons décollent du sol ; ◆ Les pointes de pied se tournent vers l'extérieur. 	51
	Xu bu – position d'une jambe vide	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La jambe infléchie ne se baisse pas au niveau parallèle avec le sol ; ◆ Le talon de la jambe infléchie décolle du sol ; 	52
	Pu bu – position d'une jambe au raz du sol	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Une jambe ne se plie pas complètement ; ◆ La jambe rasant du sol ne s'étend pas ; ◆ Le pied de la jambe étendue ne se tourne pas vers l'intérieur. 	53
	Xié bu – position des jambes croisées	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Les deux jambes ne se croisent pas de manière serrée ; ◆ La partie de fessier d'une jambe ne colle pas avec le mollet de l'autre jambe 	58
	Zuo pan – position assise et jambes croisées	les deux jambes ne se croisent pas ;	59

Suite du tableau page suivante

Qi xié – Méthodes techniques des instruments martiaux	Kua jian – faire des cercles verticaux avec l'épée de haut en bas et des deux côtés du corps, la force atteint le corps de l'épée – Liao jian – faire des cercles verticaux avec l'épée de bas en haut et des deux côtés du corps ; la force atteint la partie antérieure de l'épée	Le poignet de la main qui tient l'arme est trop raide.	60
	Ci jian – Tenue de l'épée	La main touche la lame de l'épée ou du sabre	61
	Chan tou, guo nao – Enroulement du sabre vers la gauche ou la droite	Le sabre s'éloigne loin du tronc.	62
	Lan qiang, na qiang – Mouvement circulaire du bout de lance vers la gauche et la droite	Le trajet de la pointe de lance n'est pas circulaire.	63
	Zha qiang – Percer avec la lance	La main arrière laisse voir le bout de manche	64
	Li wu hua qiang, li wu hua gun, shuang shou ti liao hua gun	Le cercle n'est pas verticalement formé des deux côtés du corps.	65
	Qi jié Pao jié – lancement et réception des instruments martiaux	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La réception des instruments est faite par emballement de deux bras ; ◆ La réception n'est pas réalisée par la saisie avec une seule main de la manche de l'épée, du sabre, du tronc de bâton ou de lance. 	66
Taolus imposés	Mouvements imposés	Direction non-conforme aux règles imposées ou dépassement de 45° par rapport à la direction imposée.	68
		Augmentation ou réduction d'un pas	69
		Rajout ou manquement d'un mouvement du Tao lu imposé	80
Contenu obligatoire	Mouvements obligatoires	Chaque mouvement obligatoire manqué donne lieu à une déduction de 0.20 point	01 - 09

Remarque :

Dans chaque mouvement, s'il y a l'apparition de plusieurs fautes, la déduction ne sera qu'une fois de 0.10 point.

1. Dans une combinaison de mouvements, s'il y a l'apparition de 2 mêmes erreurs de techniques avec armes ou plus, la déduction de point ne sera que de 0.10 point.
2. La durée de chaque mouvement d'équilibre ne peut pas être inférieure à 2 secondes.
3. L'erreur « *la jambe infléchi de façon évidente* » signifie que l'angle de l'inflexion est sous 135° (y compris 135°).
4. L'erreur concernant Ma bu « *le tronc se penche de façon évidente vers l'avant* » signifie que l'angle vers l'avant du tronc dépasse 45° (y compris 45°).
5. L'erreur concernant Ma bu « *l'écart entre deux pieds est trop étroit* » signifie que l'écart entre les deux pieds est égal à la largeur des épaules.

Tableau : Les erreurs de mouvements et les critères de déduction de points concernant Nanquan, Nan Dao, Nan Gun

Types techniques	Mouvements	Erreurs à déduction de points	Code 2
Ping heng - Equilibre	Tixi du li – Equilibre avec un genou élevé	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La cuisse du genou élevé est plus bas que le niveau parallèle avec le sol ; ◆ Les pointes de pied ne se tournent pas vers l'intérieur 	19
Tui Fa Techniques de jambes	Qian sao tui – Balayage avant	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La cuisse de la jambe d'appui ne se baisse pas au niveau parallèle au sol. ◆ Le pied de balayage décolle du tapis. ◆ La jambe de balayage se plie. 	20
	Heng ding tui – Coup de pied diagonal avec pied fourché	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La jambe Heng ding ne respecte pas le processus de flexion et d'extension ; ◆ Le trajet du coup de pied n'est pas diagonal 	28
Tiao yue - Techniques de sauts	Teng kong fei jiao – coup de pied « volant » Teng kong feijiao xian nei zhuan ti – Coup de pied « volant et retourné vers l'intérieur 180° » Xuan feng jiao - Coup de pied « tornade » Teng kong bai lian– Coup de pied « lotus sauté »	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La jambe claquée ne dépasse pas le niveau des épaules. ◆ Le claquement est raté (sauf Xuan fei jiao) ◆ Le pied de la jambe à la fois d'appui et de mouvement ne dépasse pas le niveau des épaules ; 	30
Die bu - Culbutes	Teng kong pan tui 360° ce pu - Saut coup de pied tornade tombé au sol sur le côté	La jambe de frappe ne dépasse pas la tête	40
	Li yue da ting zhi li - Saut de carpe avec le corps droit	Se relever avec l'aide des mains	41
	Teng kong Shuang ce chuai - Saut double coup de pied latéral tombé au sol	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Les deux jambes ne sont pas jointes ◆ Les jambes ne sont pas tendues ; 	42

Bu xing – Positions	Gong bu	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La cuisse de la jambe pliée n'est presque pas parallèle avec le sol ◆ Le talon du pied arrière décolle le sol 	50
	Ma bu ou Ban ma bu	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Le tronc se penche vers l'avant de façon évidente (45° et plus) ◆ Les cuisses sont à un niveau inférieur à l'horizontal ◆ L'écart entre les deux pieds est trop étroit ◆ Les talons décollent du sol 	51
	Xu bu	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Le talon de la jambe d'appui décolle du sol. ◆ La cuisse de la jambe d'appui n'est pas presque parallèle avec le sol 	52
	Pu bu	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Une jambe n'est pas complètement pliée ◆ La jambe tendue se plie ◆ Le pied de la jambe tendue n'est pas tourné vers l'intérieur 	53
	Die bu - Position papillon	Le mollet ou la cheville de l'autre jambe n'est pas en contact avec le sol	55
	Gui bu - Position avec un genou plié	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Les fesses ne touchent pas le mollet de la jambe pliée ◆ Le genou touche le sol 	56
	Qi long bu – Position cavalière du dragon	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Le genou arrière touche le sol ◆ Le fléchissement de la jambe avant n'est pas presque parallèle au sol 	57
Qi xié - Méthodes techniques des instruments martiaux	Chan tou - enrouler le sabre vers la gauche Guo nao - enrouler le sabre vers la droite ;	Le sabre ne colle pas le corps	62
	Ding gun - Pousser le bâton	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La manche du bâton ne s'appuie pas sur le sol. ◆ La pointe du bâton ne s'élève pas au moins au niveau de la tête 	67
Taolus imposés	Mouvement imposé	Direction non-conforme aux règles imposées ou dépassement de 45° par rapport à la direction imposée.	68
		Augmentation ou réduction d'un pas	69
		Rajout ou manquement d'un mouvement du Tao lu imposé (déduction de 0.20 point)	80
		Manquement d'un cri imposé	82
Contenu obligatoire	Mouvements obligatoires	Chaque mouvement obligatoire manqué vaut 0.20 point de déduction	01 - 09

Remarque :

1. Dans chaque mouvement, s'il y a l'apparition de plusieurs fautes, la déduction ne sera qu'une fois de 0.10 point ;
2. Dans une combinaison de mouvements, s'il y a 2 ou plus de mêmes erreurs de techniques des armes, la déduction de point n'est que 0.10 point.

Le claquement pour le Teng Kong Bai Lian n'est pas obligatoire et donc ne génère pas une pénalité.

Tableau : Les erreurs et critères de déduction de points concernant le Taiji quan et Taiji Jian

Types techniques	Mouvements	Erreurs à déduction de points	Code
Ping Heng Equilibres	Ce chao tian deng zhi li – Equilibre avec une jambe élevée sur un côté	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La jambe d'appui se plie ; ◆ La jambe élevée se plie 	10
	Qiang ju tui di shi ping heng - Equilibre en position semi accroupie avec une jambe étendue vers l'avant	Le niveau de la jambe étendue est plus bas que celui parallèle du sol ;	15
	Hou cha tui di shi ping heng - Equilibre en position semi accroupie avec une jambe étendue derrière l'autre jambe	Le pied de la jambe étendue touche le sol	16
	Di shi qian deng cai jiao – Equilibre en position semi-accroupie avec une jambe étendue dont le pied en position horizontale	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Le talon du pied d'appui décolle du sol. ◆ La jambe Deng cai se plie ◆ La pointe du pied de la jambe Deng cai ne se tourne pas vers l'extérieur 	17
	Ce chuai ping heng – Equilibre avec une jambe diagonalement élevée	La jambe Chuai tui ne respecte pas le processus de flexion et d'extension ;	18
	Tixi duli – Equilibre avec un genou élevé	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Le niveau du genou élevé est plus bas que celui parallèle avec le sol ; ◆ Les pointes de pieds ne se tournent pas vers l'intérieur ; 	19
Tui Fa Méthodes techniques de jambes	Fen jiao - Coup de pied avec les pointes du pied étendues ; Deng jiao - Coup de pied avec le talon	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La jambe élevée ne dépasse pas le niveau de la taille ◆ La jambe élevée n'est pas tendue 	24
	Bai lian jiao - Coup de pied Lotus	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La jambe en mouvement n'est pas tendue au moment de claquement ◆ Pas de claquement 	25
	Pai jiao - Coup de pied claqué	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La jambe en mouvement n'est pas tendue ◆ Sans bruit de claquement 	26
	Què di long – Position du lézard	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Les pointes du pied avant touchent le sol ◆ L'angle entre les deux cuisses au sol est inférieur à 45° 	27
Tiao yue Techniques de sauts Jumps	Teng kong fei jiao - Saut coup de pied volant Teng kong feijiao xiang nei zhuan ti 180° - Coup de pied sauté et retourné 180° vers l'intérieur Xuan feng jiao - Saut coup de pied tornade Teng kong bai lian – Saut coup de pied lotus	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La jambe claquée ne dépasse pas le niveau des épaules. ◆ Sans bruit de claquement (Le claquement est raté) ; ◆ Les pointes du pied de la jambe à la fois d'appui et de mouvement ne dépasse pas le niveau des épaules ; 	30
	Teng kong zheng ti tui – Coup de pied sauté avec les pointes de pied touchant le front	La jambe tombante n'est pas étendue	32

Suite du tableau page suivante

Bu Xing et Bu Fa Positions Stances	Gong bu – position d’arc	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Le genou avant dépasse les pointes du pied ; ◆ La cuisse de la jambe pliée n’est presque pas parallèle avec le sol ◆ Le talon du pied arrière décolle du sol 	50
	Pu bu – position d’une jambe au raz de sol	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La jambe d’appui n’est pas complètement pliée ◆ La jambe rasant le sol se plie ◆ Le pied de la jambe tendue n’est pas tourné vers l’intérieur 	53
	Shang bu - Pas en avant Tui bu - Pas en arrière Jin bu - Pas d’attaque Gen bu – Pas de poursuite Cexing bu - Pas latéral	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Le pied traîne au sol (hormis les techniques spéciales) ◆ Le centre de gravité monte et descend en déplacement ◆ Le pied s’élève trop haut en déplacement (au dessus de la cheville) 	54
Qi xié – Méthodes techniques des instruments martiaux	Gua Jian – faire des cercles verticaux avec l’épée de haut en bas et des deux côtés du corps, la force atteint le corps de l’épée Liao Jian - faire des cercles verticaux avec l’épée de bas en haut et des deux côtés du corps ; la force atteint la partie antérieure de l’épée	Poignet raide	60
	Ci Jian - Tenue de l’épée	La main touche la lame de l’épée	61
Taolus imposés	Mouvements imposés	Direction non-conforme aux règles imposées ou dépassement de 90° par rapport à la direction imposée.	68
		Augmentation ou réduction d’un pas	69
		Chaque mouvement rajouté ou manqué (déduction de 0.20 point)	80
Contenu obligatoire	Mouvements obligatoires	Chaque mouvement obligatoire manqué (0.20 point)	01 - 09

Remarque :

1. Dans chaque mouvement, s’il y a l’apparition de plusieurs fautes, la déduction ne sera qu’une fois de 0.10 point ;
2. Dans une combinaison technique, s’il y a les 2 mêmes erreurs de déplacement ou plus, la déduction de point ne sera que 0.10 point.
3. Dans une combinaison de mouvements, s’il apparaît deux mêmes erreurs ou plus, la déduction de points ne sera que 0.10 point.

Tableau : autres erreurs

Type d'erreurs	Critères de déduction de points	Codes
Pertes d'équilibres	Le buste remue, les pieds bougent, ou sauttillement	70
	Appui supplémentaire (déduction de 0.20 point)	71
	Chute sur le tapis (déduction de 0.30 point)	72
Erreurs concernant les instruments martiaux, les vêtements et les décorations	Les instruments martiaux touchent le tapis ou le corps, se déforment, ou la main rate la saisie des instruments	73
	L'instrument martial se casse (la longueur de la partie cassée est moins de 1/3) (déduction de 0.20 point)	74
	L'instrument martial tombe (déduction de 0.30 point)	75
	Le foulard du sabre, le pompon de l'épée, la barbe de la lance ou un ornement du costume tombent par terre. Le foulard du sabre ou le pompon de l'épée s'enroulent autour de la main ou du corps du compétiteur et l'empêche d'évoluer correctement. Un bouton du costume est détaché, le costume se déchire ou une chaussure se défait.	76
Autres erreurs	La durée de stabilité d'un équilibre n'atteint pas les deux secondes	77
	Toute partie du corps touchant l'extérieur du tapis	78
	Un oubli	79

Remarque :

1. « *Le tronc remue* » signifie que lors de l'utilisation des deux pieds ou d'un seul pied d'appui, le tronc bouge sur au moins deux directions ;
2. « *les pieds bougent* » signifient que lorsque l'on s'appuie sur un ou deux pieds, un pied se déplace ;
3. « *Un appui supplémentaire* » signifie que lorsque l'on perd l'équilibre, on s'appuie soit sur une main, un coude, un genou, la tête, un bras, ou l'autre pied ou sur son instrument martial pour se récupérer ;
4. « *Chute sur le sol* » signifie que les deux mains, l'épaule, le tronc, les fesses touchent le tapis ;
5. « *La durée de stabilité d'un équilibre* » signifie que le temps de l'équilibre sera calculé lorsque l'équilibre sera réalisé.
6. Lorsqu'une partie des instruments martiaux touche l'extérieur du tapis, ou toute partie du corps du compétiteur dépasse l'espace en l'air du tapis sans toucher le sol, il n'y aura pas de déduction de point.
7. Toute déduction sans indications spécifiques est égale de 0.10 point ;
8. Dans une combinaison de mouvements s'il apparaît deux ou plus de deux mêmes erreurs, la déduction sera le total des erreurs.

b. La performance globale

➤ **La notation de la performance globale**

Les normes de la performance globale sont les suivantes : la puissance pleinement déployée ; la fluidité dans l'utilisation de la force ; la précision de la force ; la bonne coordination entre les regards, le corps, et le déplacement (cela concerne aussi la coordination armes/corps) ; la netteté du rythme; l'originalité du style; l'harmonie entre les mouvements et la musique.

Les critères de notation de la performance globale - se basant sur la puissance, la coordination, le rythme, le style, la composition de la musique - se divisent en 3 niveaux de mentions, eux-mêmes divisés en 9 degrés :

- La mention « bien » va de 3.00 à 2.51 points,
- La mention « moyen » va de 2.50 à 1.91,
- Et la mention « mauvais » va de 1.90 à 1.01.

Tableau : Les critères de notation de différents degrés de performance globale

Mentions	Degrés	Niveau de notation	Critères de notation
Bien	1 ^{ère} classe	De 3.00 à 2.91 points	La puissance est pleine ; la force est fluide ; la force atteint la cible ; une bonne coordination est établie entre les regards, mouvements corporels, déplacements et mouvements des armes ; le rythme est visible; l'originalité se distingue ;
	2 ^{ème} classe	De 2.90 à 2.71 points	
	3 ^{ème} classe	De 2.70 à 2.51 points	Une très bonne harmonisation entre les mouvements et la musique ;
Moyen	4 ^{ème} classe	De 2.50 à 2.31 points	La puissance est assez suffisante ; la force est assez fluide ; la cible est assez atteinte ; la coordination entre les regards, le corps, les déplacements, et les mouvements des armes est assez bonne ; le rythme est assez lisible;
	5 ^{ème} classe	De 2.30 à 2.11 points	
	c. 6^{ème} classe	d. De 2.10 à 1.90 points	L'harmonisation entre les mouvements et la musique est moyenne.
Mauvais	7 ^{ème} classe	De 1.90 à 1.61 points	La puissance est faible, la force n'est pas fluide, la cible n'est pas atteinte ; la coordination entre les regards, le corps, les déplacements, et les mouvements des armes est mauvaise ; le rythme n'est pas clair. Le style n'est pas original ;
	8 ^{ème} classe	De 1.60 à 1.31 points	
	9 ^{ème} classe	De 1.30 à 1.01	L'harmonisation entre les mouvements et la musique n'est pas bonne.

Méthodologie pour utiliser le tableau 1-5, voir tableaux 1-51 et 1-52 en Annexe p 91 et 92

➤ **La chorégraphie du Tao lu**

Les juges Groupe B se référant aux règles régies par le chapitre V intitulé

« Règles relatives au contenu des Tao lus optionnels», déduisent 0.20 point lors de chaque oubli de mouvement imposé.

Si la structure, le schéma, et la musique ne sont pas conformes aux normes réglementaires, en fonction des différents degrés les juges déduisent de 0.10 à 0.50 point.

Tableau : les erreurs et les critères de déduction de points concernant la chorégraphie

Types		Les erreurs de chorégraphie, de musique et leurs critères de déduction de points	Code de référence
Chorégraphie	Contenu des mouvements	Le manquement de chaque mouvement imposé dans le contenu du tao lu optionnel donne lieu à une déduction de 0.20 point.	De 01 à 08 De 86 à 88
	Structure de tao lu	. La posture immobile (sauf les équilibres) dure plus de 3 sec . Avant la réalisation des mouvements difficiles, un arrêt apparaît dans le Taiji quan, et Taiji jian ; . La répétition plus de 2 fois des mouvements immobiles dans la position debout (avec une touche de pointes de pieds ou debout simple) donne lieu à une déduction de 0.20 point	81
	Schéma de déplacement	Un arrêt dans le tao lu sans mouvements ;	82
Le schéma de déplacement ne couvre pas les 4 coins et le milieu du tapis ; chaque place manquée donne lieu à une déduction de point ;		83	
Musique		La musique contient des paroles (déduction 0.30 point)	84
		L'absence de musique dans la discipline dont la musique est imposée donne lieu à une déduction de 0.50 point	85

Remarque : Le cas qui ne mentionne pas la notation signifie une déduction de 0.10 point

e. Les mouvements difficiles - Nan du

➤ **Dong zuo nan du -Les mouvements difficiles (total : 1.40 point)**

La réalisation d'un mouvement difficile Catégorie A vaut 0.20 point ; Catégorie B vaut 0.30 point ; Catégorie C vaut 0.40 point.

Le total des points accordés aux mouvements difficiles ne dépasse pas 1.40 point ;

La répétition d'un même mouvement difficile ne rapporte pas de point.

Le calcul de points ou la notation des mouvements difficiles se fait en dernier.

➤ **Lian jié nan du - Les mouvements de transition (total : 0.60 points)**

La réalisation d'un mouvement difficile de transition Catégorie A vaut 0.10 point ; Catégorie B vaut 0.15 point ; Catégorie C vaut 0.20 point ; et Catégorie D vaut 0.25 point.

Le total des points accordés aux mouvements difficiles de transition ne dépasse pas 0.60 point.

La répétition d'un même mouvement difficile de transition ne rapporte pas de points.

Le calcul de points ou la notation des mouvements difficiles se fait en dernier.

➤ **Le point de bonus pour la création des mouvements difficiles**

La réalisation d'un mouvement difficile de création Catégorie B (y compris le mouvement de transition) vaut 0.10 point ; Catégorie C (y compris le mouvement de transition) vaut 0.15 point ; au-delà de la Catégorie C vaut 0.20 point.

L'échec de la réalisation ou la réalisation défectueuse d'un mouvement difficile de création qui n'est pas considérée comme conforme à l'expertise ne rapporte pas de points.

➤ **La valeur des mouvements difficiles dans les Tao lus Guidings**

La valeur sera déterminée en fonction de la situation réelle de leur réalisation lors des passages de ces Tao lus, par le collègue C et selon les règles relatives aux mouvements et transitions difficiles (Nandu).

Chapitre 2 – Méthodes et critères de notation des taolu enfants

Article 1 : taolu imposé des enfants

Méthodes de notation des Tao lus imposés – Enfants

a. Catégories concernées : Mini-poussins – Poussin – Pupilles – Benjamins

Le barème de notation est de 10 points. Dans ces 10 points, 6 points s'appliquent à la qualité des mouvements et 4 points à la performance globale ;

Les juges se divisent en 2 groupes : A et B. Le Groupe A composé de 3 juges se charge de la qualité des mouvements ; le groupe B, composé de 3 juges et du juge Chef de table, se charge de la performance globale.

Le groupe A déduit les erreurs concernant la qualité des mouvements et d'autres erreurs.

Le groupe B et le juge Chef de table évaluent le degré de la performance globale, et déduisent les erreurs concernant la chorégraphie du Tao lu

Les critères de notation

a. La qualité des mouvements

Chaque mouvement non compatible aux normes réglementaires entraînera une déduction de 0.10 point ; les autres erreurs entraîneront une déduction de 0.10 à 0.30 point.

Les critères et codes d'erreur sont les mêmes que ceux utilisés pour les catégories adultes. (Voir chapitre 3)

b. La performance globale

Mentions	Degrés	Niveau de notation	Critères de notation
Bien	1 ^{ère} classe	4.00 à 3.81 pts	La puissance est pleinement dégagée ; la force est fluide ; la puissance atteint la cible ; une bonne coordination est établie entre les regards, mouvements corporels, déplacements et mouvements des armes ; le rythme est lisible ; l'originalité ressortit ; Une très bonne base technique.
	2 ^{ème} classe	3.80 à 3.61 pts	
	3 ^{ème} classe	3.60 à 3.41 pts	
Moyen	4 ^{ème} classe	3.40 à 3.11 pts	La puissance est assez suffisante ; la force est assez fluide ; la cible est assez atteinte ; la coordination entre les regards, le corps, les déplacements, et les mouvements des armes est assez bonne ; le rythme est assez clair ; Une assez bonne base technique.
	5 ^{ème} classe	3.10 à 2.81 pts	
	6 ^{ème} classe	2.8 à 2.51 pts	
Insuffisant	7 ^{ème} classe	2.50 à 2.01 pts	La puissance est faiblement dégagée, la force n'est pas fluide, la cible n'est pas atteinte ; la coordination entre les regards, le corps, les déplacements, et les mouvements des armes est insuffisante ; le rythme n'est pas clair. Le style n'est pas original ; Une mauvaise base technique.
	8 ^{ème} classe	2.00 à 1.51 pts	
	9 ^{ème} classe	1.50 à 1.01 pts	

Remarque : la déduction de point de chaque erreur vaut 0.10 point.

Chapitre 3 – Méthodes et critères de notation de la discipline Tui-Lian

Article 1 : Disciplines Duilian – combats pré-arrangés

Méthodes de notation

- Le Groupe A composé de 3 juges se charge de la qualité des mouvements ; Le groupe B, composé de 3 juges et du juge Chef de table, se charge de la performance globale, au total 7 juges ;
- Le barème de notation est de 10 points. Dans ces 10 points, 5 points s'appliquent à la qualité des mouvements et 5 points à la performance globale ;
- Le groupe A déduit les erreurs concernant la qualité des mouvements ;
- Le Groupe B et le juge Chef de table évaluent le degré de la performance globale, et déduisent les erreurs concernant la chorégraphie du Tao lu.

Les critères de notation

a. La qualité des mouvements

Chaque mouvement qui n'est pas compatible aux normes réglementaires entraînera une déduction de 0.10 point ; les autres erreurs entraîneront une déduction de 0.10 à 0.30 point.

Tableau : Le contenu des erreurs de la qualité des mouvements,

d'autres erreurs, leurs critères de déduction de points et leur code d'indice dans les Duilians

Types d'erreurs	Contenu des erreurs et de déduction des points	Code de référence
Les autres erreurs	En posture statique, le tronc remue, le pied se déplace ou sautille	70
	Appui supplémentaire (déduction de 0.20 point)	71
	Chute au tapis (déduction de 0.30 point)	72
	Les instruments glissent hors des mains ou touchent le corps du compétiteur	73
	Les instruments se cassent (déduction de 0.20 point)	74
	Les instruments se séparent de leur manche, ou la pointe de lance tombe au tapis (déduction de 0.30 point)	75
	Le tissu de sabre, le pompon d'épée, les barbes de lance, la ceinture, la bande des cheveux tombent au tapis ; Le tissu de sabre, le pompon d'épée, les instruments flexibles enroulent la main (le corps) ; déboutonnage ou déchirement vestimentaire ; perte de chaussures ;	76
	Les instruments de wushu se déforment (déduction de 0.20 point)	77
	Toutes parties de corps du compétiteur touchent l'extérieur de la ligne de limite du tapis ;	78
	Oubli	79
Méthodes et coordination	Le mouvement d'attaque est loin de la cible	90
	La durée de la posture statique dépasse la norme réglementaire ;	91
	La durée du moment sans mouvements d'attaque ou de défense dépasse la norme réglementaire	92
	Le mouvement d'attaque ou de défense tombe dans le vide ;	93
	Apparition d'un moment d'attente	94
	Touche ou blessement accidentel	95

Remarque :

1. « *Les instruments touchent le corps du compétiteur* » signifie que les armes entrent en contact accidentellement avec le corps ;
2. « *Les instruments se déforment* » signifie que les armes se tordent au-delà d'un angle de 45° ;
3. « *le mouvement d'attaque est loin de la cible* » signifie que l'attaque à main nue ou avec arme ne touche pas l'endroit ou est dévié de l'endroit qui devrait être touché ;
4. « *La durée de la posture statique dépasse la norme réglementaire* » signifie que la position immobile ou le mouvement au sol s'arrêtent au-delà de 3 secondes ;
5. « *Le moment sans mouvement d'attaque ou de défense dépasse la norme réglementaire* » signifie que ce moment-là dépasse les 3 secondes ;
6. « *L'attaque ou la défense tombe dans le vide* » signifie que les attaques ou défenses des deux partenaires ne touchent pas la cible ;
7. « *Attente* » signifie que la coordination entre les deux partenaires est si mauvaise qu'il apparaît des moments de rupture ou d'arrêt ;
8. Si les instruments touchent l'extérieur de la ligne de limite du tapis ou le corps du compétiteur dépasse l'espace de limite du tapis, cela ne sera pas considéré comme sortie ;
9. Sans citation de déduction de point signifie la déduction de 0.10 point ;
10. La répétition de ces erreurs ci-dessus mentionnées donne lieu à une déduction totale de point ;

b. La performance globale

La notation de la performance globale se base sur les différents degrés et sur la déduction de points concernant les erreurs de chorégraphie du Tao lu.

Les normes de la performance globale sont les suivantes : la puissance pleinement déployée ; la fluidité dans l'utilisation de force ; la précision de la force ; la bonne coordination entre les regards, le corps, et le déplacement (cela concerne aussi la coordination armes/corps) ; la netteté du rythme ; l'originalité du style ; l'harmonie entre les mouvements et la musique.

Les critères de notation de la performance globale - se basant sur la puissance, la coordination, le rythme, le style, la composition de la musique - se divisent en 9 degrés de points. (Voir le tableau ci-dessous)

Tableau : Critères de notation de la performance globale des disciplines Duilian selon les 9 degrés de points

Niveaux	Degré de points	Critères de notation
1 ^{er} niveau	5.00 – 4.81	La puissance est pleinement suffisante, fluide, et précise ; le rythme est lisible, le style est original, la chorégraphie est logique, une bonne synchronisation entre les mouvements et la musique (pour le Jiti) ;
2 ^{ème} niveau	4.80 – 4.51	
3 ^{ème} niveau	4.50 -04.21	
4 ^{ème} niveau	4.20 – 3.81	La puissance est assez suffisante, fluide, et précise ; le rythme est assez lisible, le style est assez original, la chorégraphie est assez logique, une moyenne synchronisation entre les mouvements et la musique (pour le Jiti) ;
5 ^{ème} niveau	3.80 – 3.41	
6 ^{ème} niveau	3.40 – 3.01	
7 ^{ème} niveau	3.00 – 2.51	La puissance n'est pas suffisante, fluide, et précise ; le rythme n'est pas lisible, le style n'est pas original, la chorégraphie n'est pas logique
8 ^{ème} niveau	2.50 – 2.01	
9 ^{ème} niveau	1.00 - 1.51	

Article 2 : Notation par les juges

La notation par les juges Groupe A peut atteindre le chiffre du 1er décimal.

La notation par les juges Groupe B et C peut atteindre le chiffre du 2ème décimal.

Article 3 : Détermination de la note réelle du compétiteur

Tao lu optionnel et imposé

Il s'agit de la somme des notes réelles de qualité des mouvements, de performance globale et de réalisation des mouvements difficiles obtenues par les compétiteurs.

a. La note réelle de la qualité des mouvements

Si les 2/3 des juges du Groupe A déduisent des points sur des erreurs identiques concernant la qualité des mouvements, il s'agit là d'une déduction pertinente ; lorsque les points de la qualité des mouvements se voient réduits par des points de déduction pertinente, le reste des points devient la note réelle de la qualité des mouvements du compétiteur.

b. La note réelle de la performance globale

Les 3 juges du Groupe B et le juge Chef de table donne chacun leur note de performance globale, la moyenne des deux notes du milieu sera la note réelle du compétiteur.

Parmi les 3 juges et le chef de table - au total 4 personnes - 2 juges doivent déduire unanimement les points de la même erreur concernant la chorégraphie, validant ainsi la déduction.

Une fois la note du degré de performance globale attribuée par les 3 juges du Groupe B et le juge Chef de table, la déduction des points d'erreurs concernant la chorégraphie révélera la note réelle de la performance globale du compétiteur.

c. La note réelle des mouvements difficiles

Les 3 juges du Groupe C constatent la réalisation des mouvements difficile et de ceux de transition par le compétiteur. En fonction des critères du calcul des mouvements difficiles et des ceux de transitions, si les 2/3 des juges donnent le même total des points, ce total sera la note réelle des mouvements difficiles réalisée par le compétiteur.

Duilian

La somme des notes réelles de la qualité des mouvements et de la performance globale sera la note réelle obtenue par les compétiteurs.

a. La note réelle de la qualité des mouvements

En application des critères de notation concernant les erreurs des mouvements et d'autres erreurs dans les disciplines de Duilian, si les 2/3 des juges du groupe A déduisent des points concernant les erreurs et d'autres erreurs d'un même mouvement, cette déduction sera pertinente. Lorsque les points de la qualité des mouvements se voient réduits par des points de déduction pertinente, le reste des points devient la note réelle de la qualité des mouvements des compétiteurs.

b. La note réelle de la performance globale

La moyenne des deux notes du milieu du groupe B composé de 3 juges et le chef de table, sera la note réelle de la performance globale.

Article 4 : Détermination de la note finale

1. Tao lu optionnel

A partir de la note réelle du compétiteur, le juge chef de table enlève les points de la « déduction par le chef de table », et ajoute les points de bonus de la « nouvelle création des mouvements difficiles », la nouvelle somme des points sera la note finale du compétiteur.

2. Les disciplines imposées, Duilian

A partir de la note réelle du compétiteur, le juge chef de table enlève les points de la « déduction par le chef de table », la nouvelle somme sera la note finale du compétiteur.

Article 5 : Les pouvoirs habilités au juge Chef de table

Lorsqu'un juge commet des fautes évidentes de notation, avant de déclarer la note finale d'un compétiteur, avec l'accord du juge en chef, le juge chef de table pourrait effectuer en conformité avec le règlement des régulations sur cette note finale.

Si la prestation d'un compétiteur est interrompue par des causes objectives, le juge chef de table pourrait avec l'accord du juge en chef, autoriser et organiser la reprise de prestation pour ce compétiteur au dernier passage sans aucune déduction de point.

Le juge chef de table se charge de donner les points de bonus pour la réalisation des mouvements difficiles nouvellement créés.

Le juge chef de table se charge de déduire les points concernant l'insuffisance ou le dépassement de temps sur la réalisation des Tao lus :

- Une déduction de 0.10 point s'applique pour une faute d'insuffisance ou de dépassement de temps de 05 secondes sur la réalisation du Tao lu dans la discipline collective, dans le Tao lu de Taiji quan et de Taiji jian ; la déduction est de 0.20 point pour les cas entre 05 et 10 secondes (y compris 10 secondes), et ainsi de suite.
- Une déduction de 0.10 point s'applique pour une faute d'insuffisance ou de dépassement de temps de 02 secondes (y compris 02 secondes) dans le Tao lu de Chang quan, Nan quan, Jian shu, Dao shu, Qiang shu, Gun shu, Nan dao, Nan gun et Les Duels ; la déduction est de 0.20 point pour les cas de 02 à 04 secondes (y compris 04 secondes), et ainsi de suite.

Article 6 : Méthode de notation sans système électronique

En fonction de la situation réelle de chaque compétition, l'arbitrage recourt à l'enregistrement manuel. (Voir l'annexe Table 4- 5 à 4-7).

- Il faut prévoir de 1 à 2 personnes pour le personnel chargé d'enregistrement.
- Il faut prévoir 1 personne pour le personnel chargé du chronomètre ;
- Il faut prévoir 1 personne pour le personnel chargé de la déclaration des résultats.

Chapitre 4 – Critères techniques des principaux mouvements des taolu optionnels

Article 1 : Disciplines de Chang quan

Critères des principales techniques de Chang quan

Quan – poing : les cinq doigts se resserrent avec force, la surface du poing doit être plate, le pouce se presse sur l'index et la deuxième phalange du médus.

Zhang – paume : le pouce s'écarte de la paume ou se plie, les autres doigts soit s'étendent, soit se déploient en détente, soit s'étirent vers l'arrière.

Gou – crochet : le poignet s'abaisse, les cinq doigts se joignent.

Gong bu – position d'arc : la jambe avant est fléchie, la cuisse s'abaissant parallèlement au sol ; l'autre jambe s'étend en arrière sans que le talon ne se décolle du sol.

Xubu – position avec une jambe vide : une jambe fléchie parallèlement au sol ; le talon ne se décolle pas du sol ; la pointe du pied de l'autre jambe se pose légèrement au sol.

Pubu – position avec une jambe allongée sur le sol : une jambe fléchie, la fesse se rapprochant du talon, l'autre jambe (s'étend au ras du sol ; les talons ne se décollent pas du sol).

Tan tui – coup de pied élastique : la jambe d'appui restant droite ou fléchie, l'autre jambe donne un coup de pied en respectant un mouvement de flexion puis d'extension du genou; la force atteint la pointe du pied.

Chuai tui – coup de pied latéral : la jambe d'appui restant droite ou fléchie, l'autre jambe donne un coup de pied sur le coté en respectant un mouvement de flexion puis d'extension du genou, le pied étant fléchi et tourné vers l'intérieur); le coup de pied doit être plus haut que la taille, la force atteint la plante du pied.

Hou shao tui – balayage vers l'arrière : La jambe d'appui est complètement fléchie et pivote sur la pointe du pied ; l'autre jambe est étendue et effectue un balayage sur un ou plusieurs tours ; le pied qui balaye ne se décolle pas du sol.

Ding zhou – coup de coude : un bras se plie avec le poing fermé et tourné vers le bas, le coude donne un coup vers l'avant ou sur le côté ; la force atteint la pointe du coude.

Kou tui ping heng – Equilibre avec un pied collé au jarret de la jambe d'appui : la jambe d'appui est à moitié fléchie (ou avec la cuisse parallèle au sol) ; l'autre jambe est pliée, le pied fléchi se colle au jarret de la jambe d'appui.

Critères des principales techniques du Jian shu – l'art de l'épée

Ci jian – pique : étendre l'épée vers l'avant, la force atteint la pointe de l'épée, le bras et le corps de l'épée forment une ligne droite.

Kua jian : faire des cercles verticaux avec l'épée de haut en bas et des deux côtés du corps ; la force atteint le corps de l'épée.

Liao jian : faire des cercles verticaux avec l'épée de bas en haut et des deux côtés du corps ; la force atteint la partie antérieure de l'épée.

Dian jian : utiliser la force du poignet pour pointer l'épée vers le bas ; la force atteint la pointe de l'épée.

Pi jian : fendre de haut en bas avec l'épée, la force atteignant le corps de l'épée.

Beng jian : dresser l'épée avec la force du poignet, la force atteignant la pointe de l'épée.

Jié jian : placer diagonalement l'épée vers le haut ou le bas, la force atteignant la lame.

Jian wan hua : en utilisant l'axe du poignet, tourner verticalement l'épée à gauche et à droite, la force atteignant ainsi la pointe de l'épée.

Un équilibre est obligatoire.

Positions imposées : gong bu, pu bu, xu bu.

Critères des principales techniques de dao shu – l'art du sabre

Zha dao – Piquer vers l'avant : piquer le sabre vers l'avant, la force atteignant la pointe du sabre ; le bras et le sabre s'alignent.

Chan tou – enrouler le sabre vers la droite : en baissant la pointe de l'instrument vers le bas, tourner celui-ci de la droite vers la gauche des épaules en frôlant le corps.

Guo nao – enrouler le sabre vers la gauche : en baissant la pointe de l'instrument vers le bas, tourner celui-ci de la gauche vers la droite des épaules en frôlant le corps.

Pi dao – fendre : en élevant le sabre, fendre vers le bas avec celui-ci, la force atteignant le tranchant du sabre.

Zhan dao – couper à l'horizontal : en plaçant le sabre à l'horizontal, déplacer celui-ci vers la gauche ou la droite ; le geste ne doit ni dépasser la tête ni descendre plus bas que les épaules ; la force atteint la lame.

Gua dao : piquer en cercle la pointe du sabre, de haut en bas, vers l'arrière, à deux côtés du corps en frôlant le corps, la force atteignant la partie antérieure de la lame.

Yun dao : tourner le sabre à l'horizontale au-dessus de la tête ou devant le visage, la force atteignant la lame.

Bei hua dao : tourner le sabre dans l'axe du poignet, devant et derrière le corps, la force atteignant la lame.

Positions imposées : gong bu, pu bu, xu bu.

Critères des principales techniques du Qiang shu – l'art de la lance :

Lan qiang : tourner en demi-cercles le bout de la lance vers la droite, le niveau de la lance doit se maintenir entre la tête et la taille, la force atteignant la partie antérieure de la lance.

Na qiang : tourner en demi-cercles le bout de la lance vers la gauche, le niveau de la lance doit se maintenir entre la tête et la taille, la force atteignant la partie antérieure de la lance.

Zha qiang : piquer la lance vers l'avant, la force atteignant le bout de l'instrument ; la main arrière doit rejoindre la main de devant.

Chuan qiang : glisser la lance entre les mains à hauteur du cou, de la taille ou du bras.

Beng qiang : faire bondir avec la force élastique la pointe de la lance vers le haut, ou vers les deux côtés, la force atteignant le bout de la lance.

Dian qiang : Pointer vers l'avant avec la pointe de la lance, la force atteignant le bout de l'instrument.

Wu hua qiang : faire pivoter rapidement et verticalement la lance à gauche et à droite du corps en frôlant celui-ci.

Tiao ba : Frapper de bas en haut avec le manche de la lance, la force atteignant le bout du manche.

Positions imposées : Gong bu, pu bu, xu bu

Critères des principales techniques du Gun shu – l'art du bâton

Ping lun gun : tourner horizontalement le bâton vers la gauche ou la droite, le bâton restant au moins à hauteur de poitrine, la force atteignant le bout du bâton.

Pi gun : frapper verticalement de haut en bas avec le bout du bâton, la force atteignant la partie antérieure du bâton.

Yun gun : faire un tour avec le bâton horizontalement au-dessus de la tête ou devant le visage, la force atteignant la partie antérieure du bâton.

Beng gun : faire bondir par une force courte et élastique le bout du bâton vers le haut ou vers les deux côtés, la force atteignant le bout de bâton.

Jiao gun : tourner en rond le bout ou le manche du bâton vers la gauche ou la droite ; le bâton ne dépasse pas la hauteur des épaules et reste au-dessus des genoux ; la force atteint le bout ou le manche du bâton.

Chuo gun : piquer le bout ou le manche du bâton vers l'avant, la force atteignant le bout ou le manche de celui-ci.

Wu hua gun : tourner verticalement le bâton des deux côtés du corps en frôlant celui-ci.

Ti liao hua gun : tourner le bâton en le montant verticalement des deux côtés du corps ; le bâton doit frôler le corps et la vitesse de rotation doit être rapide.

Positions imposées : gong bu, pu bu, xu bu

Article 2 : Disciplines de Taiji quan optionnel

Critères des principales techniques des mouvements de Taji quan

Lan qué wei – saisir la queue du paon : en exécutant le mouvement « *peng* », il faut avancer un bras sur une trajectoire arrondi, la main restant à hauteur de poitrine ; en position de gong bu, le genou avant ne dépasse pas la pointe du pied ; en exécutant le mouvement « *liu* », les deux mains effectuent un mouvement arrondi vers l'arrière, le centre de gravité se déplace sur la jambe arrière, le poids du corps doit se poser réellement sur l'une des deux jambes sur la jambe arrière, le buste restant droit ; en exécutant le mouvement « *ji* », l'avant-bras doit former un cercle vers l'avant, le niveau de l'avant-bras ne dépassant pas la bouche ; en exécutant le mouvement « *an* », les bras doivent suivre un trajet circulaire.

Ye ma fen zhong – diviser la crinière du cheval : tout en se séparant, les bras doivent maintenir une forme circulaire, la main avant se positionnant à hauteur du visage ; en position de gong bu, le genou avant ne dépasse pas la pointe du pied.

Lou xi ao bu – brosser le genou : le bras qui exécute le mouvement « *lou* » reste arrondi, la paume passe à côté de l'oreille pour repousser vers l'avant ; en avançant, le pied arrière ne doit pas traîner au sol, le genou de la jambe d'appui ne doit pas fléchir ; en position de gong bu, le genou avant ne dépasse pas la pointe du pied.

Yun shou – les mains en nuages : en tournant la taille, faire mouvoir les mains comme des nuages face au corps ; les mains ne dépassent pas les sourcils ; le centre de gravité doit se maintenir au même niveau.

Zuo you chuan shuo – Lancer la navette à gauche et à droite : il faut une coordination parfaite entre la main qui repousse vers l'avant et celle qui s'élève, les deux bras devant être arrondis ; la main qui repousse ne doit ni dépasser la hauteur des sourcils ni descendre en dessous de la taille ; les épaules et les coudes s'abaissent, la taille se relaxe, et le coccyx se place vers l'avant.

Yan shou hong chui : en tournant les deux avant- bras vers l'intérieur, donner un coup de poing d'un côté avec la force élastique ; le poing ne doit ni dépasser la poitrine ni descendre en dessous de la taille ; la force atteint la surface du poing.

Dao juan hou – repousser le singe : reculer d'un pas léger, le corps reste stable sans basculer ni à gauche ni à droite, la main avant ne doit ni dépasser les sourcils ni descendre plus bas que les épaules.

Ban lan chui - coup de poing renversé avec la paume de parade : les bras ne doivent pas être tendus, en faisant les mouvements « *ban* » (renverser) le poing et « *lan zhang* » (paume de parade), il faut suivre des trajets circulaires, et respecter une bonne coordination entre le mouvement du corps et les mouvements de bras.

Critères des principales techniques de Taiji jian

Ci jian : piquer l'épée vers l'avant, la force atteignant la pointe de l'instrument ; le bras et l'épée s'alignent.

Gua jian : en tenant droit l'épée au dessus de la tête, piquer de haut en bas et en cercle des deux côtés du corps en frôlant celui-ci ; la force atteint la lame.

Liao jian : élever la lame de l'épée de bas en haut et de gauche à droite ; l'épée reste près du corps en suivant des trajectoires circulaires, la force atteignant la lame.

Dian jian : pointer l'épée vers le bas avec la force du poignet, la force atteignant la pointe de l'épée.

Pi jian : fendre de haut en bas avec l'épée, la force atteignant la lame.

Jié jian : parer obliquement avec l'épée vers le haut ou vers le bas, la force atteignant la partie antérieure de l'épée.

Mo jian : en plaçant l'épée à l'horizontal, tirer celle-ci dans un mouvement circulaire des deux côtés du corps ; la hauteur de l'épée se maintient entre le ventre et la poitrine ; la force atteint la lame.

Jiao jian : tourner l'épée devant soi en petits cercles vers la gauche ou vers la droite ; la force atteint la partie antérieure de l'épée ; le coude reste légèrement plié.

Positions imposées : gong bu, pu bu, et xu bu

Article 3: Disciplines de Nan quan optionnel

Critères des principales techniques de Nan quan

Dié bu – position du papillon : en position de simple papillon, une jambe doit être fléchie ; l'autre reste agenouillée, le côté intérieur du mollet se collant au sol ; en position de double papillon, les deux jambes doivent être agenouillées, le côté intérieur des mollets devant se coller au sol.

Qi ling bu : se déplacer en croisant les deux jambes à gauche et à droite ; le croisement des jambes est limité ; la démarche doit être solide ; les pieds ne frappent pas le sol.

Qi long bu : une jambe est fléchie, l'autre jambe se positionne avec le talon relevé et le genou plié quasiment en contact avec le sol ; l'écart entre les deux pieds est de deux pieds et demi ; le mollet de la jambe arrière doit être parallèle au sol.

Gua gai quan : Gua quan doit s'effectuer rapidement de haut en bas avec un bras plié, la puissance de la rotation atteignant l'avant bras ; Gai quan doit être un balancement circulaire du bras, effectué de haut en bas, le bras restant légèrement plié, la force atteignant ainsi le poing.

Pao quan : balancer en cercle et de bas en haut le bras légèrement plié, la force atteignant le poing.

Heng ding tui : donner un coup de pied fléchi à partir d'un côté vers l'avant en respectant les mouvements successifs de flexion et d'extension de la jambe, la force atteignant la partie avant de la plante du pied.

Hu zhao : les cinq doigts doivent s'écarter, les deuxièmes et troisièmes phalanges devant se replier ; à l'exception du pouce, la première phalange des autres doigts doit s'aligner avec le dos de la main, le milieu de la paume prenant ainsi une forme convexe ;

Gun qiao : l'avant-bras s'étend vers l'avant et vers le bas, se tournant en même temps vers l'intérieur, la force atteint ainsi l'intérieur de l'avant-bras.

Critères des principales techniques de Nan dao – Sabre du sud

Chan tou : la pointe du sabre étant tournée vers le bas, faire tourner l'instrument autour des épaules vers la gauche, la tête restant droite.

Guo nao : la pointe du sabre étant tournée vers le bas, faire tourner l'instrument autour des épaules vers la droite, la tête restant droite.

Pi dao : couper avec le sabre de haut en bas ; la force atteint la lame ; le bras et le sabre s'alignent.

Mo dao : la lame du sabre se tournant vers la gauche et la droite, tirer l'instrument dans un mouvement circulaire allant de l'avant vers la taille ; la hauteur du sabre doit se maintenir entre le ventre et la poitrine ; la force atteint la lame.

Ge dao : la pointe du sabre se dirigeant vers le haut ou vers le bas, mouvoir l'instrument vers la gauche et vers la droite, la force atteignant la lame.

Jié dao : parer diagonalement vers le bas ou vers le haut avec le sabre, la force atteignant la partie antérieure de l'instrument.

Shao dao : la lame se tournant vers la gauche et la droite, couper à l'horizontal vers la gauche ou la droite, le sabre se maintenant environ à hauteur de cheville ; la force atteint la lame.

Jian wan hua dao : tourner le sabre avec le poignet vers la gauche et la droite en restant près du corps, la force atteignant tantôt la lame et tantôt le dos du sabre.

Positions imposées : gong bu, xubu, qi long bu

Critères des principales techniques de Nan gun – bâton du sud

Pi gun : en serrant le bâton à deux mains, frapper le bâton de haut en bas, la force atteignant la partie antérieure du bâton.

Beng gun : en serrant le bâton à deux mains, le retirer avec la main gauche et le repousser avec la main droite, le bout de l'instrument rebondissant ainsi vers le haut, la gauche ou la droite avec une force courte ; la force atteint le bout du bâton.

Jiao gun : tourner en cercle vers l'intérieur ou l'extérieur le bout ou le manche du bâton ; la hauteur du bâton se maintient entre les épaules et les genoux ; la force atteint le bout ou le manche du bâton.

Gun ya gun : en serrant le bâton à deux mains, tourner celui-ci avec le bras avant et le presser vers le bas devant la cuisse, la paume se tournant vers le haut, la force atteignant le bout du bâton.

Ge gun : en dressant le bâton devant le corps, pousser le bâton vers la gauche et la droite, la force atteignant le corps du bâton.

Ji gun : en serrant le bâton à deux mains, frapper à l'horizontal avec le bout ou le manche de celui-ci vers la gauche et la droite, la force atteignant le bout du bâton.

Ding gun : en serrant le bâton à deux mains, piquer de bas en haut le bout du bâton vers l'avant, le manche restant en contact avec le sol, la force atteignant le bout du bâton.

Pao gun : élever le bâton de bas en haut avec la force des deux bras, la force atteignant le bout du bâton.

Positions imposées : gong bu, xu bu, qi long bu

Chapitre 5 – Règles relatives au contenu des taolu optionnels

Article 1 : Mouvements obligatoires pour les Tao lus optionnels de Chang quan, Jian shu, Dao shu, Qiang shu, et Gun shu

Chang quan doit se composer au minimum : de trois types de formes de mains suivantes : Quan, Zhang, Gou ; d'un type de Zhou ; de 3 types de techniques de jambes suivantes : Tan tui, Cuai tui, Hou shao tui ; de 3 types de positions suivantes : Gong bu, Pubu, et Xubu ; et d'un type d'équilibre suivant : Kou tui.

Jian shu doit se composer au minimum : de 8 types de méthodes de jian suivants : Ci jian, Gua jian (gauche, droit, et cuan jian par l'arrière du dos), Liao jian, Dian jian, Pi jian, Beng jian, Jie jian, Jian wan hua ; de trois types de positions suivantes : Gong bu, Pu bu, et Xubu ; et d'un équilibre.

Dao shu doit se composer au minimum : de 8 types de méthodes de Dao suivants : Chan tou, Guo nao (ces deux techniques doivent être complètes), Pi dao, Zha dao, Zhe dao, Gua dao, Yun dao, Bei hua dao ; et de trois types de positions suivantes : Gong bu, Pubu et Xubu.

Qiang shu doit se composer au minimum : de 8 types de méthodes de Qiang suivantes : Lan qiang, Na qiang, Zha qiang, Cuan qiang, Beng qiang, Dian qiang, Wu hua qiang, Tiao ba ; et de 3 types de positions suivantes : Gong bu, Pu bu, Xu bu.

Gun shu doit se composer au minimum : de 8 types de méthodes de Gun suivantes : Ping lun gun, Pi gun, Yun gun, Jiao gun, Chuo gun, Wuhua gun, Ti liao gun (au moins 3 fois) ; de 3 types de position suivants : gong bu, Pubu, Xubu.

Article 2 : Mouvements obligatoires pour les Tao lus optionnels de Taiji quan et Tai ji jian

Taiji quan doit se composer au minimum : de 8 mouvements techniques suivants : Lan que wei, Ye ma fen zhong (gauche et droite), Lou xi ao bu (gauche et droite), Dao juan hong (gauche et droite), Yu nü chuan suo (gauche et droite), Yun shou, Yan shou hong chui, Ban lan chui ; de deux techniques de jambes ; et de 3 positions suivantes : Gong bu, Pubu, et Xu bu.

Taiji jian doit se composer au minimum : de 8 mouvements techniques suivants : Ci jian, Gua jian, Liao jian, Dian jian, Pi jian, Jie jian, Mo jian, Jiao jian ; et de 3 positions suivantes : Gong bu, Pubu et Xu bu.

Article 3 : Mouvements obligatoires pour les Tao lus optionnels de Nan quan, Nan dao et Nan gun

Nan quan doit se composer : de la forme de main « Hu zhua » ; de deux types de poings « Gua gai quan » et « Pao quan » ; d'une technique de coude « Gun qiao » ; d'une technique de jambe « Heng ding tui » ; de 5 types de positions suivantes : Gong bu, Pubu, Xubu, Die bu, Qilongbu ; et d'un déplacement « Qi ling bu ».

Nan dao doit se composer au minimum : de 8 techniques de Nan dao suivantes : Chantou, Guo nao, Pidao, Mo dao, Ge dao, Jié dao, Shao dao, Jian wan hua ; et de 3 types de positions suivantes : Gong bu, Xubu, Qi long bu.

Nan gun doit se composer au minimum : de 8 techniques de Nan gun suivantes : Pi gun, Beng gun, Jiao gun, Gun ya gun, Ge gun, Ji gun, Ding gun, Pao gun ; et de 3 types de positions suivantes : Gong bu, Xu bu, Qi long bu.

Tableau : Le contenu des mouvements obligatoires et leur code de référence pour les Tao lus optionnels de Chang quan, de Jian shu, de Dao shu, de Qiang shu, de Gun shu, de Taiji quan, de Taijijian, de Nan quan, de Nan dao, et de Nan gun

Codes	86	87	88	1	2	3	4	5	6	7	8	9
discipline	Mouvements											
CQ	GongBu	PuBu	XuBu	TanTui	ChuaiTui	HouShaoTui	DingZhou	KoutuiPingHeng	Quan	Zhang	Gou	
JS	GB	PB	XB	CiJian	KuaJian	LiaoJian	DianJian	PiJian	JiéJian	BengJian	JianWanua	PH
DS	GB	PB	XB	ChanTou	GuoNa	PiDao	ZheDao	KuaDao	YunDao	ZhaDao	BeihuaDa	
QS	GB	PB	XB	Lan	Na	Zha	Chuan	Beng	Dian	Wuhua	Tiliohua	
GS	GB	PB	XB	Pigun	Beng	Jiao	PiGun	YunGun	ChuoGun	Wuhua	Tiliaohua	
TJQ	GB	PB	XB	LanQueWei	YeMAFenZhuong	LouXiaobu	Yunshou	ZuoYouChanshuo	YanshouHongchui	DaoJuanhong	BanLanchui	
TJJ	GB	PB	XB	CiJian	KuaJian	LiaoJian	DianJian	PiJian	JiéJian	MoJian	JiaoJian	
NQ	GB	PB	XB	QiLongBu	DiéBu	QilingBu	HuZhua	GaikuaQuan	PaoQuan	GunQiao	HengDinTui	
ND	GB	PB	QLB	ChanTou	GuoNa	PiDao	MoDao	GeDao	JiéDao	ShaDao	JianwanDao	
NG	GB	PB	QLB	Pigun	Beng	Jiao	GunyaGun	GeGun	JiGun	DingGun	PaoGun	

REMARQUE :

1. Qiang shu : il faut avoir au moins 3 séries de lan, na, zha ;
2. Gun shu : il faut avoir au moins 3 séries de Ti liao wu hua gun ;
3. Dao shu et Nan dao : il faut avoir des mouvements complets de Chan tou, Guo nao dao ;
4. Chang quan et Nan quan : Les postures immobiles Dingshi (bingbu ou qian dian bu) ne sont qu'autorisées en 2 fois, d'autres Ding shi devront choisir la position Gong bu, Mabu, Pubu, Xiébu, Ping heng, Pi ca et Zuo pan.

Chapitre 3 – Divers

Article 1 : Protocole de la compétition de Wushu

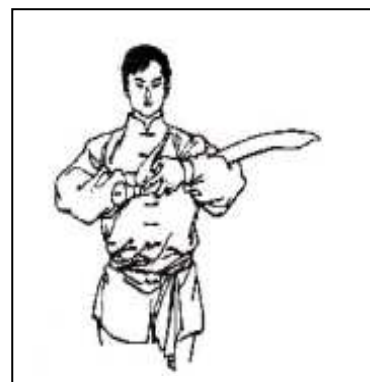
A. **Bao quan li** – Salut rituel à main nue

En restant debout avec les pieds joints, la paume gauche s'appuie sur le poing droit en se plaçant devant la poitrine ; l'écart entre les deux mains et la poitrine est d'environ 20 à 30 centimètres.



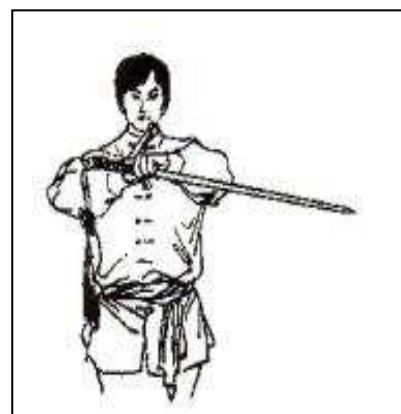
B. **Bao dao li** – salut rituel avec le sabre

En restant debout avec les pieds joints, la main gauche saisit le sabre en le plaçant à l'horizontal devant la poitrine et lame tournée vers le haut ; la paume gauche se place sur la première phalange du pouce de la main droite et se positionne à hauteur de poitrine ; l'écart entre les deux mains et la poitrine est d'environ 20 et 30 cm



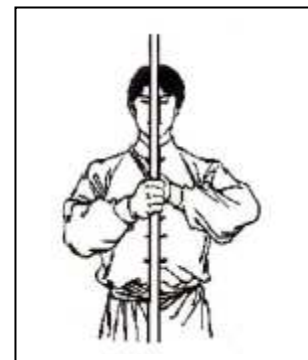
C. **Ci jian li** – salut rituel avec l'épée

En restant debout avec les pieds joints, la main gauche tient l'épée et la place à l'horizontal devant la poitrine, la lame s'allongeant sous l'avant bras gauche ; la tranche de la paume droite s'appuie sur le pouce de la main gauche ; les deux mains se placent devant la poitrine en maintenant un écart d'environ 20 à 30 cm.



D. **Ci qian (gun) li** – salut rituel avec la lance ou le bâton

Tout en restant debout avec les pieds joints, la main droite tient le corps de la lance ou du bâton au tiers de sa hauteur; le bras gauche se positionne en cercle devant la poitrine, plaçant la lance ou le bâton à la verticale ; la paume gauche se place sur la 2ème phalange du pouce droit, l'écart entre les deux mains et la poitrine reste d'environ 20 à 30 cm.



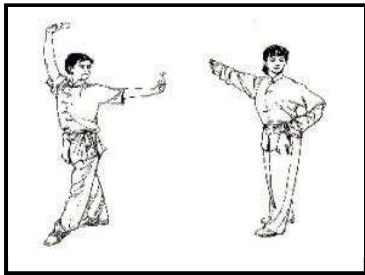
Remarque :

1. En cas de pratique d'un double instrument de Wushu, il faut porter les deux instruments dans une seule main et exécuter le même protocole qu'avec une seule épée, un seul sabre ou une seule lance (ou bâton). En cas d'impossibilité d'exécution de ce protocole, il faut porter un instrument dans chaque main et se

tourner vers le juge en chef pour exécuter le protocole du salut « zu mu li » - salut par regard attentif. Pour les autres instruments de Wushu, se référer aux différents protocoles susmentionnés ;

2. En cas de contrôle des instruments par le responsable de contrôle ou par le juge en chef il faut, pour les instruments courts, tourner la pointe vers le sol et remettre l'instrument au juge ou au contrôleur en position verticale. Pour les instruments longs, il faut tourner la pointe vers le haut, et remettre l'instrument au juge ou au contrôleur en position verticale.

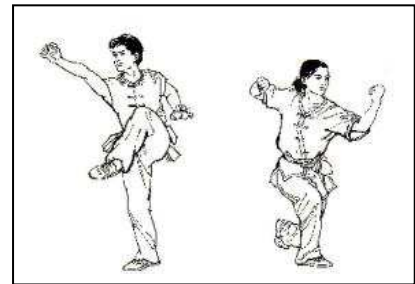
Article 2 : Règles vestimentaires des compétitions du Wushu



A – Modèle des vêtements de compétition pour les disciplines de Chang quan



B – Modèle des vêtements de compétition pour les disciplines de Taiji quan.



C – Modèle des vêtements de compétition pour les disciplines de Nan quan

D -Normes des vêtements de compétition :

1. Style et critères des vêtements de compétition pour les disciplines : chang quan, taiji quan, dao, jian, gun, qian, et duilian :

- Veste à sept boutons ouverte au milieu (longueur libre), col droit; la veste de taiji quan et de taiji jian ne peut pas être plus longue que la longueur mesurée depuis l'épaule jusqu'au pouce du bras tombant.
- Manches longues et larges; le poignet de la manche doit être bien attachée par des boutons.
- Pantalon large, serré à la taille, et large au niveau de l'entrejambe ;
- Libre choix des matières et des couleurs (mais veste et pantalon doivent être de couleur identique) ;
- Liseré d'un centimètre sur les vêtements et possibilité d'une couleur différente de celui-ci par rapport aux vêtements.
- Ceinture souple (taiji quan et jian sans ceinture) d'une couleur identique à celle des vêtements.

2. Style et critères des vêtements de compétition pour les disciplines : Nan quan

- Veste à sept boutons ouverte au milieu, sans col ; la veste pour fille est à manches courtes, la veste pour garçons est sans manches.
- Pantalon large, serré à la taille, et large au niveau de l'entrejambe ;
- Libre choix des matières et des couleurs (mais veste et pantalon doivent être de couleur identique) ;
- Liseré d'un centimètre sur les vêtements et possibilité d'une couleur différente de celui-ci par rapport aux vêtements ;
- La ceinture souple doit être de la même couleur que les vêtements

Article 3 : Principes de codage des mouvements difficiles « Nan du »

Tableaux des codes d'indice pour les équilibres, les techniques de jambes, les sauts et les culbutes difficiles.

Tableau : Codes d'indice des Equilibres et Techniques de jambes difficiles :

Types de techniques	Code du 1 ^{er} degré	Position corporelle	Code du 2 ^{ème} degré	Type de techniques	Code du 3 ^{ème} degré	Code du 4 ^{ème} degré	
Equilibres	1	Zhi ti – érigée ou Verticale	1	Elever une jambe vers le haut	1	Niveau A	0
		Yang shen - Le tronc renversé vers l'arrière	2	Coup de pied vers l'avant	2	Niveau A	1
Techniques de jambe	2	Fushen - Le tronc courbé vers l'avant	3	Le contrôle de la hauteur de la jambe	3	Niveau C	2
		Chudun - Accroupissement	4	Balayage	4		

Tableau : Code d'indice des sauts et culbutes difficiles :

Sauts	3	Zhi ti –saut en position verticale (Teng kong feijiao,	1	Aucune	1	Niveau A	
		Chuizhuan – Rotation en position horizontale ¹	2	Coup de pied vers l'avant et vers le haut	2	Niveau A	
		Shî zhuan – Rotation sur le plan sagittal ²	3	Vers l'intérieur ou vers la gauche	3	Niveau C	2
		Ezhuan – Rotation sur le plan frontal ³	4	Vers l'extérieur ou vers la droite	4		
Culbutes	4	Fuzhuan – Rotation sur le double plan sagittal et horizontal ⁴	5	Vers l'avant	5		
		Xuan –Rotation sur le double plan frontal et horizontal ⁵	6	Vers l'arrière	6		
				Vers le bas	7		

Tableau : Code d'indice des mouvements de transition, de jet et de réception des instruments :

Pubu	Mabu	Diébu	Tixi duli	Dié shu charéception en grand écart latéral	Réception en position du lézard	Zhuo pan	Gong bu	Dan jiao luo di – réception sur un seul pied	Jet et réception des instruments
+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9

¹ Exemple : Qian shao tui, Xuan feng, bailian, Teng kong xian nei, Tenkong pantui ce pu

² Exemple : Xuanzi, Ce kong fan,

³ Exemple : Yuan di ou Dan jiao Hou kong fan, Liyue dating,

⁴ Exemple : Xuanzi zhuanti, Ce kong fan zhuanti, etc.

⁵ Exemple : Dan tiao hou xuan

Tableau : des mouvements difficiles, des degrés de difficulté, et de la valeur de notation des Tao lus optionnels concernant Chang quan, Jian shu, Daoshu, Qiang shu

Mouvements difficiles					Mouvements de transitions				
Type	Degré de difficulté	Valeur De notation	Contenu	Code	Type	Degré	Valeur de notation	Contenu	Code
Pingheng - équilibres	Catégorie A	0.20	Ban tui chao tian zhili – Jambe érigée vers le haut	111A	Transitio n par des positions dynamiq ues et statique	Catégorie A	0.1	Xuan feng jiao + mabu Tourbillon + position cavalier	323A+1(A)
			Ce ti bao jiao zhi li - Une jambe élevée parenroulement de bras	112A				Teng kong bailian 360° + mabu Lotus volant 360° + position cavalier	324A+1(A)
			Yang shen ping heng – Corps renversé vers l'arrière	123A				Xuan feng jiao + shu cha Tourbillon + grand écart latéral	323A+4(A)
	Catégorie B	0.30	Shi zhi ping heng – Equilibre de la croix	133B				Xuan zhi zhuan ti 360°+die shu cha Saut papillon tournant 360° + grand écart latéral	353A+4(A)
	Catégorie C	0.40	Hou ti bao jiao zhili – Jambe érigée derrière le dos avec l'aide des mains	112C				Teng kong bailian 360°+ shu cha Lotus volant 360° + grand écart latéral	324B+4(A)
	Tui fa - Techniques de Jambes	Catégorie A	0.20	Qian shao tui 540° - Balayage vers l'avant 540°				244A	Ce kong fan +Dié shu cha Roue sans mains + grand écart latéral
Catégorie B		0.30	Qian shao tui 900° - Balayage vers l'avant 900°	244B	Xuan feng jiao+zhuo pan Tourbillon + position assise avec jambes croisées	323A+6(A)			
Tiao yue Sauts	Catégorie A	0.20	Xuan feng jiao 360° - Tourbillon 360°	323A	Transitio n par des positions dynamiq ues et statique	Catégorie A	0.1	Teng kong bailian jiao + Zhuo pan Lotus volant + position assise avec jambes croisées	324A+6(A)
			Xuan zi – saut papillon	333A				Teng kong fei jiao + Zhuo pan Tourbillon + position assise avec jambes croisées	312A+6(A)

			Teng kong bailian360° - Lotus volant 360°	324A				Xuan zi + zhuo pan Saut papillon + position assise avec jambes croisées	333A+6(A)
			Ce kong fan Roue sans mains	335A				Qian shao tui 540° + zhuo pan Balayage vers l'avant 540° + position assise avec jambes croisées	244A+6(A)
			Teng kong fei jiao (xié fei jiao, shuang fei jiao) – Coup de pied volant direct, latéral ou double coup de pied volant.	312A				Teng kong bai lian360°+Gongbu Lotus volant 360° + Position d'arc	324A+7(A)
								Pao+qiang bei+jié Jet d'instrument + roulade+réception	445A+9(A)
								Pao+Teng kong fei jiao+jié Jet d'instrument + coup de pied volant+réception	312A+9(A)

Tiao yue Sauts	Catégorie B	0.30	Xuan feng jiao 540° - Tourbillon 540°	323B	Transition dynamique et statique	Catégorie B	0.15	Teng kong fei jiao+(un pas) +Ce kong fan Coup de pied volant + un pas d'élan + roue sans main	312A+335(A)		
			Xuan zi zhuan ti 360° Saut papillon tournant 360°	353B	Transition intégrée Au milieu			Xuan feng jiao 540°+Mabu - Tourbillon 540° + position cavalière	323B+1(B)		
			Teng kong bailian 540° Lotus volant	324B				Teng kong bai lian 540°+Mabu Lotus volant 540° + position cavalière	324B+1(B)		
			Ce kong fan zhuan ti 360° + roue vrillée 360°	355B				Xuan feng jiao 360°+Tixi duli Tourbillon + équilibre en élevant un genou;	323A+3(B)		
			Teng kong zheng ti tui - Coup de pied volant avec un pied en flexion	312B	Transition dynamique et statique			Teng kong bai lian 360°+Tixi du li – Lotus volant + équilibre en élevant un genou	324A+3(B)		
			Xuan feng jiao 720° Tourbillon 720°	323C				Xuan feng jiao 540° + Dié shu cha Tourbillon 540° + grand écart latéral	323B+4(B)		
			Xuan zhi zhuan ti 720° - Saut de papillon tournant 720°	353C	Transition dynamique et dynamique			Pao+xuan feng jiao360°+jié Jet d'instrument + tourbillon 360° + réception	323A+9(B)		
			Ce kong fan zhuan ti 720° + roue vrillée 720°	355C				Catégorie C	0.20	Xuan zhi zhuan ti 360°+(4 pas d'élan) xuan feng jiao 720° Saut papillon 360° + 4 pas d'élan + tourbillon 720°	353B+323C
			Teng kong bai lian 720° Lotus volant 720°	324C						Xuan feng jiao 720° + Tourbillon 720° + position cavalière	323C+1C
			Tiao yue Sauts	Catégorie B	0.30					Transition dynamique et statique	Catégorie D
		Teng kong bailian 540° + Tixi du li – Lotus volant 540° + équilibre avec un genou élevé				324B +3C					
		Teng kong bailian 720°+ Lotus volant 720° + position cavalière				324C+1(D)					
		Xuan feng jiao 720° + Dié shu cha-Tourbillon 720° + grand écart latéral				323C+4(D)					
		Xuan zhi zhuan ti 720° + shu cha Saut papillon tournant 720° + grand écart latéral				353C+4(D)					

Tableau : Contenu des mouvements difficiles, degrés de difficulté et valeurs de notation pour les Tao lus optionnels du Taiji quan et Taiji jian

Mouvements difficiles					Mouvements de transitions				
Type	Degré de difficulté	Valeur De notation	Contenu	Code	Degré de difficulté	Type	Valeur De notation	Contenu	Code
Pingheng - équilibres	Catégorie A	0.20	Qian ju tui di shi ping heng Équilibre accroupi avec une jambe étendue devant	143A	Transitions dynamiques et dynamiques	Catégorie A	0.10	Teng kong fei jiao + Teng kong bailian 360° Coup de pied Volant + lotus Volant 360°	312A + 324B
			Di shi qian deng cai jiao &quilibre accroupi avec une jambe devant et le pied tourné vers l'extérieur	142A				Xuan feng jiao 360° + qi tiao jiao luo di Tourbillon 360° réception par la jambe d'appui	323b + 8(A)
			Ce chuai ping heng Équilibre avec une jambe latéralement élevée	132A	Transitions dynamiques et statiques			Teng kong bailian 360° + qi tiao jiao luo di Lotus Volant + réception par la jambe d'appui	324B + 8(A)
	Catégorie B	0.30	Hou cha tui di shi ping heng Équilibre accroupi avec une jambe insérée derrière la jambe d'appui	143B	Teng kong fei jiao + qi tiao jiao luo di Coup de pied Volant + réception par la jambe d'appui			312A + 8(A)	
	Catégorie C	0.40	Ce chao tian deng zhi li Équilibre avec une jambe élevée sur un côté	113C	Transition statique et statique			Di shi qian deng cai jiao + zhuan ti 180° tixi duli Équilibre accroupi avec une jambe tendue devant et pied tourné vers l'extérieur + pivot 180° équilibre genou levé	142A + 3(A)

Suite du tableau page suivante

Tui fa Techniques de jambes	Catégorie A	0.20	Fen jiao, Deng jiao Coup de pied avec pointe de pied ou talon	212A	Transition statique et statique	Catégorie A	0.10	Qian ju di shi ping heng + zhuan ti 180° cheng tixi duli Équilibre accroupi avec la jambe tendue devant + pivot 180°+ équilibre avec genou levé	143A + 3(A)
Tiao yue Techniques des sauts			Teng kong fei jiao Coup de pied volant	312A	Transition dynamique et dynamique			Catégorie B	0.15
	Teng kong zheng ti tui Coup de pied volant avec flexion du pied	312B	Transition dynamique et statique	Teng kong zheng ti tui + qi jiao luo di Coup de pied volant avec flexion du pied + réception sur la jambe frappante	312B + 8(B)				
	Teng kong fei jiao + xiang nei zhuan ti 180° Coup de pied Volant en pivotant de 180°	322B		Teng kong fei jiao + xian nei zhuanti 180° + tixi duli Coup de pied volant en pivotant à 180 + réception sur la jambe sautée	322B +3(B)				
	Xuan fei jiao 360° Tourbillon 360°	323B		Teng kong fei jiao+ tixi duli Coup de pied volant + équilibre genou levé	312A + 3(B)				
	Teng kong bailian 360° Lotus volant 360°	324B		Transitions statique et statique	Teng kong bailian 360° + quédi long Lotus 360° + position du lézard	324B + 3(B)			
							Hou cha tui ping heng + bailian jiao zhuan ti 180° chang tixi duli Equibre accroupi avec une jambe insérée derrière la jambe d'appui + lotus en pivot 180° + équilibre genou levé		

Suite du tableau page suivante

Tiao yue Techniques des sauts	Catégorie C	0.40	Teng kong bailian 360° Lotus volant 360°	324B	Transition dynamique et statique	Catégorie C	0.20	Teng kong bailian 540° + Quédi long Lotus volant 540° + positin du lézard	324C + 5(C)
			Xuan fei jiao 540° Tourbillion 540°	323C				Xuan fei jiao 360° + Tixi duli Tourbillion 360° + équilibre genou levé	323B + 3(C)
			Teng kong bailian 540° Lotus volant 540°	324C				Teng kong bailian 360°+ tixi duli Lotus 360° + équilibre genou levé	324B +3(D)
								Xuan fei jiao 540° + Tixi duli Tourbillion 540° + équilibre genou levé	323C + 3(D)
				Teng kong bailian 540°+ tixi duli Lotus 540° + équilibre genou levé		324C + 3(D)			

Tableau : Mouvements difficiles, degrés de difficulté et valeurs de notation pour Nan quan, Nan dao, Nan gun

Mouvements difficiles					Mouvements de transition				
Types techniques	Degré De difficulté	Valeur Des notes	Contenu des mouvements difficiles	Codes	Type	Degré De difficulté	Valeur des notes	Contenu des mouvements difficiles	Codes
Tui fa – Techniques de Jambes	Catégorie A	0.20	Qian shao tui – balayage vers l'avant 540	244A	Transitions dynamique Et dynamique	Catégories A	0.10	Xuan feng jiao 360° + (liang bu nei) teng kong fei jiao – Tourbillon 360° + avec 2 pas d'élan, coup de pied volant	323a+(A)312(A)
	Catégorie B	0.30	Qian shao tui 900° - balayage vers l'avant 900°	244B				Xuan feng jiao 360° + (liang bu nei) dan tiao hou kong fan Tourbillon 360° + en 2 pas d'élan, Salto arrière avec 1 jambe d'appui	323A+(A)346(B)
Tiao yue – sautes	Catégorie A	0.20	Xuan feng jiao 360° - Tourbillon 360°	323A				Transition dynamique et statique	Teng kong bai lian 360° + mabu – Lotus volant 360° + position cavalière
			Teng kong bailian tui 360° - Lotus volant	324A	Xuan feng jiao 360° + diébu – Tourbillon 360° + position papillon	323A +2 (A)			

Suite du tableau page suivante

Tiao yue – Techniques de Sauts	Catégorie B	0.30	Xuan feng jiao 540° - Tourbillon 540°	323B	Transition dynamique ou statique	Catégorie C	0.20	Yuan di hou kong fan + diébu – Salto arrière sur place + position papillon	346A+2(B)
			Teng kong bailian 540° - Lotus volant 540°	324B				Dan tiao hou kong fan+diebu – Salto arrière sur une seule jambe + position papillon	346B+2(B)
			Dan tiao hou kong fan – Salto arrière sur une seule jambe	346B				Teng kong bailian 540°+ diebu - Lotus volant 540°+ Position papillon	323B+2(B)
			Teng kong feijiao xiang nei zhuan ti 180° - coup de pied sauté et pivoté vers l'intérieur 180°	322B				Teng kong feijiao xiang nei zhuan ti 180°+ Tixi duli - coup de pied sauté et pivoté vers l'intérieur 180°+Equilibre avec 1 genou élevé	322B+3(B)
	Catégorie C	0.40	Xuan feng jiao 720° - Tourbillon 720°	323C				Xuan feng jiao 360° + Tixi duli – Tourbillon 360° + Equilibre avec un genou élevé	323A +3C
			Teng kong bailian 720° - Lotus volant 720°	324C				Teng kong bailian 360° + Tixi duli – Lotus volant 360° + équilibre avec un genou élevé	324A + 3C
Dan tiao hou xuan fan 360° - Salto arrière sur une seule jambe et vrillé 360°			366C	Dan tiao hou xuan fan 360° + diébu – Salto arrière sur une seule jambe et vrillée 360° + position papillon	366C+2C				
Dié pu - Culbutes	Catégorie A	0.20	Teng kong shuang ce cuai – Double coup de pieds latéraux volants	415A	Transition dynamique et statique	Catégorie D	0.25	Xuan feng jiao 720°+ Tixi duli - Tourbillon 720° + Equilibre avec un genou élevé	323C+3(D)
			Teng kong pan tui 360° ce pu – Tourbillon horizontal avec réception sur un côté	423A				Teng kong bailian 720°+Tixi duli - Lotus volant 720°+Equilibre avec un genou élevé	324C+3(D)
	Catégorie C	0.40	Liyue da ting zhi li – Saut de carpe avec le corps tendu	447C				Liyu e dating zhi li + Tixi du li – Saut de carpe avec le corps tendu + équilibre avec un genou élevé	447C+3(D)

Article 4 : Critères de réussite des mouvements difficiles par rapports aux normes réglementaires dans les Tao lus optionnels et imposés

Tableau : Détermination de la réalisation défectueuse des mouvements difficiles par rapport aux normes réglementaires dans les disciplines Chang quan, Jian shu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu :

Types de difficultés	Types de mouvements	Contenu des mouvements	Détermination de la réalisation défectueuse par rapport aux normes réglementaires	
Mouvements difficiles	Ping heng – Equilibres	Ban tui chao tian zhi li ; ce ti bao jiao zhi li ; shi zhi ping heng – Elever une jambe vers le haut ; Donner un coup de pied vers un côté et saisir le pied à deux mains ; équilibre de la croix	La jambe en hauteur et la jambe d'appui ne s'alignent pas verticalement	
		Hou ti bao jiao zhi li – donner coup de pied vers l'arrière et saisir le pied avec les mains	La jambe érigée n'atteint pas l'angle perpendiculaire avec le sol ; Les mains ne tiennent pas la jambe en l'étendant au dessus et en arrière des épaules ;	
		Yang shen ping heng – Equilibre en renversant le tronc vers l'arrière et en tendant une jambe vers l'avant	L'angle de renversement du tronc est inférieur à 45°	
	Tui fa – Techniques de jambes	Zhi shen qian shao tui 540° ; qian shao tui 900° - Balayage vers l'avant 540° ; balayage vers l'avant 900°	L'angle de balayage est insuffisant	
		Xuan feng jiao 360° , xuan feng jiao 540° , xuan feng jiao 720° - Tourbillon 360° ; 540° ; 720°	Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; L'angle de rotation est insuffisant ; Le niveau du pied qui frappe ne dépasse pas le niveau de la taille	
		Xuan zhi, ce kong fan – saut papillon; roue sans mains	Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; Il n'y a pas d'envol ;	
		Teng kong bai lian 360° ; 540° ; 720° - Lotus volant 360° , 540° , 720°	Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; L'angle de rotation est insuffisant ; La jambe qui frappe ne dépasse pas le niveau de la taille;	
		Xuan zhi zhuanti 360° et 720° ; ce kong fan zhuanti 360° ; ce kong fan zhuanti 720° - Saut papillon 360° et 720° ; Roue sans mains vrillée 360° et 720°	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; ➤ L'angle de rotation est insuffisant ; 	
		Teng kong feijiao (xié fei jiao, shuang feijiao) – coup de pied volant (obliquement volant ; double coup de pied volant)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; ➤ Il n'y a pas d'envol ; ➤ La jambe claquée ne dépasse pas le niveau de la taille ; 	
		Teng kong zheng ti tui – coup de pied en flexion volant	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; ➤ Il n'y a pas d'envol ; ➤ Le pied en flexion ne touche pas le front ; 	
	Mouvements de transition	Transitions dynamique et dynamique	Teng kong feijiao + (1 bu nei) ce kong fan – Coup de pied volant + (un pas d'élan) + roue sans mains	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ou à 4 pas ; ➤ La réalisation défectueuse du mouvement difficile ;
			Xuan feng jiao 360° + (4bu nei) xuan zhi zhuanti 720° - Tourbillon 360° + (4 pas d'élan) + saut papillon 720°	
			Xuan zhi zhuanti 360° + (4bu nei) xuan feng jiao 720° - Saut papillon 360° + (4 pas d'élan) + tourbillon 720°	
Xuan zhi zhuan ti 360° + (4bu nei) xuan feng jiao 720° - saut papillon 360° + (4 pas d'élan) Tourbillon 720°				

Transitions dynamique et statique	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Xuan feng jiao 360°+ zhuo pan – Tourbillon 360° + position assise avec cuisses croisées ; ➤ Teng kong bailian 360°+zhuo pan – Lotus volant 360° + position assise avec cuisses croisées ; 	<p>La position Zhuo pan est réalisée après que les pieds atterrissent au sol ; Les cuisses ne se croisent pas ; Soutien supplémentaire ou chute au tapis ;</p>
	Zhi shen qian shao tui 540°+ zhuopan ; xuanzhi + zhuo pan – Balayage vers l'avant 540° + position assise avec les cuisses croisées ; Saut papillon + position assise avec les cuisses croisées ;	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les deux cuisses ne se croisent pas ; ➤ Soutien supplémentaire ou chute au sol ;
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Xuan feng jiao 360° + ma bu – Tourbillon 360° + position cavalière ; ➤ Xuan feng jiao 540° + Ma bu ; Tourbillon 540° + position cavalière ; ➤ Xuan feng jiao 720° + Mabou – Tourbillon 720° + position cavalière ; ➤ Teng kong bailian 360° + mabu – Lotus volant 360° + position cavalière ; ➤ Teng kong bailian 540° + mabu – Lotus volant 540° + position cavalière ; ➤ Teng kong bailian 720° + Mabou – Lotus volant + position cavalière 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les pieds atterrissent au sol l'un après l'autre ; ➤ Les pieds bougent, sautillent, ➤ Soutien supplémentaire ou chute ;
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teng kong bailian 360° + Gongbu - Lotus volant 360° + position d'arc ; ➤ Xuan feng jiao 360° + Dié shu cà – Tourbillon 360° + réception en grand écart latéral ; ➤ Xuan feng jiao 540° + Dié shu cà – Tourbillon 540° + réception en grand écart latéral ; ➤ Xuan feng jiao 720° + shu cà – Tourbillon 720° + réception en grand écart latéral ; ➤ Xuan zhi zhuan ti 360° + shu cà – Saut de papillon 360° + réception en grand écart latéral ; ➤ Xuan zhi zhuan ti 720° + shu cà – Saut papillon 720° + réception en grand écart latéral ; ➤ Teng kong bailian + shu cà – Lotus volant 360° + réception en grand écart ; ➤ Ce kong fan + shu cà – Roue sans mains + réception en grand écart ; 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les pieds atterrissent au sol l'un après l'autre ; ➤ Le grand écart se fait après atterrissage ; ➤ Soutien supplémentaire ; chute au tapis ;
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Xuan feng jiao 360° + tixi duli – Tourbillon + équilibre avec genou élevé ; ➤ Xuan feng jiao 540° + tixi du li – Tourbillon 540° + équilibre avec genou élevé ; ➤ Teng kong bailian 360° + tixi duli – Lotus volant 360° + équilibre avec genou élevé ; ➤ Teng kong bailian 540° + tixi duli – Lotus volant 540° + équilibre avec genou élevé ; 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La réception au sol ne se réalise pas par la seule jambe claquée ; ➤ A la réception le pied bouge ou sautille ; ➤ Le pied de la jambe d'appui touche le tapis ;
	Transition intégrée	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pao + qiang bei+ jié – Jet d'instrument + roulade + réception d'instrument ; ➤ Pao + kong fei jiao + jié – Jet d'instrument + coup de pied volant + réception d'instrument ; ➤ Pao + xuan feng jiao 360° + jié – Jet d'instrument + tourbillon 360° + réception d'instrument ➤ Pao + kong bailian 360° + jié – Jet d'instrument + Lotus volant 360° + réception d'instrument

Les règles relatives à l'angle de rotation, au pas d'élan, aux mouvements de transition difficiles, et à la méthode de jugement :

a. Règles relatives à l'angle de rotation

- Dans les combinaisons de sauts avec réception au sol sur deux pieds : Saut + ou shu cà, il faut observer la ligne entre les deux pieds avant le saut et la ligne entre les deux pieds après la réception pour déterminer l'angle de rotation réalisé ;
- Dans les combinaisons de sauts avec réception au sol sur un seul pied, il faut observer l'angle du pied d'appui avant le saut et l'angle du pied après la réception au sol pour déterminer l'angle de rotation réalisé ;
- Pour calculer l'angle de rotation dans le balayage, il faut compter à partir du point de départ du pied de balayage jusqu'au point d'arrêt.

b. Règles relatives aux pas d'élan

- Avant de sauter, le nombre de pas d'élan avant un saut ne peut pas dépasser 4 pas ;
- Dans les combinaisons avec transition dynamique : 323A + 353C, 353B + 323C, les pas d'élan seront comptés à partir du premier pas après la réception sur deux pieds ;
- Dans la combinaison de 312A + 335A, le pas d'élan sera compté à partir du premier pas après la réception sur un seul pied dans le premier saut ;
- Avant de sauter, s'il y a l'apparition des techniques telles que Dian bu, Ji bu, Ta bu, etc, elles seront considérées comme pas d'élan ; et chaque pas posé au sol sera considéré comme un pas.

c. Règles relatives aux transitions difficiles

- Le mouvement 323 doit s'accompagner à la réception des mouvements Dié shu cha, ou Mabu ou Tixi duli.
- Le mouvement 324 B doit s'accompagner à la réception des mouvements de transition Mabu ou Tixi duli.
- Le mouvement 353C doit s'accompagner à la réception du mouvement Dié shu cha ;
- Le mouvement 324C doit s'accompagner à la réception du mouvement Mabu.
- Le mouvement 323C doit s'accompagner à la réception des mouvements Mabu ou Dié shu cha.

d. Règles relatives à la méthode de jugement

- Dans les mouvements de transition dynamique et dynamique, si la réalisation d'un mouvement difficile échoue, qu'ils'agisse du premier ou du deuxième mouvement, le mouvement de transition ne sera pas validé ;
- S'il y a des changements dans le mouvement de transition, ni le mouvement difficile ni le mouvement de transition ne seront notés ;
- Lors de la réception sur un seul pied, la réception doit être sur la même jambe qui claque ;
- Les mouvements difficiles d'équilibre et les transitions d'équilibre doivent atteindre parfaitement l'état statique ;
- Utiliser l'instrument pour soutenir un équilibre difficile entraînera le constat d'échec de la réalisation de cet équilibre ;
- Une seule combinaison Jet+réception d'instrument est autorisée dans le Tao lu optionnel.

Tableau: Détermination de la réalisation défectueuse des mouvements difficiles par rapports aux normes réglementaires dans le Taiji quan et Taiji jian optionnel

Type de difficultés	Types de mouvements	Contenu des mouvements	Détermination de la réalisation défectueuse par rapports aux normes réglementaires
Mouvements difficiles	Ping heng – Equilibres	Qian ju tui dishi ping heng ; hou cha tui dishi ping heng – équilibre avec une jambe étendue vers l'avant ; équilibre accroupi avec une jambe étendue derrière la jambe d'appui ;	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La cuisse de la jambe d'appui dépasse le niveau parallèle avec le sol ; ➤ Une main se pose sur la jambe d'appui ;
		Dishi qian deng cai jiao – Equilibre accroupi avec une jambe étendue vers l'avant avec le pied tourné vers l'extérieur	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La cuisse de la jambe d'appui dépasse le niveau parallèle avec le sol; ➤ Le pied de la jambe étendue touche le tapis ;
		Ce chuai Ping heng – équilibre avec une jambe latéralement érigée	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le niveau de la jambe étendue est en dessous des épaules ; ➤ Le tronc se tient dans un angle supérieur à 45° ;
		Ce chao tian deng zhili – Equilibre avec une jambe verticalement érigée sur un côté	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La jambe érigée n'est pas parfaitement verticale ; ➤ L'inclinaison du tronc dépasse l'angle de 45°
	Tui fa – Techniques de jambes	Fen jiao, deng jiao – Coup de pied avec pointe du pied tendue ; coup de pied avec le talon	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le niveau de la jambe érigée est plus bas que les épaules ;
	Tiao yue – Techniques de sauts	Xuan feng jiao 360° ; xuan feng jiao 540° - Tourbillon 360° ; tourbillon 540°	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ; ➤ L'angle de rotation est insuffisant ; ➤ Le niveau de la jambe frappant ne dépasse pas le niveau de la taille ;
		Teng kong bailian 360° ; teng kong bailian 540° - Lotus Volant 360° ou 540°	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ; ➤ L'angle de rotation est insuffisant ; ➤ Le niveau de la jambe frappant ne dépasse pas le niveau de la taille ;
		Teng kong fei jiao – Coup de pied volant	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le nombre de pas d'élan es supérieur à un pas ; ➤ Il n'y a pas d'envol ;
		Teng kong zheng titui – Coup de pied volant avec un pied en flexion	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ; ➤ La pointe du pied en flexion ne touche pas le front ;
		Teng kong fei jiao xian nei zhuanti 180° - Coup de pied volant et pivotant 180°	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ; ➤ L'angle de rotation est insuffisant ;

ian jié nan du - mouvements difficiles de transition	Transition dynamique et dynamique	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teng kong feijiao +(wubu)tengkong bailian 360° + Qué dilong – Coup de pied volant + (sans pas d'élan) Lotus volant 360° + Position Léopard ➤ Teng kong feijiao +(wubu)tengkong bailian 540° + Qué dilong – Coup de pied volant + (sans pas d'élan) Lotus volant 540° + Position Léopard 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il y a apparition de pas d'élan ; ➤ Pas de mouvement difficile ➤ Les pieds atterrissent au tapis l'un après l'autre ; appui supplémentaire ; chute au sol
	Transition dynamique et statique	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teng kong feijiao + qi tiao jiao luo di – Coup de pied volant + réception au sol par la jambe d'appui ; ➤ Xuan feng jiao 360° + qi tiao jiao luo di – Coup de pied volant + réception au sol par la jambe d'appui ; ➤ Teng kong bailian 360° + qitiao jiao luo di – Lotus Volant + réception par la jambe d'appui; ➤ Teng kong zheng titui + qi tiao jiao luo di – Coup de pied volant avec une jambe fourchant + réception avec la jambe d'appui 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La réception au sol ne se fait pas avec la jambe d'appui ou claquée ; ➤ A la réception, le pied d'appui bouge ou sautille ;
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teng kong feijiao + tixi duli – coup de pied volant + équilibre avec un genou élevé ; ➤ Teng kong feijiao xian nei zhuan 180° + tixi duli – coup de pied Volant et pivotant 180° + équilibre avec un genou élevé; ➤ Xuan feng jiao 360° + tixi duli – Tourbillon 360° + tixi duli – Tourbillon 360° + équilibre avec un genou élevé ; ➤ Xuan feng jiao 540° + tixi duli – Tourbillon 540° + équilibre avec un genou élevé ; ➤ Teng kong bailian 360° + Tixiduli – Lotus volant 360° + équilibre avec un genou élevé ; ➤ Teng kong bailian 540° + tixi duli – Lotus volant 540° + équilibre avec un genou élevé ; 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La réception ne se fait pas par le pied de la jambe claquée ; ➤ A la réception, le pied bouge ou sautille ; ➤ Le pied de la jambe pliée touche le sol
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teng kong bailian 360° + Qué dilong – Lotus volant 360° + réception en position du léopard ; ➤ Teng kong bailian 540° + Qué dilong – Lotus volant 540° + réception en position du léopard 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les deux pieds atterrissent au sol l'un après l'autre ; ➤ Soutien supplémentaire ou chute au sol ;
	Transition statique et statique	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dishu qian deng cai jiao + zhuan 180° cheng tixi duli – équilibre accroupi avec une jambe étendue vers l'avant et avec le pied tourné vers l'extérieur + rotation 180° + équilibre avec un genou élevé ; ➤ Qian ju tui dishu ping heng + zhuan 180° cheng tixi duli – Equilibre accroupi avec une jambe étendue vers l'avant + rotation 180° + équilibre avec un genou élevé ; ➤ Hou cha tui dishu ping heng + bailian jiao zhuan 180° cheng tixi duli – équilibre accroupi avec une jambe insérée derrière la jambe d'appui + lotus + rotation 180° + équilibre avec un genou élevé ; 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendant la réalisation des mouvements de transition, le tronc perd sa stabilité; ➤ Le pied d'appui bouge, sautille ; ➤ L'angle de rotation est insuffisant ;

Article 5 : Les règles relatives à l'angle de rotation, au pas d'élan, aux mouvements de transition difficiles, et à la méthode de jugement

Règles relatives à l'angle de rotation

- Dans le mouvement de rotation accompagné par la réception en position Que Dilong, l'angle de rotation sera mesuré à partir de la ligne formée par les pointes et le talon des pieds d'appui jusqu'à la ligne formée par la jambe étendue à la réception au sol ;
- Dans le mouvement de saut avec réception au sol sur un seul pied, l'angle de rotation sera mesuré de la ligne formée par la pointe et le talon du pied d'appui avant le saut jusqu'à la ligne formée par la pointe et le talon du pied à la réception au sol ;
- Au cours des mouvements de transition statique et statique, l'angle de rotation sera mesuré de la ligne formée par la pointe et le talon du pied d'appui avant la rotation jusqu'à la ligne formée par la pointe et le talon du pied d'appui après la rotation.

Règles relatives aux pas d'élan

- Dans la combinaison de 312A + 324B + 5 ; et 312A + 324C + 5, avant le dernier saut, il faut que les deux pieds atterrissent en même temps au sol pour faire de nouveau un autre saut ;
- Au cours des mouvements de transition statique et statique, aucun pas n'est autorisé.
- Avant de sauter, un seul pas d'élan est permis ;

Règles relatives aux transitions difficiles

- L'exécution des mouvements 312A+(A) 324B (ou 324C) doit s'accompagner à la réception du mouvement Que dilong (La jambe gauche devant) ;
- Une seule transition Que Dilong est autorisée.

Règles relatives à la méthode de jugement

- Dans les mouvements de transition dynamique et dynamique, si la réalisation du mouvement difficile échoue, les mouvements de transition réalisés avant et après le mouvement difficile ne seront pas validés ;
- Si les mouvements de transition changent, le mouvement difficile et son mouvement de transition ne seront pas notés
- Dans le saut avec réception au sol sur un seul pied, le pied qui claque doit être le même que le pied de réception ;
- Les mouvements difficiles d'équilibre et les transitions d'équilibre doivent atteindre parfaitement l'état statique.

Tableau : Détermination de la réalisation défectueuse des mouvements difficiles par rapports aux normes réglementaires dans les Tao lus optionnels de Nan quan, Nan dao, Nan gun :

Type de difficultés	Types de techniques	Contenu des mouvements	Détermination de la réalisation défectueuse par rapport aux normes réglementaires
Mouvements difficiles	Tui fa – techniques de jambes	Zhi shen qian shao tui 540° ; zhi shen qian shao tui 900° - balayage vers l'avant 540° ; balayage vers l'avant 900°	➤ L'angle de rotation est insuffisant ;
	Tiao yue – Techniques de sauts	Xuan feng jiao 360° ; 540° ; 720° - Tourbillon 360° ou 540° ou 720°	➤ Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; ➤ L'angle de rotation est insuffisant ; ➤ Le niveau de la jambe claquée ne dépasse pas le niveau de la taille;
		Teng kong bailian 360° ; 540° ; 720° - Lotus volant 360° ou 540° ou 720°	➤ Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; ➤ L'angle de rotation est insuffisant ; ➤ Le niveau de la jambe claquée ne dépasse pas le niveau de la taille ;
		Yuan di kong fan – Salto arrière sur place	➤ Les pieds bougent avant le saut ;
		Dan tiao hao xuanfan 360° - Salto arrière sur une seule jambe et vrillé 360°	➤ Le nombre de pas d'élan est supérieur à 2 pas ;
		Teng kong feijiao xian nei zhuan 180° - Coup de pied volant et pivotant 180°	➤ Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ; ➤ L'angle de rotation est insuffisant ;
	Dié pu – Techniques de culbutes	Teng kong shuang ce chuai – Double coup de pied latéralement volant	➤ Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; ➤ Le niveau de la jambe frappante ne dépasse pas le niveau parallèle avec le sol;
		Teng kong pan tui 360° ce pu – Lotus diagonalement volant 360° avec réception au sol sur un côté	➤ Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; ➤ L'angle de rotation est insuffisant ;
		Li yu da ting zhili – Saut de carpe avec le corps droit ;	➤ Le corps ne se dresse pas en posture droite ;
	Mouvements de transitions	Transition dynamique et dynamique	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Xuan feng jiao 360° + (2 bu nei) teng kong fei jiao – Tourbillon 360° + en deux pas d'élan, coup de pied volant ; ➤ Xuan feng jiao 360° + (2 bunei) dan tiao hou kong fan – Tourbillon 360° + en deux pas d'élan, salto arrière sur une seule jambe d'appui; ➤ Xuan feng jiao 360° + (2 bunei) dan tiao hou xuan fan 360° - Tourbillon 360° + en deux pas d'élan, salto arrière sur une seule jambe d'appui et vrillé 360° ;
Transition dynamique et statique		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Xuan feng jiao 360° + Diébu – Tourbillon 360° + Position du papillon ; ➤ Xuan feng jiao 540° + Dié bu – Tourbillon 540° + position du papillon ; ➤ Dan tiao hou xuan fan 360° + ➤ dié bu – Salto arrière sur une seule 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les deux pieds atterrissent au sol l'un après l'autre ;

		<p>jambe d'appui et vrillé 360°</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Xuan feng jiao 720° + mabu - Tourbillon 720° + position cavalière; ➤ Teng kong bailian 360° + mabu – Lotus volant 360° + position cavalière ; ➤ Teng kong bailian 540° + mabu – Tourbillon 540° + position cavalière ; ➤ Teng kong bailian 720° + mabu – Lotus volant 720° + position cavalière ; 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La position du papillon se fait après la réception des deux pieds au tapis ; ➤ Les pieds bougent, sautillent ; soutien supplémentaire ou chute au tapis ;
	Transition dynamique et dynamique	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teng kong fei jiao + tixi duli – Coup de pied volant + équilibre avec un genou élevé ; ➤ Teng kong feijiao xian nei zhuan 180° + tixi duli - Coup de pied volant et pivotant 180° + équilibre avec un genou élevé ; ➤ Xuan feng jiao 360° + tixi duli - Tourbillon 360° + équilibre avec un genou élevé ; ➤ Teng kong bailian 360° + tixi duli – Lotus volant 360° + équilibre avec un genou élevé ; ➤ Li yu dating zhili + tixi duli – Saut de carpe en se redressant droit + équilibre avec un genou élevé 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La réception au sol ne se fait pas avec le pied de la jambe claquée ; ➤ A la réception, le pied bouge, sautille ; ➤ Le pied de la jambe élevée touche le sol ;

Règles relatives à l'angle de rotation

Dans le mouvement de saut accompagné par la réception sur deux pieds ou par une position, l'angle de rotation sera mesuré de la ligne formée par les deux pieds avant le saut jusqu'à la ligne formée par les deux pieds à la réception au tapis ;

Dans le mouvement de saut accompagné par la réception sur un seul pied, l'angle de rotation sera mesuré de la ligne formée par la pointe et le talon du pied d'appui jusqu'à la ligne formée par la pointe et le talon du pied de réception ;

Dans le mouvement de balayage, l'angle de balayage sera mesuré du point de départ du pied de balayage jusqu'au point d'arrêt de ce pied.

Règles relatives au pas d'élan

- Le nombre de pas d'élan dans les mouvements de transition dynamique : 323A + 346B ; 323A + 366C sera pris en compte à partir du premier pas effectué après réception au sol du premier pied du saut précédant ;
- Entre les deux transitions dynamique et dynamique, il n'y a que deux pas autorisés ;
- Avant de sauter, s'il y a l'apparition des techniques telles que Dian bu, Ji bu, Ta bu, etc, elles seront considérées comme pas d'élan ; et chaque pas posé au sol sera considéré comme un pas.

Règles relatives aux transitions difficiles

- Pour la réalisation des sauts et des culbutes, le nombre de pas d'élan doit être conforme aux normes réglementaires ;
- Pour les mouvements : 346A, 346B, 366C et 323B, il faut réaliser à leur réception au sol la position Diébu ;
- Pour les mouvements 312A, 322B, 447C, il faut réaliser à leur réception au sol l'équilibre avec Tixi duli ;
- Pour les mouvements 324B, 323C, 324C, il faut réaliser à leur réception au sol la position Mabu ;
- Dans la réalisation de la combinaison : 323A + 312A, la réception au sol doit être l'équilibre avec Tixi duli ;
- Dans la réalisation de la combinaison : 323A + (A) 346B, la réception au sol doit être Diébu.

- Dans les sauts des mouvements de transition dynamique et statique, il faut sélectionner une posture statique comme Ma bu, Dié bu ou Tixi duli.

Règles relatives à la méthode de jugement

- Dans la transition dynamique et dynamique, si la réalisation du mouvement difficile échoue, les mouvements de transition réalisés avant ou après ce mouvement difficile ne seront pas validés;
- Si le mouvement de transition change, le mouvement difficile et celui de transition ne seront pas validés ;
- Dans le mouvement de saut avec réception obligatoire sur une seule jambe, la jambe claquée (la jambe frappante) doit être la même que celle qui effectue la réception ;
- Les mouvements difficiles d'équilibre et les transitions d'équilibre doivent atteindre parfaitement l'état statique ;
- Pour les mouvements 324A, 324B, 324C, le claquement du pied n'est pas obligatoire.

Article 6 : Normes des instruments de compétition

Normes relatives à la lance de compétition

- La longueur de la lance doit être égale à celle d'un corps + un bras + une main élevée au dessus de la tête du compétiteur ;
- La longueur de la barbe de lance doit être au moins 20 cm ;
- Le diamètre à partir du milieu de la lance jusqu'au manche doit être : 2.30 cm pour adultes masculins ; 2.15 cm pour adultes féminines ; 2.15 cm pour adolescents masculins ; 2.00 cm pour adolescentes féminines ; sans limites pour les enfants.

Normes relatives au bâton de compétition

- La longueur du bâton doit être au moins égale à celle du corps du compétiteur ;
- Le diamètre du milieu du bâton doit mesurer au moins : 1.80 cm pour adultes masculins ; 1.60 cm pour adultes féminines ; 1.60 cm pour adolescents masculins ; et 1.40 cm pour adolescentes féminines ; sans limites pour les enfants.

Normes relatives au sabre et à l'épée de compétition

Hommes :

- Taille en dessous de 1m50 : la longueur de sabre et d'épée est de 72 cm, et le poids de sabre est de 0.625 kg, et celui de l'épée est de 0.555 kg ;
- Taille entre 1m50 et 1m55 : la longueur de sabre et d'épée est de 74 cm ; le poids de sabre est de 0.650 kg, et celui d'épée est de 0.565 kg ;
- Taille entre 1m55 et 1m60 : la longueur de sabre et d'épée est de 76 cm, le poids de sabre est de 0.675 kg, et celui d'épée est de 0.575 kg ;
- Taille entre 1m60 et 1m65 : la longueur de sabre et d'épée est de 78 cm ; le poids de sabre est de 0.700 kg, et celui d'épée est de 0.600 kg ;
- Taille entre 1m65 et 1m70 : la longueur de sabre et d'épée est de 80 cm, le poids de sabre est de 0.725 kg, et celui d'épée est de 0.625 kg ;
- Taille entre 1m70 et 1m75 : 82 cm, 0.740 kg et 0.633 kg ;
- Taille entre 1m75 et 1m85 : 86 cm, 0.810 kg et 0.725 kg ;
- Taille à partir de 1m85 : 90 cm, 0.910 kg et 0.775 kg.

Femmes :

- Taille moins de 1m55 : 72 cm, 0.625 kg, et 0.555 kg
- Taille de 1m55 à 1m60 : 74 cm, 0.650 kg et 0.565 kg ;
- Taille de 1m60 à 1m65 : 76 cm, 0.675 kg, et 0.575 kg ;
- Taille de 1m65 à 1m70 : 78 cm, 0.700 kg, et 0.600 kg ;
- Taille de 1m70 à 1m75 : 80 cm, 0.725 kg, et 0.625 kg ;
- Taille de 1m75 à 1m80 : 82 cm, 0.740 kg et 0.633 kg ;
- Taille de 1m80 à 1m85 : 86 cm, 0.810 kg et 0.725 kg.

Les normes de dureté du sabre et de l'épée

- **Sabre** : en posant la pointe de sabre au sol et en laissant tomber son poids, le corps vertical du sabre ne peut pas être trop plié, il faut avoir une certaine élasticité.
- **Épée** : en posant la pointe d'épée au sol et en laissant tomber son poids, le corps vertical de l'épée ne peut pas être plié.
- Les normes du sabre et de l'épée sont déterminées et contrôlées par le Central national d'administration du Wushu.

Le tissu du sabre ne peut pas être plus long que le corps du sabre.

Les normes de sabre du sud

- **La longueur du sabre** : le bout du sabre ne peut pas être en dessous du menton lorsque le sabre est allongé sur l'avant bras gauche et que la main gauche du compétiteur est sur la garde du sabre
- **Le poids du sabre** : 0.750 kg pour adulte masculin, 0.650 kg pour adulte féminine ; sans limites pour enfants ;
- **La dureté du sabre** : laissant le bout du sabre toucher le sol, laissant tomber son poids, le bout du sabre ne peut pas être plié.

Les normes de bâton du sud

- **La longueur du bâton** doit être au moins égale à la taille du compétiteur ;
- **Le diamètre du milieu** jusqu'à la manche de bâton ne peut pas être au-dessous de 2.80 cm pour adultes masculins, de 2.65 cm pour adultes féminines ; de 2.65 cm pour adolescent masculin, et de 2.50 cm pour adolescente féminine ;
- **Le diamètre du milieu** jusqu'au bout de bâton ne peut pas être au-dessous de 2.30 cm pour adulte masculin, de 2.10 cm pour adulte féminine ; de 2.10 cm pour adolescent masculin et de 1.90 cm pour adolescente féminine.
- Sans aucune limite pour les enfants.

1. Les normes de l'épée du Taiji

- **La longueur de l'épée** : la main gauche portant sur la garde de l'épée et laissant l'épée se dresser au long du bras gauche, la pointe de l'épée doit atteindre le bord supérieur de l'oreille gauche ;
- **Son poids** : 0.600 kg pour adulte masculin, 0.500 kg pour adulte féminine ; sans limites pour les enfants
- **La dureté de l'épée** : laissant la pointe de l'épée toucher le sol, et son poids peser sur la pointe, le corps de l'épée ne peut pas se plier.



WUSHU
ARTS MARTIAUX
CHINOIS 

**REGLEMENT D'ARBITRAGE
DES COMPETITIONS DE WUSHU
SAISON 2014-2015**

Edition du 15 décembre 2014

**TAOLU
TRADITIONNEL**



1^{ère} partie : Règlement des compétitions

Article 1 : La Commission de compétition

Seront formés en fonction de l'envergure de chaque compétition : la Commission de compétition, les sous-commissions de compétition, ainsi que la composition du staff responsable du travail professionnel de compétition.

Sous la direction de la Commission d'organisation, la commission de compétition prend la responsabilité d'organiser l'ensemble du travail d'organisation de compétition.

Article 2 : La Commission de Supervision de la compétition

Composition

Un chef de la supervision, un chef adjoint, de 3 à 5 membres ;

Responsabilités

- Elle surveille le travail de la Commission de réclamation et de la Commission d'arbitrage ;
- Elle surveille et contrôle le comportement des compétiteurs participants ;
- Elle a la compétence d'appliquer des sanctions contre le membre de la commission de réclamation, l'arbitre ou le juge, le compétiteur ou d'autres responsables fautifs.
- Elle ne participe pas directement au travail du ressort de la Commission de réclamation, ou d'arbitrage ; elle n'intervient pas dans l'application des décisions justes prises par la Commission de réclamation, par les arbitres ou par les juges ; elle ne corrige pas le résultat du jugement pris par la commission de réclamation, par les arbitres ou par les juges.

Article 3 : La Commission de réclamation

Composition

Un responsable, un responsable adjoint, 3, 5 ou 7 membres.

Responsabilités

Recevoir les réclamations des compétiteurs, exprimer ses jugements sans corriger le résultat de notation.

Procéder au vote de ses décisions qui doivent obtenir plus de la moitié des voix des membres pour être valides. Pendant le vote, s'il y a égalité de voix, la voix du responsable sera prépondérante. Le membre ayant des relations avec le plaignant ne participe ni au débat ni au vote ni au vote du jugement de la commission de réclamation.

Le jugement de la commission de réclamation sera l'ultime décision d'arbitrage.

Article 4 : Le Corps exécutif de l'arbitrage

Composition du jury

- Un juge en Chef, de un à deux juges en Chef adjoints ;
- En fonction de l'envergure des compétitions, un ou plusieurs groupes de juges peuvent se constituer. Chaque groupe se compose d'un juge chef de table, d'un juge chef de table adjoint, de 3 à 5 juges.
- Une personne est chargée du planning et de l'enregistrement ;
- Une personne est chargée des contrôles et vérifications

Assistance du jury

- Groupe d'inscription et de planning : 3 à 5 personnes ;
- Groupe de contrôle : de 3 à 6 personnes ;
- Annonceurs : 1 à 2 personnes ;

- Responsables de son : 1 à 2 personnes
- Caméramans officiels de compétition : 2 à 4 personnes.

Article 5 : Les responsabilités du jury

Le juge en Chef

Il dirige le travail des groupes de juges, assure la bonne application du règlement de compétition; contrôle et vérifie toutes les préparations des compétitions ;

Il explique le règlement et le programme de compétition sans avoir le droit de les changer;

Au cours de la compétition, selon l'exigence du travail d'arbitrage et de distribution des tâches, il a le droit de résoudre tout problème dû à une erreur sérieuse commise par un juge ;

Lorsqu'il y a des communications prohibées entre l'entraîneur et son compétiteur, il leur donne un avertissement ; vis-à-vis des récidivistes, il a le droit de conseiller à la Commission Technique de sévères punitions allant jusqu'à l'annulation de leur résultat de compétition.

Il vérifie et déclare le résultat de compétition, et il conclut le travail d'arbitrage.

Les juges en Chef adjoints

Ils coordonnent et ils assistent le travail du juge en chef ;

En l'absence du juge en chef, l'un des juges en chef adjoints le représente et prend en charge ses responsabilités.

Le juge chef de table

Il procède à la déduction de points vis-à-vis de l'insuffisance ou du dépassement de temps, des répétitions lors d'une présentation de Taolu ; ou du manque ou de l'ajout de mouvements lors d'une présentation de Taolu imposé ; ou de l'insuffisance de compétiteurs par rapports au nombre réglementaire lors de la compétition des Taolus collectifs ou des exercices de santé de Wushu ; ou de la musique non conforme aux normes réglementaires ;

Il a la compétence de rectifier la note réelle, et de déclarer la note finale des compétiteurs;

Lorsqu'un juge commet une faute sérieuse d'arbitrage, il conseille au juge en chef la solution appropriée.

Le juge adjoint chef de table :

Il assiste le juge chef de table dans son travail ; lors de la compétition des Taolus imposés, il cumule de plus le travail de contrôle des Taolus imposés.

Les juges

En application stricte du règlement, ils procèdent en toute indépendance à la notation, et à l'enregistrement en détail ;

Les juges du groupe A sont chargés de la notation du compétiteur sur le plan de la qualité des mouvements de son Taolu ;

Les juges sont chargés de la notation du compétiteur sur le plan de la performance globale de son Taolu.

Le responsable du planning et des inscriptions

Il est responsable de l'ensemble du planning et des inscriptions, de la vérification des formulaires d'inscription, de l'établissement d'une brochure de programme et de l'ordre de passage des compétiteurs en fonction de l'exigence de la rencontre ;

Il prépare tous les tableaux ou formulaires de compétition nécessaires, vérifie, certifie le classement des compétiteurs ;

Il établit la brochure des résultats de compétition.

Le responsable des contrôles

Il est responsable de tout le travail du groupe de contrôleurs ;

Selon l'ordre de passage des compétiteurs, il applique à temps les contrôles d'inscriptions, la vérification des instruments de compétition et la présentation vestimentaire des compétiteurs.

Il contrôle et vérifie la distribution des récompenses.

Article 6 : Responsabilités des assistants d'arbitrage

Les contrôleurs

Ils exécutent le travail demandé par leur chef;

Après avoir introduit les compétiteurs sur l'aire de compétition, il présente au Chef de table le formulaire de contrôle. Au moindre changement, il en informe à temps le chef de table et l'annonceur.

L'annonceur

Il présente au public les compétiteurs qui s'avancent sur l'aire de compétition, le résultat de leur prestation, le programme et le règlement de la compétition, les caractéristiques des styles de compétition ainsi que les autres informations concernant le Taolu de Wushu.

Responsable de Son

Il se charge de la musique accompagnant les Taolus de compétition.

Article 7 : Règles relatives aux participants et autres de compétitions

Les participants de compétitions se composent des compétiteurs, de leur entraîneur, de leur coach, de leurs accompagnateurs, et de leur médecin.

Dans l'objectif d'un bon déroulement des compétitions, ils doivent respecter strictement les règles suivantes :

- Ils doivent faire leurs inscriptions en respectant les règles relatives aux délais de forclusion et aux autres règles relatives aux disciplines de compétitions ;
- A la réunion commune des sous-commissions qui inviteront les coaches, entraîneurs, et juges, ils expriment leurs avis et contributions. Toute décision prise à l'issue de leur débat doit être exécutée.
- En application stricte du règlement et du planning de compétition, ils doivent se concourir de manière juste, appliquer le protocole de Wushu, se soumettre aux juges, et respecter leurs concurrents.
- Pendant le déroulement des compétitions, toute personne participante est interdite d'influencer, et de perturber le personnel de jury. En cas contraire, il appartiendra à la Commission de supervision de la compétition d'appliquer des mesures appropriées.

Article 8 : Réclamations

Le contenu :

Les réclamations ne concernent que les compétiteurs s'opposant aux déductions de points imposées à leur Taolu par le juge chef de table.

Procédure de réclamation :

Lorsqu'une équipe participante s'oppose aux résultats donnés par le jury, la réclamation doit être faite par le Coach ou l'entraîneur de cette équipe auprès de la commission de réclamation à la fin de la compétition de la discipline concernée et dans une limite de temps de 15 minutes ; elle doit être manuscrite et accompagnée des frais de réclamation dont le montant est de 100 euros.

Règles de réclamation :

Une réclamation ne peut porter que sur une seule discipline. La Commission de réclamation vérifie le contenu de la réclamation, en visualisant la vidéo de la Commission de réclamation. Lorsque la Commission de réclamation estime que le juge chef de table avait raison, l'équipe concernée doit se soumettre à sa décision.

En cas de désobéissance allant jusqu'à la perturbation déraisonnable de la compétition, selon la gravité de la situation, la Commission de réclamation rapporte les faits à la Commission de supervision, et lui conseille l'application de sanctions sévères allant jusqu'à l'annulation du résultat de compétition de l'équipe fautive.

Lorsque la Commission de réclamation donne raison à l'équipe qui a porté réclamation, elle invite la Commission de supervision à trouver les mesures disciplinaires contre le juge chef de table selon les règles en vigueur, et elle rembourse les frais de réclamation, mais elle ne corrige pas le résultat de compétition.

Le résultat de jugement sera immédiatement transmis aux parties concernées.

Article 9 : Natures et types de compétitions

Les types de compétitions peuvent être les suivants:

- Individuel ;
- Collectif ;
- Mixte entre Individuel et collectif.

Les compétitions peuvent se faire en fonction des catégories d'âges suivantes :

- Compétition des adultes (Seniors, Vétérans) ;
- Compétition des jeunes (Minimes, Cadets, juniors) ;
- Compétition des enfants (Pré-Poussins, Poussins, Pupilles, Benjamins).

En fonction des systèmes d'arts martiaux (Quan zhong), les compétitions peuvent se présenter sous les formes suivantes :

- Compétition des Tao lus individuels à main nues ou avec instruments de Wushu ;
- Compétition des Tao lus collectifs ;
- Compétition mixte ;

Article 10 : Disciplines de compétition et de démonstration

Disciplines de compétition :

Tous les Tao lus de Wushu traditionnel issus des différents systèmes d'arts martiaux (Quan zhong) à condition qu'ils soient connus et référencés. Ces Tao lus peuvent être sous forme individuelle de mains nues ou avec armes ; à duel, et sous formes collective

Les autres Taolus de Wushu largement propagés dans les clubs français, y compris les Tao lus imposés (Guiding) de mains nues ou avec Armes pour le Taiji

Les exercices spéciaux - Gong fa

Démonstration collective JITI :

Il s'agit des disciplines de démonstration collective dont le contenu principal relève des techniques de Wushu ; et qui comportent une certaine dimension artistique.

Article 11 : Catégories d'âges

Les catégories d'âges sont divisées en groupes suivants :

Enfants				Jeunes			Adultes			
Mini-poussins	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadet	Juniors	Séniors	Vétérans 1	Vétérans 2	Vétérans 3
4-5 ans	6-7 ans	8-9 ans	10-11 ans	12-13 ans	14-15 ans	16-17 ans	18-34 ans	35-45 ans	46-55 ans	56 ans et +

Article 12 : Les disciplines de compétition

Pour les catégories (1 et 6) chaque compétiteur a la possibilité de s'inscrire dans 3 styles différents.

Pour les catégories (2,3,4,5,7,8,9) chaque compétiteur a la possibilité de s'inscrire dans 3 styles différents sans que les styles ne soient de la même catégorie.

Il est possible de rajouter une 4eme inscription dans les catégories 10 et 11

Lorsque l'un des styles mentionnés ci-dessous comprend 3 compétiteurs en championnat inter-région et 6 compétiteurs en championnat de France une catégorie dédiée à ce style peut être créée.

Exemple : Lors d'un championnat de France s'il y a 6 compétiteurs ou plus dans le style 42 mouvements de Taijiquan alors une catégorie dédiée est créée.

Tao lus traditionnels à mains nues :

Ces Tao lus sont divisés en 5 Catégories :

Catégorie 1, Taijiquan Traditionnel : Yang, Chen, Sun, Wu, Wu (Hao), Li, Wudang, Zhaobao, Tung, 24 mouvements Taijiquan, 42 mouvements Taijiquan, Style Yang Taijiquan (40 mouvements), Style Chen Taijiquan (56 mouvements), Style Sun Taijiquan (73 mouvements), autres styles traditionnels de Taiji-quan

Catégorie 2 : Xing yi quan, Bagua zhang, Baji quan;

Catégorie 3 : Tong bei quan, Pigua quan, Fanzi quan ;

Catégorie 4 : Ditan quan, Xiang xing quan ((Houquan, Yingzhuaquan, Zuiquan, Tanglangquan (Qi xing, Mei hua, Taiji, Taiji mei hua), Zonghequan, Minghequan, Heihuquan), Cha quan, Hua quan, Hong quan, Shaolin quan, Nan quan traditionnel (Yongchunquan (Wing chun), Wuzuquan, Cailifo (Choy lee fut), Huheshuangxing, Hung gar, Dishuquan);

Catégorie 5 : les autres styles de Tao lu qui ne font pas partie des trois Catégories 2-3-4, sont classés dans la catégorie « AUTRES » (par exemple, Mizhong quan ou les Taolus de Wushu largement propagés dans les clubs français)

!\ Remarque : Les styles suivants : Hou quan, Zui quan, Ditan quan sont interdits aux compétitrices.

N°	Catégorie 1	N°	Catégorie 2	N°	Catégorie 3	N°	Catégorie 4	N°	Catégorie 5
01	Yang	16	Xing yi quan	19	Tong bei quan	22	Ditan quan	29	Autres Styles
02	Chen	17	Bagua zhang	20	Pigua quan	23	Xiang xing quan		
03	Sun	18	Baji quan	21	Fanzi qua	24	Cha quan		
04	Wu					25	Hua quan		
05	Wu(Hao)					26	Hong quan		
06	Li					27	Shaolin quan		
07	Wudang					28	Nan quan traditionnel		
08	Zhaobao								
09	Tung								
10	24 mouvements Taijiquan								
11	42 mouvements Taijiquan								
12	Style Yang Taijiquan (40 mouvements)								
13	Style Chen Taijiquan (56 mouvements)								
14	Style Sun Taijiquan (73 mouvements)								
15	Autres styles traditionnels de Taiji-quan								

Tao lus traditionnels avec Instruments de compétitions :

Ils se divisent en 4 Catégories :

Catégorie 6, Instruments de Taiji : 32 mouvements Taijijian, 42 mouvements Taijijian, Taiji avec instrument (dao, jian, qiang, gun, Da dao, Shuang jian, Shuang Dao), Taiji Shan

Catégorie 7, Instruments singulières : Dao, Jian, Gun, Qiang, Pudaο, Dadaο, Changshui jian, Shuang shou jian, Miao dao, Zui jian, Hou gun,

/!\ Remarque : (Zui jian, Hou gun sont interdits aux personnes du sexe féminin) ;

Catégorie 8 Instruments doubles : Shuang dao (Dao + Jian), Shuang jian, (Shuang Chang sui jian, Shuang gou), Shuang jiu jie bian (y compris Dao + Bian), Shuang Liang jie gun, Shuang Bi Shou

Catégorie 9, Instruments flexibles : Liang jie gun, San jié gun, Dan bian, Jiu jie bian (9 et 11 sections), Shen biao, (y compris Liu xing chui), Shan

Numéro	Catégorie 6	Numéro	Catégorie 7	Numéro	Catégorie 8	Numéro	Catégorie 9
30	32 mouvements Taijijian	40	Dao	51	Shuang dao	56	Liang jie gun
31	42 mouvements Taijijian	41	Jian	52	Shuang jian	57	San jié gun
32	Autres styles Taiji avec instrument	42	Gun	53	Shuang jiu jie bian	58	Dan bian
33	Dao	43	Qiang	54	Shuang Liang jie gun	59	Jiu jie bian
34	Jian	44	Pudaο	55	Shuang Bi Shou	60	Shen biao
35	Gun	45	Dadaο			61	Shan
36	Da dao	46	Changshui jian				
37	Shuang jian	47	Shuang shou jian				
38	Shuang Dao	48	Miao dao				
39	Taiji Shan	49	Zui jian				
		50	Hou gun				

Démonstrations Collectives-JITI:

Catégorie 10 : Le nombre des compétiteurs doit être au moins 6 personnes ; la mixité des sexes et des âges est autorisée. Il ne s'agit pas d'une démonstration de Tao-lu synchronisés.

Tao lus de Gong fa :

Catégorie 11 : Des exercices spéciaux de force, de précision, d'encaissement, de dextérité, d'équilibre, etc.

Article 13 : Détermination de l'ordre de passage des compétiteurs

Sous l'inspection de la Commission de Supervision et de l'arbitre en chef, le groupe chargé des inscriptions et du planning forme par tirage au sort l'ordre de passage des compétiteurs.

Article 14 : Vérification des inscriptions

30 minutes avant le début de la compétition, les compétiteurs doivent se présenter à l'endroit désigné pour la 1ère vérification de leurs inscriptions et le contrôle de leur présentation vestimentaire ainsi que de leurs instruments de Wushu.

10 minutes avant la compétition, se déroulera la 2ème vérification d'inscription.

5 minutes avant la compétition, se déroulera la 3ème vérification d'inscription.

Article 15 : Protocole

Chaque fois que le compétiteur entend l'appel de son tour et la déclaration du résultat de sa prestation, il doit effectuer le salut rituel « poing et paume » vers le chef de table.

Article 16 : Calcul du temps

Le chronomètre est déclenché (hors salut d'école) au moment où le compétiteur commence à faire le premier geste à partir de sa position debout avec les deux pieds joints ; et le chronomètre est arrêté au moment où le compétiteur revient à sa position initiale avec les deux pieds joints.

Article 17 : Affichage des notes

Les résultats de la compétition doivent être publiquement affichés.

Article 18 : Forfait

Si le compétiteur ne se présente pas à temps lors de la dernière vérification d'inscription ou s'absente au moment où il doit effectuer sa prestation, il sera déclaré forfait.

Article 19 : Contrôle anti dopage

Le contrôle antidopage s'effectue selon les restrictions établies par le Comité Olympique et le règlement de la Fédération Internationale du Wushu.

Article 20 : Classement

Classement individuel :

Le classement se fait en fonction des résultats. Le premier au classement est celui qui a obtenu la meilleure note ; le 2ème au classement est celui qui a obtenu la seconde meilleure note, etc.

Classement individuel sur plusieurs disciplines confondues :

Le classement se fait en fonction du total des notes obtenues sur les différentes disciplines (ou selon des règles préétablies). Le premier au classement est celui qui a obtenu la meilleure note ; le 2ème au classement est celui qui a obtenu la seconde meilleure note, etc.

Classement par groupe :

Le groupe classé premier est celui qui a obtenu la meilleure note ; le deuxième groupe est celui qui a obtenu la seconde meilleure note, etc.

Classement par équipe :

Le classement par équipe se fait en fonction des règles relatives à la compétition par équipe préétablies dans le règlement de cette compétition.

Solutions en cas d'égalité :

Egalité de résultat dans les disciplines individuelles :

- Le compétiteur obtenant la moyenne des notes invalidées se rapprochant le plus de la moyenne des notes validées sera classé devant ;
- Le compétiteur obtenant la moyenne des notes invalidées la plus élevée sera classé devant ;
- Le compétiteur obtenant la meilleure note parmi les plus basses et invalidées sera classé devant ;
- Si l'égalité persiste, l'ex aequo sera déclaré.

Egalité de résultat dans le classement des compétitions pluridisciplinaires :

Le compétiteur ayant obtenu le plus de premières places sera classé devant ; si l'égalité persiste, le compétiteur ayant le plus de secondes places sera classé devant ; si l'égalité persiste, l'ex aequo sera déclaré.

Egalité de résultat dans la discipline collective :

Appliquer les solutions prévues en cas d'égalité dans les disciplines individuelles ;

Egalité des résultats dans le classement par équipe :

L'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de première place sera classée devant ; si l'égalité persiste, l'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de deuxième place sera classée devant ; si l'égalité persiste, l'ex aequo sera déclaré.

Article 21 : Récompenses des disciplines de démonstrations collectives

Les récompenses des disciplines de démonstrations collectives seront le 1er prix, le 2ème prix, et le 3ème prix. Le classement des récompenses est déterminé par les points obtenus ; les types de récompenses décernées sont décidés par le règlement des compétitions.

Des récompenses spéciales peuvent être créées selon le règlement de chaque compétition.

Article 22 : Règles relatives à la durée de temps de réalisation d'un Tao lu

Durée de réalisation d'un Tao-lu individuel autre que Taiji :

- Cadet, junior, senior, vétéran → entre 50 secondes et 2 minutes
- Benjamin, minime → 30 secondes minimum
- Poussin, pupille → 20 secondes minimum
- Pré-poussin → sans limitation de temps

Pour les catégories Cadet, junior, senior, vétéran Lorsque le compétiteur atteint 1 minute 30', le juge chef de table donne un signal d'indication (si le Tao lu est trop long, le compétiteur devra le raccourcir en conformité avec les règles).

Durée de réalisation d'un Tao-lu de Taiji quan :

- Entre 4 et 6 minutes ; le juge chef de table donne un signal d'indication lorsque le compétiteur atteint sa 4ème minute;
- Durée de réalisation d'un Tao-lu de Taiji avec instrument de compétition :
- Entre 3 et 4 minutes ; le juge chef de table indique la 3ème minute au compétiteur par un signal d'indication ;

Durée de réalisation des démonstrations collectives – Jiti :

- De 2 à 4 minutes
- Durée des disciplines de Gong fa :
- De 2 à 4 minutes ; le juge chef de table donne un signal lorsque la démonstration atteint 2 minutes 30' ;
- Durée de réalisation des démonstrations collectives de type martial et artistique :
- 6 minutes Maximum

La durée de temps de réalisation d'un Tao lu est déterminée par le chronomètre utilisé par le jury, le jury devant utiliser deux chronomètres pour calculer la durée de temps de réalisation d'un Tao lu. Lorsque la durée de temps n'est pas conforme aux règles et que les temps indiqués par les deux chronomètres sont différents, les juges se référeront au chronomètre indiquant le temps le plus proche des règles relatives à la durée de temps.

	Catégorie d'âge	Temps de Réalisation
Tao-lu individuel	Cadet, Junior, Senior, Vétéran	Entre 50 secondes et 2 minutes
	Benjamin, minime	30 secondes minimum
	Poussin, pupille	20 secondes minimum
	Mini-Poussin	Sans limitation de temps
Taiji-quant		Entre 4 et 6 minutes
Taiji avec instrument de compétition		Entre 3 et 4 minutes
JITI		Entre 2 et 4 minutes
GONG FA		Entre 2 et 4 minutes

Article 23 : Règles relatives au nombre de compétiteurs dans les disciplines collectives

Le nombre de compétiteurs dans les disciplines collectives et exercices de santé du Wushu ne dépasse pas 6 personnes. Ce nombre ne sera pas limité aux démonstrations collectives.

Article 24 : Abandon ou rupture de la prestation de Taolu

La prestation de Taolu abandonnée par le compétiteur ne sera pas notée.

En cas d'une rupture de prestation due à des raisons objectives, le compétiteur pourra demander une reprise. La reprise sera arrangée après le dernier compétiteur de la même discipline.

En cas d'une rupture de prestation chez le dernier compétiteur, la reprise autorisée débutera après les 5 minutes de récupération accordée à ce compétiteur.

Article 25 : Règle relative à la musique

La règle relative à la musique est fixée par le règlement de chaque compétition.

Les disciplines imposées d'avoir de la musique d'accompagnement doivent présenter obligatoirement une musique pure ; et la musique d'accompagnement doit s'accorder au thème et aux mouvements du Tao lu.

Le début et la fin de la musique d'accompagnement ne peut pas durer plus de 15 secondes par rapport au début et à la fin du Tao lu ;

L'émission de la musique d'accompagnement doit être sous forme de CD ou MP3 ; l'enregistrement de cette musique appartient au ressort des participants de compétition.

A la première vérification des inscriptions, chaque équipe participante doit vérifier et finir avec le responsable des sonos, l'émission de leur CD ou MP3.

Article 26 : Règles relatives aux vêtements de compétition

Les juges doivent s'habiller en uniforme selon les règlements de compétitions

Les compétiteurs sont libres de choisir leurs vêtements de sport ; il serait admis de porter des vêtements et chaussures qui montrent les caractéristiques des différentes écoles, des différents sports, modes et styles.

Les règles communes relatives aux vêtements pourront être déterminées par la Commission d'organisation en fonction de la nature, des caractéristiques, et du contenu de chaque compétition.

Article 27 : Aire de compétition

La compétition des disciplines individuelles se réalise sur une aire longue de 14 mètres et large de 8 mètres ; les 4 côtés de l'aire de compétition comportent une bordure blanche et large de 5 centimètres ; la dimension de l'aire de compétition se calcule à partir de l'extérieur de cette bordure. L'aire de compétition est entourée d'une zone de sécurité large de 2 mètres.

La compétition des disciplines collectives JITI se réalise sur une aire longue de 16 mètres et large de 14 mètres ; cette aire comporte une bordure blanche et large de 5 centimètres ; la dimension de l'aire de compétition se calcule à partir de l'extérieur de cette bordure ; cette aire de compétition est entourée d'une zone de sécurité large de 1 mètre.

Article 28 : Instruments de compétition

Tous les instruments de Wushu sont admis à la compétition.

Article 29 : D'autres équipements de compétition

En fonction de l'envergure de chaque compétition, il y aura des équipements tels que des caméras, des projecteurs de films, des écrans électroniques, et des équipements de sonorisation.

2^{ème} partie : Règlement d'arbitrage

Article 1 : Méthodes et Critères de notation

Le barème de 10 points est appliqué

Méthodes de notation

Les juges se référant au niveau de la prestation technique du compétiteur, aux « critères de notation divisés en différents degrés de mentions », et, par comparaison, au niveau des autres prestations, déterminent le degré de notation que le compétiteur mérite. Sur cette base de notation, ils déduisent les points concernant les autres erreurs. La notation peut présenter deux décimales.

Détermination de la note réelle du compétiteur

- S'il y a 3 juges, la note réelle obtenue par le compétiteur sera la moyenne de la note de 3 juges ;
- S'il y a 4 juges, la note réelle sera la moyenne des deux notes du milieu ;
- S'il y a 5 juges, la note réelle sera la moyenne des trois notes du milieu ;

La note réelle peut avoir deux décimales et la troisième ne sera pas prise en compte.

La notation de régulation du juge chef de table

Lorsqu'il apparaît des incohérences évidentes dans la notation, avant l'affichage de la note finale, le juge chef de table peut en consultation avec le juge en chef, augmenter ou réduire celle-ci de 0.01 à 0.05 point.

En cas d'une nécessité d'élargir la note de régulation pour régler des irrégularités évidentes, le juge chef de table doit avoir l'accord du juge en chef pour faire des régulations de note entre 0.05 à 0.10 point.

Détermination de la note finale

A partir de la note que le compétiteur devrait obtenir, le juge chef de table applique « la déduction par le chef de table » et/ou « la régulation de note par le chef de table », et détermine la note finale du compétiteur.

Critères de notation

Les degrés de notation, sont divisés en 3 degrés de mentions sous-divisées en 9 niveaux dont (voir tableau 1):

- La mention « excellent », valant de 8.50 à 10.00 points ;
- La mention « bien », valant de 7.00 à 8.49 points ;
- La mention « passable », valant de 5.00 à 6.99 points

Degré de mentions		Niveau	Valeur de notation
BIEN	Supérieur	1	9.50 – 10.00
	Moyen	2	9.00 – 9.49
	Inférieur	3	8.50 – 8.99
STANDARD	Supérieur	4	8.00 – 8.49
	Moyen	5	7.50 – 7.99
	Inférieur	6	7.00 – 7.49
PASSABLE	Supérieur	7	6.50 -6.99
	Moyen	8	6.00 – 6.49
	Inférieur	9	5.50 – 5.99

Les critères de notation en différents degrés de mentions

Respecter la rigueur des mouvements, la précision des méthodes, et les caractéristiques du style : le compétiteur doit jouer pleinement de toutes les caractéristiques techniques, de l'originalité du style, du contenu principal de la discipline ; respecter les normes, les méthodes et les techniques des mouvements ;

Une bonne fluidité de la puissance, une précision de la force et une bonne coordination des mouvements : Le compétiteur doit déployer toute sa puissance musculaire et sa virtuosité dans la manipulation des instruments à travers des caractéristiques telles que la fluidité de la puissance, la précision de la force, la bonne coordination entre les regards, le corps, les déplacements, et entre le corps et les instruments de Wushu ;

Une pertinence du rythme, une grande concentration d'esprit, et une bonne maîtrise des techniques : il faut présenter un rythme en accord avec la discipline ;

Une structure rigoureuse de Taolu, une chorégraphie logique, un contenu riche des techniques martiales, et un schéma juste de déplacement : le contenu des mouvements doit respecter les caractéristiques de la discipline ;

Pour les exercices de Gong fa, leurs mouvements doivent être rigoureux, composés de souplesse et dureté, arrondis et continus auxquels s'ajoutent une respiration qui doit être fluide et longue, une bonne concentration d'esprit, une originalité, et une vitesse juste d'exécution ;

Pour les disciplines de Jiti : Bonne coordination, diversité et originalité des transformations techniques : tout en respectant la formation des colonnes et des lignes de compétiteurs, les transformations doivent être variables et bien coordonnées, faire ressortir le contenu principal et l'originalité de la discipline;

Une bonne harmonisation entre la musique et les mouvements : le style de musique et les caractéristiques de la discipline doivent être en symbiose ;

Lors d'une compétition de Taolus traditionnels de Wushu issus des différents systèmes (Quan zhong) ou des différentes écoles (Liu pai) d'arts martiaux, il est interdit d'exécuter les mouvements difficiles des Taolus optionnels de Wushu au-delà de la catégorie A. Le compétiteur dont l'exécution du Taolu n'est pas conforme aux règles, n'obtient pas de notation. (L'exécution des mouvements suivants est autorisée : teng kong feijiao, teng kong bailian, teng kong xuan feng jiao, jian tan et d'autres mouvements de sauts).

Dans une compétition de Taolus imposés, il faut respecter strictement les mouvements imposés et le schéma des déplacements.

Les déductions de points par les juges concernant les autres erreurs

Types d'erreurs	Contenu des erreurs et critères de déduction de points		
	0.10	0.20	0.30
Vêtement, décoration affectant les mouvements	-Tissu du sabre, pompon de l'épée touchant le sol ou s'enroulant sur le corps -Déboutonnage ou déchirure vestimentaire ; Ceinture, décoration de cheveux tombant par terre ; -Perte de chaussure		
Instrument touchant le tapis ou le corps du compétiteur, saisie ratée d'instrument, déformation, instrument cassé, tombant par terre	-Instrument touchant le tapis, -Instrument quittant la main ; - Instrument s'enroulant sur le corps ; -Instrument se tordant ou se déformant		-Rupture d'instrument (y compris rupture incomplète); -Chute d'instrument sur le tapis ;
Sortie	Toute partie du corps du compétiteur touche l'extérieur de la bordure du tapis		
Perte d'équilibre	Le tronc remue, le pied se déplace ou sautille	Appui supplémentaire par l'utilisation de la main, du coude, du genou, de l'instrument,	Chute sur le tapis (les deux mains, le bras, la tête, le tronc, et les fesses touchent le sol)
Oubli	chaque oubli		
Erreurs concernant les caractéristiques de la discipline		Touche accidentellement son partenaire	Blesse accidentellement son partenaire
Erreurs concernant la discipline Duilian	Attaques dans le vide	Toucher involontairement son partenaire	Blesser involontairement son partenaire
Erreur dans le tao-lu imposé		-Ajout d'un mouvement -Manquement d'un mouvement imposé	

Chaque fois qu'il apparaît une erreur ci-dessus mentionnée, elle donne lieu à une déduction de point.

Si dans un mouvement, il y a deux erreurs ou plus, la déduction sera sur la base du total comptabilisé de toutes ces erreurs.

Si le compétiteur commet plusieurs des erreurs susmentionnées, la déduction de points se fait en fonction de la somme totale des erreurs.

Critères et déductions de points par le juge chef de table

Une déduction de 0.10 point s'applique pour une faute d'insuffisance ou de dépassement de temps de 05 secondes sur la réalisation du Tao lu dans la discipline collective, dans le Tao lu de Taiji quan et de Taiji jian ; la déduction est de 0.20 point pour les cas entre 06 et 10 secondes (y compris 10 secondes), au-delà de 10 secondes = 0.30 point...

Une déduction de 0.10 point s'applique pour une faute d'insuffisance ou de dépassement de temps de 02 secondes (y compris 02 secondes) dans les Taolus individuels; la déduction est de 0.20 point pour les cas de 02 à 04 secondes (y compris 04 secondes).

Lorsque la déduction de dépassement de temps atteint 0.30 point, le juge chef de table demande au compétiteur d'arrêter sa prestation, et la prestation est considérée comme terminée.

Déduction de 1 point pour la reprise d'une prestation interrompue pour des causes subjectives ;

Une musique d'accompagnement non conforme aux règles de compétition donne lieu à une déduction de 0.10 point.

Dans une compétition des Tao lus traditionnels, chaque mouvement difficile de catégorie B ou supérieur à B selon le règlement de compétition des Taolus modernes, donne lieu à une déduction de 0.20 point.

Article 2: Critères de notation des disciplines de démonstrations collectives

Méthodes de notation

Le Groupe A composé de 3 juges se charge de la qualité des mouvements ; Le groupe B, composé de 3 juges et du juge Chef de table, se charge de la performance globale.

Le barème de notation est de 10 points. Dans ces 10 points, 5 points s'appliquent à la qualité des mouvements et 5 points à la performance globale.

Le groupe A déduit les erreurs concernant la qualité des mouvements.

Le groupe B et le juge Chef de table évaluent le degré de la performance globale, et déduisent les erreurs concernant la chorégraphie du Tao lu.

Critères de notation

La qualité des mouvements

Chaque mouvement qui n'est pas compatible aux normes réglementaires entraînera une déduction de 0.10 point ; les autres erreurs entraîneront une déduction de 0.10 à 0.30 point.

Tableau : Le contenu des erreurs de la qualité des mouvements et d'autres erreurs, les critères de déduction de points, et leur code d'indice dans les Jiti

Types d'erreurs	Contenu des erreurs et de déduction des points	Code de référence
Les autres erreurs	Lors des positions statiques, le tronc remue, les pieds bougent ou sautilles	70
	Appui supplémentaire (déduction 0.20 point)	71
	Chute au tapis (0.30 point)	72
	Les instruments de Wushu se séparent de leur manche, touchent accidentellement le corps, touchent le sol, se déforment ou se tordent ;	73
	Les instruments de Wushu se cassent (déduction 0.20 point)	74
	Chute des instruments de Wushu au tapis (déduction de 0.30)	75
	Les tissus de sabre, le pompon d'épée, la ceinture, la bande des cheveux tombent au tapis ; les tissus de sabre, le pompon, les instruments flexibles enroulent le corps du compétiteur ; le déboutonnage et déchirement vestimentaire ; perte de chaussures ;	76
	Le temps des équilibres longs est moins de 2 secondes ;	77
	Toute partie du corps de compétiteur touche l'extérieur de limite du tapis ;	78
	Oubli	79

Suite du tableau page suivante

Méthodes	Les positions, les techniques de jambes ne sont pas conformes aux normes réglementaires ;	96
	Les techniques de sauts et de culbutes ne sont pas conformes aux normes réglementaires ;	97
	Les techniques de maniement des instruments de Wushu ne se répondent pas aux normes réglementaires ;	98
Coordination	Défaut de synchronisation lors d'un mouvement ou défaut d'alignement dans la formation des colonnes et lignes ;	99
	Les mouvements d'attaque et défense dans des duels tombent dans le vide ;	93
	Les attentes d'attaque en provenance de son partenaire ;	94
	Touche et blessement accidentel de son partenaire	95

Remarque :

Les erreurs sans mentions de déduction de point signifient qu'une déduction de 0.10 point leur attribue.

Plusieurs apparitions de ces erreurs sus mentionnées donneront lieu à une déduction totale de point;

Si les instruments de Wushu touchent l'extérieur de limite du tapis, ou si toute partie du corps de compétiteur dépasse l'espace en l'air du tapis, il n'y aura pas de déduction de point.

La performance globale

La notation de la performance globale se base sur les différents degrés et sur la déduction de points concernant les erreurs de chorégraphie du Taolu.

Les normes de la performance globale sont les suivantes : la puissance pleinement déployée ; la fluidité dans l'utilisation de force ; la précision de la force ; la bonne coordination entre les regards, le corps, et le déplacement (cela concerne aussi la coordination armes/corps) ; la netteté du rythme ; l'originalité du style; l'harmonie entre les mouvements et la musique.

Les critères de notation de la performance globale - se basant sur la puissance, la coordination, le rythme, le style, la composition de la musique - se divisent en 9 degrés de point (Voir Tableau ci-dessous)

Tableau : Critères de notation de la performance globale des disciplines Jiti selon les 9 degrés de points

Niveaux	Degré de points	Critères de notation
1	4.81- 5.00	La puissance est pleinement suffisante, fluide, et précise ; le rythme est lisible, le style est original, la chorégraphie est logique, une bonne synchronisation entre les mouvements et la musique (pour le Jiti) ;
2	4.51 - 4.80	
3	04.21 - 4.50	
4	3.81 - 4.20	La puissance est assez suffisante, fluide, et précise ; le rythme est assez lisible, le style est assez original, la chorégraphie est assez logique, une moyenne synchronisation entre les mouvements et la musique
5	3.41 - 3.80	
6	3.01 - 3.40	
7	2.51 - 3.00	La puissance n'est pas suffisante, fluide, et précise ; le rythme n'est pas lisible, le style n'est pas original, la chorégraphie n'est pas logique, une mauvaise synchronisation entre les mouvements et la musique
8	2.01 - 2.50	
9	1.51 - 2.00	

Le contenu obligatoire de la chorégraphie de Jiti :

La chorégraphie des mouvements de Jiti doit intégrer des techniques imposées suivantes :

- 4 techniques de jambes de catégorie « Zhi bai » - Extension (Zheng ti, Ce ti, Lihe, Waibai) ;
- 3 techniques de jambes de catégorie « Shen shu » - Flexion et extension (Tan tui, Deng tui, Cuai tui) ;
- 3 techniques de jambes de catégorie « Ji pai » - jambe claquée (Pai jiao, Lihe ji xiang, Wai bai ji xiang) ;
- 2 techniques de jambes de catégorie « Shao tui » - balayage (Qian et hou shao tui) ;
- 5 techniques de Tiao yue – sauts (Teng kong fei jiao, Xuan feng jiao, Teng kong bai lian, Ce kong fan, Xuanzi) ;
- 5 positions (Gong bu, Ma bu, Pubu, Xu bu, Xié bu) ;

La présentation de Jiti doit être accompagnée de la musique sans paroles.

Remarque :

Il n’y aura pas de limites en ce qui concerne la quantité de ces techniques imposées.

Le manquement d’une technique imposée donne lieu à une déduction de 0.20 points ; Le défaut de la musique d’accompagnement donne lieu à une déduction de 0.50 points.

Article 3 : Déclaration de la note finale

Première méthode : Les juges présentent chacun leur notation, ensuite le juge chef de table déclare la note finale ;

Deuxième méthode : les juges donnent leur notation sur un papier qui sera ensuite transféré au juge chef de table qui déclare la note finale.

Article 4 : Autres règles

En fonction de la nature et de l’enjeu de chaque compétition, il sera possible d’établir dans le règlement de compétition des règles appropriées.



WUSHU
ARTS MARTIAUX
CHINOIS 

**REGLEMENT D'ARBITRAGE
DES COMPETITIONS DE WUSHU
SAISON 2014-2015**

Edition du 15 décembre 2014

**COMBAT SANDA
ET QINGDA**

F.F. KARATÉ 
et disciplines associées

1^{ère} partie : règlement des compétitions de sanda et de qingda

Article 1 : Règles générales

Les deux types de compétitions :

1.1. Les compétitions “officielles”

Ce sont les compétitions permettant la délivrance de « titres officiels » de Vainqueur ou de Champion dont les modalités et les “règlements particuliers” sont décrits dans les présents textes réglementaires et apparaissent au calendrier national des compétitions.

Ces modalités et ces règlements particuliers ne peuvent être modifiés que par la commission nationale d'arbitrage.

1.2. Les compétitions “officialisées”

Ce sont des compétitions de tous niveaux et d'appellations diverses : Tournois, Galas, Inter Clubs, Inter régions, internationaux, etc.

Ces compétitions ne donnent pas lieu à l'attribution de “Titre Officiel” de Vainqueur ou de Champion, mais permettant aux participants d'acquérir de l'expérience.

Ces compétitions devront impérativement respecter les règlements techniques, d'arbitrage et médicaux régissant les pratiques sportives.

1.2.1. L'officialisation d'une compétition comporte les étapes suivantes :

- La demande écrite,
- L'autorisation de la compétition,
- L'officialisation.

1.2.1.1. La demande écrite :

Elle doit être faite auprès de l'instance concernée :

- Auprès de la commission nationale d'arbitrage et de la ligue du lieu d'organisation,

La demande vaut et sert de reconnaissance des règlements des compétitions de la FFKDA, règlements que l'organisateur s'engage à respecter et appliquer. Cette demande doit être adressée au minimum huit semaines avant la date des combats (*cachet de la poste ou courrier électronique*) à l'autorité concernée.

Elle comporte un maximum d'informations et notamment :

- Le nom de l'organisateur responsable, avec son adresse et son numéro de téléphone.
- Le programme détaillé de la compétition dans sa totalité (*même dans le cas de manifestation faisant appel à différentes disciplines*).
 - Toutes les informations sur les participants invités ou attendus et les dispositions techniques d'organisation.

1.2.1.2. L'autorisation :

Elle sera signifiée par écrit par l'instance concernée à l'organisateur au plus tard 30 jours avant la date de la manifestation (*cachet de la poste faisant foi*).

1.2.1.3.Officiels :

Les officiels seront désignés par le responsable du niveau concerné (*régional, interrégional ou national*).

1.2.1.4.Budget :

Le financement global d'une rencontre officialisée est à la charge de l'organisateur.

1.2.1.5.L'officialisation :

L'organisateur fera retour de la feuille de résultat et de la feuille médicale au plus tard 8 jours après la fin de la manifestation. Ce n'est qu'après réception et étude de la (*des*) feuille(s) de résultat, de la feuille médicale et du rapport de déroulement fait par le responsable désigné par la commission nationale d'arbitrage, que celle-ci accordera l'officialisation des rencontres.

1.3. Conditions d'organisation des compétitions :

L'organisateur doit se conformer au cahier des charges établi par la Commission Nationale d'Arbitrage.

1.4. Conditions de participation

Ces compétitions sont ouvertes à tout combattant répondant aux conditions de participation aux compétitions (*paragraphe 2*).

1.5. Formes de rencontres

Les formes de rencontre doivent être validées par le Commission Nationale d'Arbitrage WUSHU et par le Président de la Fédération.

1.6. Autorisation, engagements et inscriptions

Les rencontres officielles ou officialisées restent sous le contrôle technique sportif, médical et d'arbitrage de la FFKDA.

Les organisateurs, en fonction de leur statut devront demander par écrit l'autorisation d'organisation comme indiqué ci-dessous :

- Pour les structures organisatrices associatives affiliées :

L'accord écrit de la Commission Nationale d'Arbitrage WUSHU;

Les inscriptions et engagements des combattants seront validés par le responsable de la programmation du niveau concerné. Il veillera à la faisabilité des rencontres en s'appuyant sur la réglementation en vigueur.

- Pour les structures privées hors dispositif fédéral :

L'accord écrit de la Commission Nationale d'Arbitrage WUSHU et du Président de la Fédération.

Les inscriptions et engagements des combattants seront validés par le Responsable National de la Planification. Il veillera à la faisabilité des rencontres en s'appuyant sur la réglementation en vigueur.

Le Responsable National de l'Arbitrage SANDA sera sollicité pour la nomination et la convocation des arbitres et officiels.

1.7. Déroulement des compétitions

Les combats pourront être organisés au choix :

- à partir d'une rencontre « unique » dans des catégories choisies
- à partir d'un système par éliminatoires formées par tirage au sort dans une même catégorie
- à partir d'un système de poules

1.8. Bilan

Un compte rendu de compétition, indiquant les résultats sportifs et mentionnant le bon déroulement de la compétition sera adressé à la commission nationale d'arbitrage dans la semaine qui suit la manifestation par l'organisateur de la compétition.

Article 2 : Conditions de participation aux compétitions

2.1. La licence

Les compétitions sont ouvertes aux pratiquant(e)s licencié(e)s au titre d'une association régulièrement affiliée à la FFKDA pour la saison en cours.

Tout compétiteur doit pouvoir justifier du timbre licence FFKDA de la saison en cours et de la **nationalité française pour les championnats interrégionaux et le championnat de France en classe A.**

2.2. Le passeport sportif et les documents médicaux :

Tout compétiteur doit posséder un **passeport sportif** qu'il devra présenter dûment rempli à chaque contrôle et procédure de pesée (*cf. règlements FFKDA*).

Ce passeport est **obligatoires pour tous(tes) les combattant(e)s** qui participent à des rencontres en compétition (*officielle ou officialisée*). Ils devront toujours être à jour, à savoir :

- Comporter la certification exacte des titres.
- Comporter un certificat médical (*de la saison en cours*) de **non contre-indication à la pratique en compétition des Arts Martiaux et Sports de contact reconnus par la FFKDA.**
- Pour les compétitions **QINGDA**, un certificat de **non contre-indication à la pratique des Arts Martiaux et Sports de combat en compétition de contact léger, reconnus par la FFKDA.**
- Pour tout compétiteur engagé dans une compétition de SANDA (*combat classe A, combat classe B et CADET*) ou SANSHOU/ KUNG FU TRADITIONNEL, un examen

de fonds de l'œil, un électrocardiogramme annuel et un dossier « trail making test », non obligatoires, sont **fortement conseillés**.

2.3. Les feuilles officielles d'engagement en compétition régionale, en zone sélective, ou en compétition sans qualification préalable:

Pour les compétitions officielles, tout compétiteur doit être engagé par son professeur ou moniteur de club qui doit l'inscrire au moyen d'une feuille officielle d'engagement remplie avec soin, sans omission et qu'il doit faire parvenir au responsable de la planification interrégionale *RPI (ou au Responsable National de la Planification en cas de compétitions ou de catégories sans sélectif régional)* 30 jours avant la date de compétition (*cachet de la poste faisant foi*).

- Aucun délai supplémentaire à la date de forclusion prévue ne sera accordé.
- **La signature du professeur ou du moniteur atteste qu'il a pris connaissance des règlements des compétitions, technique, d'arbitrage, médicaux et de lutte contre le dopage de la FFKDA. ainsi que du règlement particulier à la compétition concernée, règlements qu'il s'engage à respecter et à faire respecter à ses élèves.**
- Aucune autre forme d'engagement ne sera acceptée, quelle que soit la raison invoquée.

2.4 Les compétitions avec sélection et points particuliers :

Pour le sanda

- Les championnats de France masculin Juniors et Seniors classe A, B, ainsi que les championnats de France masculin cadets, feront l'objet d'un sélectif préalable en zones sélectives.
- Les combattantes **classe A** Juniors et Seniors féminines seront réunies en une seule catégorie (*la durée des rounds sera celle de la catégorie Sénior*). Les combattantes sont engagées directement au niveau national (*pas de sélectif*).
- Les combattantes **classe B** Juniors et Seniors féminines seront réunies en une seule catégorie. (*la durée des rounds sera celle de la catégorie Sénior*). Les combattantes sont engagées directement au niveau national (*pas de sélectif*).
- Les cadettes en SANDA sont engagées directement au niveau national. (*pas de sélectif*).

Pour le Qingda

- Les championnats et la coupe de France QINGDA féminin et masculin pourront être soumis à des sélectifs préalables.
- Les combattantes féminines Juniors et Seniors QINGDA pourront être réunies en une seule catégorie (*la durée des rounds sera celle de la catégorie Sénior*).
- **Selon la compétition**, les combattants masculins Juniors et Seniors en QINGDA seront soit séparés, soit réunies en une seule catégorie (*dans ce cas la durée des rounds sera celle de la catégorie Sénior*).

- Les catégories Benjamin, Pupille et Poussins peuvent participer à des compétitions nationales (*Open, tournoi, coupes, trophée*). Mais pour ces catégories, les « championnats » s’effectuent uniquement au niveau de la région, pour les Ligues régionales qui souhaitent en organiser.

Les responsables de la planification interrégionale ont la charge de d’organiser chaque années leur sélectifs aux championnats de France dans les délais indiqué par la Direction Technique Nationale.

2.5 Sélection / qualification

2.5.1 Pour toutes les compétitions avec sélections le (*la*) combattant(*e*) opte pour une catégorie de poids avant les sélections sans possibilité de changement.

2.5.2 Condition de qualification aux championnats de France et aux coupes de France:

Pour chaque catégorie soumises à des sélectifs et comprenant **moins** de 6 participants, seuls le premier et deuxième sont sélectionnés pour les épreuves nationales.

Pour les catégories **comprenant 6 participant et plus**, seuls le premier, le deuxième et le troisième sont sélectionnés pour les épreuves nationales.

2.5.3 Repêchage

Pour toutes les compétitions fédérales officielles organisées à partir de sélections décentralisées (*zones sélectives*), un repêchage est autorisé dans le cas où l’un des combattants initialement sélectionnés serait forfait. Le responsable de la planification du niveau concerné sera habilité à inscrire l’intéressé auprès du responsable du niveau de compétition supérieur, dans le respect absolu des dates de forclusion.

2.5.5 Dérogations

Sur dérogation la Direction Technique Nationale, une zone sélective peut qualifier un sportif engagés en équipe de France, blessé ou participant à un événement sur la même période que les sélectifs de sa zone.

2.6 Transmission des inscriptions

2.6.1 Procédure :

- Les responsables de clubs des compétiteurs s’étant qualifiés en zones sélectives devront signer la feuille d’engagement au national **dès la fin des épreuves en zone sélective** auprès du Responsable de Zone pour la Planification (RZP).
- Les responsables de clubs des sélectionnés **auront 8 jours** pour désengager leur(*s*) compétiteur(*s*) auprès du Responsable de Zone pour la Planification (RZP), par courrier ou mail identifié.
- Le Responsable de Zone pour la Planification (RZP).transférera la liste des engagés par les mêmes voies au Responsable National de la Planification au moins 30 jours avant la date des championnats de France (*cachet de la poste faisant foi*), **avec les**

justificatifs d'inscription et les chèques de caution s'il a été décidé d'utiliser cette option. Ce n'est qu'après instruction du dossier national des inscriptions que l'instance fédérale habilitée publiera la liste des engagés retenus.

- **Pour les compétitions ou catégories sans qualification en zone sélective le professeur procède à l'inscription de ces compétiteurs directement auprès du Responsable National de la Planification.**
- **Aucun délai supplémentaire à la date de forclusion prévue ne sera accordé.**
- Les listes des sélectionnés seront consultables sur le site fédéral, au moins 8 jours avant la compétition.
- **Aucune réclamation ne sera prise en compte le jour de la compétition.**

2.6.2 Contenu du dossier d'inscription des combattants aux championnats de France :

- Feuille type d'engagement fédéral, avec la signature du professeur valant autorisation et n° de licence en cours.
- Un chèque de caution pourra être exigé quand, à l'issue des qualifications en zones sélectives, les responsables planification de zones demanderont aux clubs ayant des qualifiés de confirmer la liste de leurs participants aux épreuves nationales. Le montant de cette caution sera de 100 euros par club à l'ordre de la FFKDA (*exemple : un club engage quatre combattants, un seul chèque, obligatoirement émis par le club*). Il ne sera encaissé qu'en cas de dépassement de poids non rattrapable, de forfait médical sur place ou de forfait antérieur à moins de **quinze jours** de la compétition et non justifié par : un certificat médical, une attestation employeur, une convocation très importante et non prévisible pour la vie sociale du combattant et approuvé par le service des compétitions. Sur demande de l'émetteur, le chèque sera restitué en mains propres en fin de compétition par le responsable national de la planification.
- **Tout dossier incomplet entraînera la non-inscription du combattant.**

2.7 Les droits d'inscription

La Fédération peut fixer un droit d'inscription pour tout engagement aux compétitions nationales. Des droits d'inscription aux manifestations peuvent être fixés par les organes fédéraux en Assemblée Générale, ces droits leur restant acquis.

2.8 Obligation du (*de la*) combattant(*te*) le jour de la compétition

- Chaque combattant(*e*) doit présenter son passeport sportif et une pièce d'identité à l'entrée de la salle, afin de pouvoir franchir sans difficulté le contrôle en compagnie de son coach, (*deux coaches maximum autorisés*).
- Dans le délai indiqué, chaque combattant(*e*) doit se rendre à la pesée de contrôle et à la vérification des documents. Il (*elle*) présentera son passeport sportif dûment rempli, ainsi que sa licence de la saison en cours (*et une autorisation parentale pour les mineurs, selon le modèle fédéral*) aux officiels mandatés.

- La non présentation du passeport ou des documents médicaux requis (*ou leur non-conformité*) entraîne automatiquement la défaite par forfait (*forfait par décision du Responsable de la planification du niveau de la compétition*).
- La non présentation de la licence entraîne également la défaite par forfait (*forfait par décision du Responsable de la planification du niveau de la compétition*).

Article 3 : Les forfaits nationaux

- Le forfait devra parvenir, au plus tard **quinze jours** avant une rencontre (*sauf accident de dernière minute*) par mail ou par lettre RAR au Responsable de la planification du niveau de la compétition, la date de l'accusé de réception faisant foi, accompagné du justificatif.
- En cas de forfait non parvenu dans les délais ou de forfait au moment de la compétition, le chèque de caution sera encaissé.
- S'il ne s'acquitte pas de cette obligation, avant la fin de la saison sportive, le compétiteur ne pourra participer à aucune compétition fédérale ultérieure, jusqu'à régularisation.
- Un combattant seul dans sa catégorie sera prévenu huit jours avant la compétition de l'absence d'adversaire. **la Fédération ne remboursera pas les frais engagé par un compétiteur seul dans sa catégorie, même en cas de forfait hors délai.**

Article 4 : Classement des compétiteurs

4.1 Classe A et B :

Suivant leur niveau, le professeur inscrira les combattants(es) en classe A ou en classe B.

Un compétiteur de classe B reportant le titre de champion de France ne sera plus autorisé à combattre dans cette classe la saison suivante si le nombre de compétiteurs engagés dans sa catégorie était supérieur à 3.

Pour les compétitions nationales avec qualifications préalables, les compétiteurs sélectionnés dans une classe lors des qualifications devront s'engager dans la même classe au niveau national.

La descente de classe A en classe B est soumise à condition. Un compétiteur engagé en classe A pourra, s'il le souhaite, se réinscrire en classe B s'il enchaîne 3 défaites consécutives en classe A en interrégion ou/et en national.

Article 5 : Les confrontations

- Le SANDA et le QINGDA sont des formes de rencontre qui oppose deux combattants (*de même sexe*). L'efficacité sur les techniques, (*coups, arrachages et projections*) et la combativité sont recherchées.
- Le SANDA ne concerne que les combattant(e)s des catégories cadets, juniors et séniors.
- La recherche du hors combat (*KO*) est autorisée en SANDA.

- La recherche du hors combat (*KO*) est **interdite** pour les combattants inscrits en QINGDA.
- En QINGDA à partir de la catégorie minimale et au-dessus, la puissance des frappes pourra, dans le respect des critères techniques, être un peu plus appuyée au niveau du plastron (*puissance contrôlée*). La recherche du hors combat reste toutefois **interdite**.

En compétition, les rencontres de plus de deux personnes sont interdites.

Article 6 : Déroulement des combats

6.1 Structure des combats

Les rencontres se déroulent par alternance de périodes de confrontation (*appelées "ROUND"*) entrecoupées de périodes de repos (*appelées "minutes de récupération"*) selon la méthode de **deux rounds gagnants**.

Selon la planification, certaines rencontres de QINGDA pourront se dérouler sur un seul round.

6.2 Durée des rounds

6.2.1 Seniors masculins Classe A, féminines classe A et B Juniors/Seniors, Seniors masculins classe B, et Juniors /Seniors QINGDA (*quand ils sont réunis*):

- Les rencontres se déroulent en 2 ou 3 rounds de 2' de temps "effectif" de confrontation.

6.2.2 Juniors masculins Classe A, Junior masculins classe B.

- Les rencontres se déroulent en 2 ou 3 rounds de 1,30' de temps "effectif" de confrontation.

6.2.3 Cadet et en dessous, jusqu'à pupille inclus (*masculins et féminines*).

- Les rencontres se déroulent en 2 ou 3 rounds de 1,30' de temps "effectif" de confrontation

6.2.4 Poussins (*masculins et féminines*).

- Les rencontres se déroulent en 2 rounds de 1' de temps "effectif" de confrontation

6.3 Minute de récupération

Les rounds sont séparés par un intervalle de 1' dit "minute de récupération"

6.4 Cumul de matchs

Un compétiteur engagé en classe A, B et cadet ne pourra effectuer plus de trois matchs par jour. (*Pas de limite du nombre de matchs en QINGDA.*)

En SANDA, un temps minimal de 20 minutes de récupération sera aménagé entre deux matchs pour un même compétiteur. Ce temps est réduit à 10 minutes pour les rencontres en QINGDA.

6.5 Les coachs et soigneurs

Les combattants ont droit à 1 coach et 1 soigneur majeurs et **licenciés à la FFKDA**, qui devront officier dans **une tenue de sport adaptée au coaching** (*pas de couvre-chef, pas d'écouteur*)

dans les oreilles, pas de torse-nu, pas de tenue de sanda, etc...). En outre, ils devront adopter une attitude en accord avec la déontologie sportive et martiale.

Tout manquement entraînera une sanction ad hoc.

6.6 Les types de rencontres

6.6.1 les rencontres par poules (Round robin) (*Système utilisé pour les catégories de 3 et 4 combattants, sauf cas particulier*)

Les combattants sont répartis en poules et se rencontrent tous à l'intérieur de chacune des poules.

En fonction du résultat des rencontres, chaque combattant marque des points selon le barème suivant :

- Victoire effective : 3 points
- Victoire par forfait : 3 points
- Égalité : 2 points
- Défaite effective : 1 point
- Défaite par abandon : 0 point

Sauf cas exceptionnel, **un forfait dans la poule (avant un combat) entraînera**, pour le combattant **la fin de la compétition.**

Lorsque toutes les rencontres ont eu lieu à l'intérieur de chaque poule, c'est le total des points obtenus qui permet de classer et de sélectionner les combattants qui participeront à la deuxième phase (*le cas échéant*).

- Principes de constitution des poules :
 - Les combattants engagés seront répartis par tirage au sort.
 - Les combattants de la même région, les membres de l'équipe de France seront séparés dans les tableaux dans la mesure du possible.
- Principes généraux applicables à l'ensemble des combattants :

En cas d'égalité entre des combattants à l'intérieur d'une poule est retenu prioritairement :

- Le vainqueur du combat qui les a opposés
- Celui ayant reçu le moins d'avertissements et/ou admonitions
- Le plus Léger
- Le combattant ayant obtenu le plus de points lors des rounds
- Le combattant désigné par le chef de table, après concertation avec l'ensemble des arbitres de son tableau.

6.6.2. Élimination directe (*Système utilisé pour les catégories de plus de 5 combattants et plus, sauf cas particulier*)

- Principes de constitution des grilles :
 - Les combattants engagés seront répartis par tirage au sort.
 - Les combattants de la même région, les membres de l'équipe de France seront séparés dans les tableaux dans la mesure du possible

6.6.3. Système combiné

Eliminatoires en système de poules et demies finales et/ou finales en tableaux d'éliminations directs. (*Système utilisé en fonction de l'événement*).

Article 7 : L'aire de combat

C'est une surface carrée de 8 m de côté. Elle est constituée d'une plateforme en acier et en bois surélevée de 60 cm maximum au-dessus du sol et recouverte de tapis, sans cordage. La plateforme est délimitée par une ligne rouge de 5 cm de large.

Une ligne jaune d'avertissement de 10 cm de large est tracée à 90 cm du bord.

Des tapis de protection de 2 m x 20 cm sont placés tout autour de cette plateforme en protection au sol.

Toutefois une aire délimitée au sol, recouverte de tapis type « judo » peut suffire, les tracés étant indiqués à l'identique. Elle est obligatoire pour la catégorie BENJAMIN et en dessous [Pour ces catégories, la surface de combat peut être réduite à 6 m de côté, avec une protection de 1m sur le tour (surface totale de 8x8m)].



PLATEFORME INTERDITE POUR LA CATEGORIE BENJAMIN et en dessous.

Les tables des officiels sont suffisamment éloignées de la surface de combat pour des raisons de sécurité.

Article 8 : Les compétiteurs

8.1 Définition

Les pratiquant(e)s de SANDA ou QINGDA qui participent à des rencontres sont des combattants (*masculins*) ou des combattantes (*féminines*).

8.2 Catégories d'âge

8.2.1 Tableau des catégories

Les combattant(e)s sont réparti(e)s en huit catégories d'âge qui sont :

Catégories d'âges	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans 1	Vétérans 2
Age	6-7	8-9 ans	10-11 ans	12-13 ans	14-15 ans	16-17 ans	18-34 ans	35-45 ans	46-55 ans
Discipline/ Classe	QINGDA	QINGDA	QINGDA	QINGDA	SANDA ou QINGDA	SANDA classe A et B ou QINGDA	SANDA classe A et B ou QINGDA	QINGDA	QINGDA

Pour l'année de naissance, se reporter au tableau fédéral de la saison en cours.

8.3 Age maximum pour les combats en SANDA et en QINGDA

- **SANDA** : L'âge maximum pour participer aux compétitions de SANDA classe A & B est de 34 ans au premier janvier de la saison en cours, pour les championnats de France et leurs qualifications en zones sélectives. Pour les tournois, coupes et galas, l'âge maximum est de 34 au jour de la compétition.
- **QINGDA** : Les compétitions de QINGDA sont ouvertes, en fonction des catégories d'âges, aux personnes âgées de 6 ans minimum à 50 ans maximum, le jour de la compétition (une seule catégorie « vétérans » correspondant à vétéran 1 élargie de 5 ans pour inclure la moitié des vétérans 2).

Article 9 : Les catégories de poids

Catégories d'âges	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets	juniors	Seniors	Vétérans
Age	6-7 ans	8-9 ans	10-11 ans	12-13 ans	14-15 ans	16-17 ans	18-34 ans	46-50 ans
	≤20kg	≤25	≤30	≤ 35	≤44	≤48	≤48	
	≤25kg	≤30	≤35	≤40	≤48	≤52	≤52	
	≤30kg	≤35	≤40	≤45	≤52	≤56	≤56	
	≤35	≤40	≤45	≤50	≤56	≤ 60	≤ 60	≤ 60
	≤40	≤45	≤50	≤55	≤ 60	≤65	≤65	≤65
	+ 40 kg	+ 45 kg	+ 50 kg	≤60	≤65	≤70	≤70	≤70
				≤65 (+ 60 Féminines)	≤70 (+ 65 Féminines)	≤75	≤75	≤75
				+ 65	≤75	≤80 (+ 75 Féminines)	≤80 (+ 75 Féminines)	≤80 (+ 75 Féminines)
					+ 75	≤85	≤85	≤85
						≤90	≤90	≤90
						+ 90 kg	+ 90 kg	+ 90 kg

9.1 Cas particuliers.

Dans les compétitions non sélectives, les catégories de poids peuvent être aménagées en fonction du nombre de compétiteurs engagés. Cependant, l'écart entre deux combattants ne pourra excéder 6 kg pour les catégories d'âge jusqu'à minime inclus et 8 kg pour les catégories d'âge à partir de cadet inclus et au-dessus.

Article 10 : La pesée de vérification

- Elle est organisée par le Responsable de la Programmation du niveau de la compétition.
- Une seule ou plusieurs balances peuvent être utilisées.
- Tous les inscrits d'une même catégorie se pèsent sur la même balance.
- La durée totale de la pesée est d'1 heure 30. Les compétiteurs sont pesés avant le début des épreuves, à l'heure et au jour fixés par les organisateurs.
- Les compétiteurs se pèsent en sous-vêtements ou en tenue de SANDA sans protection (*dans ce dernier cas, une tolérance de 200 grammes maximum est appliquée*).
- En cas de dépassement de poids constaté à la pesée, les combattants ont droit à deux pesées supplémentaires pour être au poids dans la limite du temps restant imparti à cette pesée.
- Les combattants remettront leur passeport sportif lors de la pesée.
- Toute absence à la pesée sera considérée comme forfait.
- La pesée ne peut avoir lieu plus de 48 heures avant le début de la compétition pour la catégorie de poids concernée.

Article 11 : L'équipement et les protections

11.1 La tenue

Le compétiteur doit être pieds nus, ongles des orteils taillés et propres et porter un Tee-shirt ROUGE OU NOIR (*couleur bleu tolérée sauf pour les finales classe A*) et un short de couleur identique selon la couleur d'appel.

Les tenues conçues pour une autre discipline que le SANDA ne seront pas acceptées.

11.2 Les gants

- 6 onces pour les toutes les catégories poussins.
- 8 onces pour les autres catégories jusqu'à 65 kg et en dessous
- 10 onces pour les catégories supérieures à 65, kg.

11.3 Les protections

Equipements de protection : coquille ou protège pubis pour les filles, protège-dents, gants de boxe, casque, plastron. Les éléments visibles seront obligatoirement de la même couleur que la tenue.

Tableau : Equipement en fonction des classes et du type de combat

CLASSE	GANTS	CASQUE	PLASTRON	Protège dents	Protège Tibias+Pieds	Coquilles
A	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire	sans	obligatoire
B, cadet et en dessous, QINGDA	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire

Important : pour les catégories "Minimes et en dessous", le casque doit obligatoirement être équipé de **protèges- pommettes**, et ce pour des raisons évidentes de sécurité.

Les casques équipés de protèges-pommettes sont interdits en classe A.

11.4 Les bandages

11.4.1 Les bandages des mains :

Les bandes adhésives sont autorisées sur les bandages de mains uniquement en classe A.
Un compétiteur ne sera pas autorisé à combattre avec des bandages non conformes.

11.4.2 Les chevillères

Les chevillères ne devront pas contenir d'autre matière que du tissu et devront être de la même couleur que le reste de l'équipement.

11.4.3 Les genouillères et coudières éventuelles ne devront pas contenir d'autre matière que du tissu.

11.5 Les sous-vêtements longs.

Les sous-vêtements longs ne sont autorisés que pour les catégories féminines et **devront être de la même couleur que le reste de l'équipement.**

Article 12 : Les surclassements en compétition

12.1 Généralités

Les surclassements peuvent concerner :

- Le poids : le surclassement de poids autorise à concourir dans la catégorie de poids immédiatement supérieure.
- Les classes : le surclassement de classe autorise à concourir dans la classe immédiatement supérieure, dans la seule même pratique, de B à A pour le SANDA.
- L'âge : le surclassement d'âge autorise à concourir dans une catégorie d'âge supérieure
- Il ne peut pas y avoir de surclassement d'âge pour passer de seniors vers vétéran.

12.2 La demande de surclassement

- Tout surclassement doit faire l'objet d'une demande écrite.
- La demande de surclassement est à effectuer avant la date de forclusion des engagements, auprès du responsable de la planification du niveau de compétition (*responsable interrégional pour les manifestations interrégionales, responsable national pour les manifestations nationales...*).
- La demande de surclassement doit être jointe à la feuille officielle d'engagement. Elle comprend :
Une demande écrite de surclassement co-signée par le (*la*) combattant(*te*) et le professeur ou moniteur (*accompagnée de l'accord écrit de l'autorité parentale pour les mineurs*).

Le responsable transmettra la demande reçue à la commission nationale d'arbitrage qui donnera un avis final sur sa recevabilité.

12.3 Règles particulières aux surclassements

Un surclassement lors des sélectifs engages obligatoirement le même surclassement pour les championnats de France

12.4 Délivrance des surclassements

La commission nationale d'arbitrage signifiera par écrit l'acceptation ou le rejet de la demande de surclassement aux demandeurs (*le compétiteur et le professeur ou moniteur*). Ce document sera joint au passeport sportif.

Article 13 : Attribution des titres

L'attribution d'un titre de Champion ou de vainqueur à quelque niveau de sélection que ce soit nécessite la participation du combattant concerné à **au moins une rencontre effective**.

Article 14 : Litiges

Pour les cas non prévus par les présents règlements, ou en cas de litige en compétition, un comité d'appel constitué par le Responsable de la Programmation et le Responsable de l'arbitrage du niveau de la compétition concerné statuera, **ses décisions seront sans appel**.

Article 15 : Réclamations

En cas de contestation d'une décision de compétition, un club a le droit de déposer « réclamation ». Toutefois, ce principe doit suivre certaines règles et modalités précises :

- Le combattant concerné ou le responsable du club, peuvent déposer réclamation.
- La réclamation doit être déposée auprès du responsable de l'arbitrage dans **le quart d'heure qui suit l'annonce de la décision concernée**.
- Pour être « recevable », et donc prise en considération, une réclamation ne peut être en aucun cas la contestation d'une décision de valeur suggestive,

Elle ne peut concerner :

- qu'une faute technique évidente d'arbitrage,
- qu'une erreur matérielle évidente dans le déroulement pratique de la rencontre,
- qu'une erreur comptable évidente dans le décompte des points,
- qu'un non respect évident des réglementations.

Le résultat d'un combat ne sera modifié en aucun cas après l'annonce du vainqueur par le chef de table.

Article 16 : Le classement national en Sanda

Les classements nationaux SANDA classe A et Sanda classe B sont organisés à partir des résultats des championnats de France. Ils sont réactualisés, chaque année, après les finales de ces championnats et rentrent en vigueur dès leurs publication et jusqu'aux prochaines publications modificatives.

Pour pouvoir figurer dans ces classements, tout combattant **devra avoir participé effectivement à au moins un combat** lors du Championnat de France.

Modalités de classement par catégorie d'âge, de poids, de niveau et de sexe:

- Le N°1 est le Champion(ne) de France
- Le N°2 est le Vice champion(ne) de France
- Le N°3 est le troisième au championnat de France
- Le N°4 est le quatrième au championnat de France

Article 17 : Compétitions nationales soumises à des qualifications en zones sélectives

Les championnats de France de sanda classe A et B sont soumis à des qualifications préalables en zones sélectives.

D'autres compétitions nationales, dont la liste est fixée à chaque saison, peuvent être soumises au même type de qualifications préalables.

La définition des zones sélectives wushu ainsi que la liste des compétitions nationales soumises à qualifications préalables sont détaillées dans les dispositions générales du règlement d'arbitrage wushu.

2^{ème} partie : règlement technique des combats de Sanda et de Qingda

Article 1 : Définition

Le SANDA et le QINGDA sont des formes de rencontre qui opposent deux combattants (*de même sexe*). L'efficacité sur les techniques et la combativité sont recherchées. En SANDA, les juniors et les séniors inscrit(e)s en Classe B ou A.

En QINGDA, la recherche du hors combat est interdite.

Article 2 : Techniques autorisées

Les techniques d'attaque de tous les styles de WUSHU sont autorisées. Sont utilisés les coups de pieds, les coups de poings, les balayages et les saisies et les projections
Les techniques de défense de tous les styles de WUSHU sont autorisées

Article 3 : Zones de contact autorisées

La tête, le tronc, l'abdomen, les cuisses, les jambes sont des cibles valides pour tous les compétiteurs,

Article 4 : Zones de contact interdites

Le contact sur les surfaces suivantes est interdit:

- La nuque et L'arrière de la tête,
- Le cou,
- Le rachis,
- Le triangle génital,
- Le devant du genou.

Article 5 : Techniques et pratiques interdites

Les techniques suivantes sont strictement interdites :

- Toute percussion sur une surface interdite,
- Les coups de tête, coups de coude ou du genou,
- Les strangulations,
- Les projections en serrant dangereusement le cou,
- Les projections tête première,
- La saisie pendant plus de 3 secondes,
- La lutte au sol,
- Les techniques de luxations,
- Les frappes visage lorsque l'adversaire est au sol,
- Les morsures,

- D'enduire ses protections (gants casque et plastron) de pommade, huile chauffante ou de toute autre substances,
- De s'enduire les bras et avant-bras de pommade, huile chauffante ou de toute autre substance.
- S'enduire les membres inférieurs, de manière trop excessive, de pommade, huile chauffante ou de toute autre substance.

SPECIFIQUE QINGDA :

- En QINGDA, **toute frappe réalisée avec puissance est interdite**, pour les catégories en dessous de minime.
- En QINGDA, pour les catégories minimales et au dessus, Les frappes **réalisées avec puissance sont interdites en direction de la tête et des cuisses**.
- En QINGDA, **dans tous les cas, la recherche du hors combat est interdite**.

Article 6 : Gains de points

6.1) Deux points sont obtenus par :

- Le combattant ayant forcé son adversaire à sortir de la surface de combat ou quand son adversaire sort seul de la surface de combat, et seulement si le contact entre les deux combattants est rompu,
- Le combattant restant debout tandis que l'adversaire est tombé au sol ou lorsque son adversaire a posé un appui supplémentaire au sol (*autre que ses pieds*),
- Le combattant ayant exécuté un coup de pied avec puissance au tronc ou à la tête,
- Le combattant ayant fait chuter son adversaire en tombant lui-même délibérément à condition de se relever **dans le même mouvement** en utilisant une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette »,
- Le combattant provoquant un comptage forcé valide,
- Le combattant dont l'adversaire a reçu un avertissement.

6.2) Un point est obtenu par :

- Le combattant ayant exécuté un coup de poing avec puissance au tronc ou à la tête,
- Le combattant ayant exécuté un coup de pied avec puissance dans les cuisses,
- Le combattant ayant fait chuter son adversaire en tombant lui-même délibérément sans pouvoir se relever dans le même mouvement en utilisant une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette »,
- Le combattant lorsque son l'adversaire ne se remet pas sur ses pieds dans les trois secondes, après avoir effectué une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette »,
- Le combattant dont l'adversaire n'attaque pas dans les huit secondes suite à la consigne de l'arbitre,
- Le combattant qui tombe sur ou après son adversaire dans une action de projection (même dans le cas où son adversaire est l'auteur de la technique de projection),
- Le combattant dont l'adversaire a reçu une admonestation.

6.3) Aucun point ne sera comptabilisé :

- Pour les techniques **manquant de puissance, sauf en QINGDA**.
- Pour les frappes simultanées valant le même nombre de points,
- Pour des frappes effectuées par un combattant pendant qu'il saisit son adversaire,
- Pour des frappes effectuées par un combattant pendant qu'il est saisi par son adversaire,

- Pour chute intentionnel en vue de réaliser une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette»,
- Dans le cas d'une chute, ou d'une sortie provoquée par un coup de pied ou de poing, **uniquement les points de la chute seront pris en compte**,
- Quand les deux combattants tombent au sol ou sortent de la surface de combat en même temps,
- Quand un combattant sort de la surface de combat mais réussit à tenir son adversaire.

6.4) Cas particuliers :

- Dans un enchaînement de **plusieurs coups réussis**, qu'ils soient en poings ou en pieds, seulement **deux points** seront comptabilisés pour la série. (*et non la somme des points correspondants*),
- Dans le cas d'une projection, si l'auteur de la technique prend appuis au sol avec une autre partie que ses pieds, avant que son adversaire ne tombe, ce dernier remportera un point,
- Dans le cas où la surface de compétition, n'est pas une estrade, mais une surface plane, le compétiteur sera considéré comme sorti si il a pris un appui supplémentaire entier hors de la surface de combat (*ex : mettre un pied de l'autre côté de la ligne*) Sera également considéré comme sorti, le compétiteur, qui lors d'une chute, aura plus de la moitié du corps en dehors de la surface de compétition délimitée par tapis ou ligne continue,
- Quand un combattant chute sur le tapis puis sort de la surface de combat avant, ou en même temps que l'arbitre central dise « TING », seule la sortie sera prise en compte.
- La technique de renversement sacrifice « planchette» ne sera valide que dans le cas où elle est exécutée de façon défensive, en absorbant la poussée de l'adversaire. Dans tous les cas, en cas d'échec, elle sera comptabilisée comme étant une chute pour son exécutant

Article 7 : Pénalités

On distingue différents types de fautes :

Lorsqu'un compétiteur commet une faute (*tous types confondus*), l'arbitre évaluera la gravité de la faute et accordera :

- Une remarque orale (*pas de points de pénalité*)
- Une admonition pour faute technique, (*1 point*)
- Un avertissement pour faute personnelle, (*2 points*)

ATTENTION : Trois avertissements entraînent **la défaite** du combattant, pour le match en cours.

7-1) La remarque orale, (*pas de points de pénalité*) :

L'arbitre central peut faire des remarques orales aux compétiteurs sans que cela soit considéré comme un avertissement.

Elle est faite lorsqu'une faute accidentelle et sans gravité, qu'elle soit technique ou personnelle, est effectuée pour la première fois lors d'un même combat.

7-2) L'admonition pour faute technique, (*1 point de pénalité*) :

Elle est donnée lorsqu'une faute technique est constatée Le combattant concerné perd 1 point.

L'arbitre central donnera une admonition à un combattant s'il commet les fautes suivantes :

- Saisie passive récurrente de l'adversaire,
- Fuite passive du combat,
- Demande d'arrêt du combat pour un motif futile pendant une situation désavantageuse,
- Langage provocateur ou sans intérêt,
- Refus d'obéissance aux commandements des arbitres ou des officiels,
- Rejet du protège dent ou détachage intentionnel des protections,
- Un élément de la tenue ou des protections n'est pas de la couleur requise,
- Retard à l'appel de l'arbitre central ou du chef de table.

7-3) L'avertissement pour une faute personnelle, (2 points de pénalités) :

L'avertissement est donné pour faute personnelle.

La conséquence sera une majoration de 2 points au score de l'adversaire. **Trois avertissements entraînent la défaite pour le combat en cours.**

Exemple de motifs :

- Attaquer son adversaire avant le signal de l'arbitre central,
- Attaquer son adversaire après le signal d'arrêt de l'arbitre central,
- Frapper sur une zone interdite,
- Frapper avec une technique interdite,
- Comportement antisportif ou perte de contrôle de soi.

L'arbitre central préviendra les combattants lorsqu'ils commettront des fautes, et recevront 1 ou 2 points de pénalités, qui seront additionnés au score de leurs opposants.

La défaite intervient d'office dans le cas où le coup prohibé entraîne pour l'adversaire l'impossibilité de poursuivre le combat, **après examen du médecin** qui évaluera le niveau de gravité.

Article 8 : Suspension du combat

L'arbitre central suspendra le combat lorsque :

- un compétiteur chute au sol ou sort de la surface de combat (excepté chute intentionnelle pour action de balayage et renversement « planchette »),
- Un compétiteur est pénalisé pour une faute,
- Un combattant est blessé,
- Saisie prolongée pendant plus de 3 secondes sans qu'aucune action de projection ne soit engagée,
- Un combattant lève la main,
- De la passivité ou un maintien au sol plus de 3 secondes sera constaté,
- En cas de problèmes techniques affectant le bon déroulement du combat,
- Le chef de table le commandera.

Article 9 : décision

L'arbitre central prendra les décisions nécessaires garantissant le bon déroulement des rencontres.

La décision du vainqueur du round sera donnée à la majorité des juges de ligne. Ils devront montrer simultanément leur décision, noir, rouge ou égalité. L'enregistreur à la table reportera leurs décisions et le chef de table annoncera le résultat du round.

Les juges et arbitres peuvent, en cas de doute, consulter le chef de table, qui prendra alors une décision. Cette décision du chef de table sera la décision finale ; elle devra être acceptée comme telle, et être sans appel.

Article 10 : Victoire

10-1) Victoire du round

- Si un combattant sort seul 2 fois de la surface de combat, son adversaire gagne le round.
- Le compétiteur bénéficiant 2 fois d'un compte valide involontaire (*8 secondes*) dans un même round sera désigné vainqueur de celui-ci.
- Le compétiteur qui marque le plus de points est déclaré vainqueur du round.

10-2) Victoire du combat

- Le compétiteur qui gagne deux rounds est déclaré vainqueur du combat.
- Lorsqu'un combattant domine très nettement son adversaire, l'arbitre central en accord avec le chef de table proclame l'athlète vainqueur du combat par supériorité technique (*victoire absolue*).
- Si un combattant est compté 3 fois, son adversaire gagne le match par hors combat.
- Lorsqu'un combattant est compté 10 au cours du combat, son adversaire est automatiquement déclaré vainqueur de la rencontre par hors combat sauf en cas de faute personnelle.
- Si un combattant demande l'arrêt du combat, son adversaire gagne le match par abandon.
- Si le coach d'un combattant demande l'arrêt du combat en brandissant une serviette, son adversaire gagne le match par abandon. Un abandon entraîne la fin de de la compétition pour le combattant, mais ses résultats seront pris en compte dans le classement.
- Si un combattant ne se présente pas sur la surface de combat après trois appels du chef de table (*un appel toutes les 30 secondes*), il sera considéré comme forfait, et tous ces résultats pour la compétition en cours seront annulés.

Article 11 : Egalité

11.1) Pour le round

En cas d'égalité de points dans un round, le gagnant sera désigné selon les critères suivants et dans cet ordre :

- Le compétiteur avec le moins d'avertissements,
- Le compétiteur avec le moins d'admonitions
- Le compétiteur le plus léger à la pesée.

Si l'égalité demeure, le résultat du round sera : égalité.

11.2) Pour le combat

Après trois rounds, si l'égalité demeure, le gagnant sera désigné selon les critères suivants et dans cet ordre :

- Le compétiteur avec le moins d'avertissements,
- Le compétiteur avec le moins d'admonitions,
- Le compétiteur le plus léger à la pesée,
- Le compétiteur qui a comptabilisé le plus de points durant le combat.

- Si toutefois l'égalité reste, le chef des arbitres rendra une décision après concertation avec tous les arbitres concernés. **En système de tour de poule, si l'égalité reste, 2 points sont attribués à chaque combattant.**

Article 12 : Disqualification

12-1) Condition préalable

L'arbitre central **doit avoir l'accord du chef de table et du chef des arbitres (décision commune)** pour disqualifier directement un compétiteur n'ayant reçu aucune pénalité.

12-2) Motifs pouvant entraîner la disqualification :

- Injures ou déclarations irrespectueuses proférées par le compétiteur, les coaches, les supporters à l'attention du corps arbitral, de l'adversaire, ou toute autre personne,
- Toute utilisation de la plateforme comme tribune par un combattant ou un coach entrainera la disqualification du compétiteur,
- Gestes et comportements déplacés,
- Intention délibérée de nuire à l'intégrité de son adversaire,
- Non-respect des consignes de l'arbitre au regard du règlement,
- Autres cas laissés à l'appréciation de l'arbitre (simulation de blessures...).

Le combattant disqualifié se verra exclu de la compétition et ses résultats seront annulés.

Article 13 : Suivi des hors combat

Suite à un hors combat, seul le médecin aura autorité pour autoriser un participant vaincu par ko à effectuer d'autres combats dans la compétition. Il notifiera sa décision par écrit au chef des arbitres.

3ème partie : règlement d'arbitrage des compétitions de combat sanda et qingda

Article 1) Préambule

Ce règlement d'arbitrage SANDA indique les méthodes d'arbitrage et de jugement à adopter pour une compétition régie par la FFKDA, en application de la réglementation médicale, la réglementation des compétitions ainsi que la réglementation technique.
Il est révisé et validé par la Commission Nationale d'Arbitrage.

Article 2) Fonctions et titres des arbitres combat (sanshou) sanda – qingda

2.1) Au niveau national

● « RESPONSABLE NATIONAL DE L'ARBITRAGE SANDA » (*RNA SANDA*)

Nommé par la Direction Technique Nationale.

Pré requis : ☞ 10 ans d'expérience en tant qu'arbitre national.
☞ Titulaire du diplôme d'état.
☞ Titre d'arbitre mondial « IWUF »
☞ Parfaite maîtrise de la réglementation internationale.
☞ Bonnes notions d'anglais ou de chinois

ROLE : Formation des arbitres nationaux et organisation des jurys de compétitions nationales.
Mise à jour du règlement d'arbitrage SANDA en lien avec la commission Nationale d'Arbitrage.

● « RESPONSABLE NATIONAL L'ARBITRAGE SANDA ADJOINT » (*RNA adjoint*)

Nommé par la Direction Technique Nationale sur proposition du RNA

Pré requis : ☞ 5 ans d'expérience en tant qu'arbitre national.
☞ Titulaire d'un diplôme d'enseignant wushu.
☞ Titre d'arbitre mondial « IWUF »
☞ Parfaite maîtrise de la réglementation internationale.
☞ Bonnes notions d'anglais ou de chinois

ROLE : Adjoint à la formation des arbitres nationaux et à l'organisation des jurys de compétitions nationales, supplée le RNA.

● « RESPONSABLE DE TABLEAU NATIONAL »

Nommé par la Direction Technique Nationale proposition du RNA

Pré requis : ☞ 2 ans d'expérience en tant que chef de table national.
☞ Avoir suivi une formation d'arbitrage au niveau international.
☞ Parfaite maîtrise de la réglementation internationale.

ROLE : Il supplée, sur le tableau dont il a reçu la responsabilité, le RNA dans son rôle de garant du bon déroulement des combats.

● « CHEF DE TABLE NATIONAL » (*Arbitre SANDA grade A*)

Nommé par la Direction Technique Nationale proposition du RNA

Pré requis : ☞ 2 ans d'expérience en tant qu'arbitre national.
☞ Parfaite maîtrise de la réglementation nationale.

● « ARBITRE NATIONAL » (*Arbitre SANDA grade B*)

Nommé par la Direction Technique Nationale proposition du RNA

Pré requis : ☞ 2 ans d'expérience en tant qu'arbitre national stagiaire : participation à au moins deux stages et deux championnats nationaux.
☞ Maîtrise de la réglementation nationale.

● « ARBITRE NATIONAL STAGIAIRE » (*Arbitre SANDA grade C*)

Nommé par le RNA.

Pré requis : ☞ 2 ans d'expérience en tant qu'arbitre régional (*avoir arbitré au moins deux championnats ou tournois régionaux ou interrégionaux*) et participation à au moins un stage national d'arbitrage.
☞ Bonne connaissance de la réglementation nationale.

2.2) Au niveau des zones sélectives

● « RESPONSABLE DE ZONE D'ARBITRAGE SANDA (*RZA sanda*) »

Nommé par la Direction Technique Nationale proposition du RNA

Pré- requis : ☞ titre d'arbitre national, au minimum.

ROLE : Référent fédéral de l'arbitrage SANDA des compétitions en zones sélectives. Organise les jurys de compétitions des zones sélectives, Travail en lien avec les RRA des ligues régionales concernées, rend compte au RNA.

Travail en lien avec le RZI de sa zone.

2.3) Au niveau régional

● « RESPONSABLE REGIONAL D'ARBITRAGE SANDA » (*RRA sanda*)

Nommé par le président de région sur proposition du RNA.

Pré- requis : ☞ titre d'arbitre national.

ROLE : Formation et recrutement des arbitres régionaux et organisation des jurys de compétitions régionales,

● « CHEF DE TABLE REGIONAL »

Nommé par le Responsable Régional d'Arbitrage.

Pré-requis : ☞ 2 ans d'expérience en tant qu'arbitre régional (*avoir arbitré aux moins 2 championnats ou tournois régionaux ou interrégionaux*).
☞ Bonne connaissance de la réglementation nationale.

● « ARBITRE REGIONAL »

Nommé par le Responsable Régional d'Arbitrage.

Pré-requis : ☞ 2 ans d'expérience en tant qu'arbitre régional stagiaire et participation à au moins deux stages et deux championnats *ou tournois régionaux ou interrégionaux*.
☞ Bonne connaissance de la réglementation nationale.

● « ARBITRE REGIONAL STAGIAIRE »

Nommé par le Responsable Régional d'Arbitrage.

Pré-requis : ☞ 16 ans minimum, autorisation parentale pour la fonction d'arbitre régional stagiaire, 2 licences fédérales dont celle de l'année en cours et au moins une participation à un stage régional d'arbitrage.
☞ Assez bonne connaissance de la réglementation nationale.

2.4) Formation des arbitres combat (sanshou) sanda - qingda

Les officiels doivent posséder leur licence de l'année en cours et suivre au moins un stage annuel organisé par leur responsable direct.

Ces stages ont pour but de former les futurs arbitres et de perfectionner les arbitres en poste.

A chaque fin de stage, les participants seront soumis à un Q.C.M. portant principalement sur l'arbitrage pratique. Quelques questions pratiques concernant le règlement des compétitions ainsi que le règlement médical pourront y être apportées.

2.5) Collaboration des arbitres combat avec les autres responsables d'arbitrage

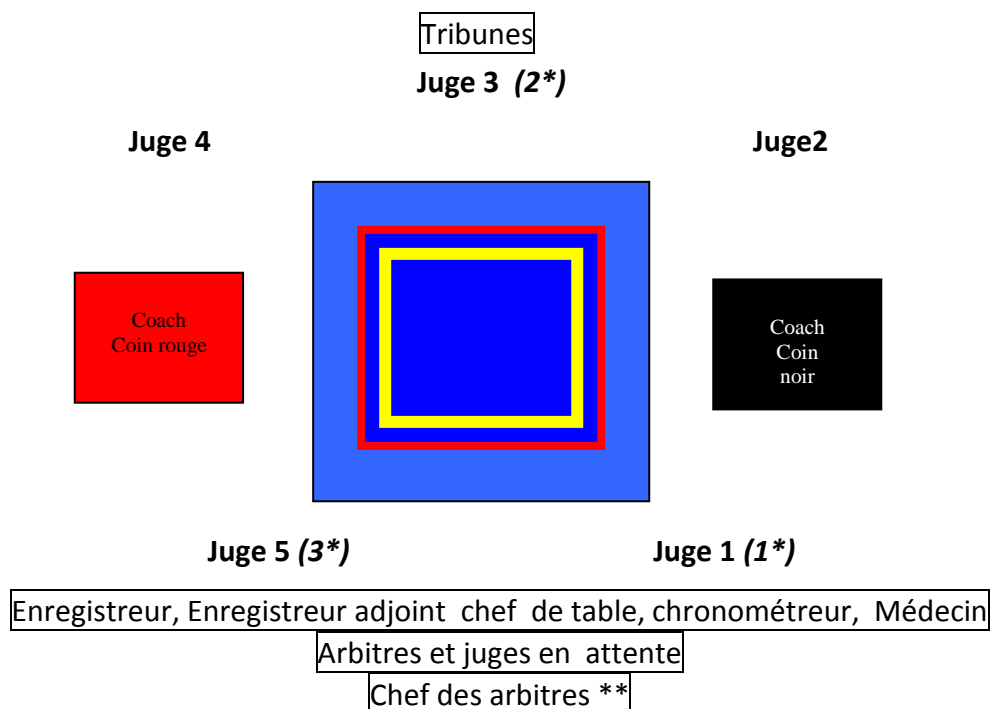
Pour la gestion des tableaux d'inscription aux différentes épreuves et les autres paramètres concernant la gestion opérationnelle de la compétition, les responsables d'arbitrage sanda de chaque niveaux (national, zones sélectives, régional) collaborent avec les responsables d'arbitrage pour la planification des niveaux correspondants :

- Au niveau national : avec le Responsable National pour la Planification (RNP) »
- Au niveau des zones sélectives : avec les Responsables de Zone pour la Planification (RZP) »:
- Au niveau régional : avec les Responsables Régionaux pour la Planification (RRP) »:

Pour les compétitions qui le nécessitent ils collaborent aussi avec les responsables d'arbitrage taolu aux niveaux concernés.

Ils collaborent également avec la commission d'organisation des compétitions, notamment pour les besoins logistiques et l'élaboration du planning de la compétition.

Article 3 : Les placement des officiels sur la surface de combat



*Disposition pour trois juges de ligne

** dans le cas de plusieurs surfaces de combat, le chef des arbitres se placera de façon à pouvoir superviser chaque équipe d'arbitrage.

Le chef de table, le chronométrateur, et l'enregistreur se tiendront assis à la table centrale disposée à bonne distance de sécurité de la plateforme.

Le médecin se tiendra à proximité de la surface de combat, de façon à pouvoir entendre l'appel de l'arbitre central.

Les juges de lignes se tiendront à une table disposée à chaque angle de la plateforme, pour les juges 1, 2, 4, et 5. Le juge 3 se tiendra en face du juge de table, de l'autre côté de la plateforme. Dans le cas où il n'y a que trois juges de ligne, ils seront disposés de la façon suivante : juge 1 en 1 ; juge 2 en 3 ; juge 3 en 5.

L'arbitre central se tiendra sur la plateforme, et n'en descendra uniquement que sur l'appel du chef de table pendant les rounds. Il descendra de la plateforme pendant les pauses, et y remontera 10 secondes avant la reprise, sur les indications du chronométrateur.

Autre possibilité

Toutefois une aire délimitée au sol, recouverte de tapis type « judo » peut suffire, les tracés étant indiqués comme suit :

- 2 lignes parallèles (lignes de départ des combattants), d'1 mètre chacune, à une distance d'1,50 mètre du milieu de la surface de combat,
- Une autre ligne d'1 mètre devra être tracée à 2 mètres du centre de la surface de combat et sera perpendiculaire aux lignes des combattants. Cette ligne sera celle de l'arbitre central, et sera face à la table des juges.

Article 4 : Protocole de compétition

Le chef de table, à défaut d'annonceur présentera les combattants avant chaque combat, à leur montée sur la plateforme. Il annoncera leur couleur et leur nom.

Sur les instructions de l'arbitre central, les compétiteurs prendront place sur la plateforme puis, toujours sur les instructions de l'arbitre central, ils salueront "poing-paume" les officiels assis à la table centrale, puis répéteront ce geste dans la direction opposée.

L'arbitre central effectuera alors un contrôle des protections des combattants en procédant de la façon suivante et avant chaque combat :

Il vérifiera

- le port de la coquille, du protège-dents avant chaque round,
- la conformité du poids de ses gants correspond à sa catégorie,
- La conformité des protections réglementaires.

Pour l'annonce du résultat, les deux concurrents échangeront leurs positions. Après l'annonce, ils se salueront, puis salueront simultanément l'arbitre central, qui répondra avec le même salut, et enfin l'entraîneur de l'adversaire, qui répondra de même.

Les juges de ligne et les arbitres centraux se salueront "poing paume" lors de leur remplacement.

Article 5 : La tenue des officiels

Composition :

- Veste fédérale bleue foncée,
- Cravate fédérale ou à défaut, bleue unie,
- Chemise blanche,
- Pantalon gris foncé ou noir,
- Chaussettes noires,
- Chaussures noires souples pour les arbitres centraux.

L'uniforme des officiels agréé par la Commission Nationale de l'Arbitrage pourra être légèrement modifié. Le responsable de l'Arbitrage peut autoriser le retrait de la veste.

Outre le code vestimentaire, le corps arbitral se doit également de dégager une expression de neutralité. Les arbitres ne doivent en aucun cas communiquer avec les combattants et le public.

Article 6 : Le corps arbitral

On distingue par surface de combat:

- Le responsable de tableau,
- Le chef de table,
- L'enregistreur, l'enregistreur adjoint et le chronométrateur,
- Les juges de ligne, au nombre de 3 ou 5,
- L'arbitre central, minimum 1 par tableau.

Article 7 : Le rôle des juges et arbitres

7.1) Généralités

Outre leurs missions spécifiques, les juges et arbitres pourront être amenés, sollicité par le responsable de l'arbitrage, à vérifier les inscriptions le jour de la compétition, vérifier et contrôler la pesée, vérifier l'habillage des combattants, annoncer les résultats, remettre les médailles aux finalistes et exécuter des tâches administratives simples. Comme déjà indiqué, les juges et arbitres doivent impérativement faire preuve de neutralité. Durant la compétition, les officiels ne doivent en aucun cas communiquer avec les combattants ou le public.

7.2) Le Responsable de l'Arbitrage SANDA

- Il convoque le nombre d'arbitres nécessaire au bon déroulement de la compétition,
- Il réunit les arbitres pour attribuer le rôle de chacun d'eux,
- Il s'assure que les arbitres mettent correctement en application les règles,
- Il s'assure, en lien avec le Responsable de la Planification, que tout est prêt pour la compétition en ce qui concerne l'arbitrage du point de vue logistique (matériel, documents, formulaire...),
- Il règle les problèmes liés à l'application des règles et les règlements, mais sans pouvoir de les modifier,
- Il conseille les arbitres et les remplace au besoin,
- Il prend la décision finale quand un conflit surgit dans un jury avec l'avis du chef de table et du responsable de tableau.

7.3) Le responsable de tableau

- Il organise, examine, et dirige le travail des juges et arbitres officiant sur tableau dont il a reçu la responsabilité,
- Il est responsable du respect de l'ordre des combats ainsi que du respect de la planification prévisionnelle, sur tableau dont il a reçu la responsabilité,
- Il détermine, avec l'accord du chef des arbitres, la rotation des arbitres sur tableau dont il a reçu la responsabilité,
- Il peut, en cas d'omission de la part du chef de table, siffler avant que le résultat final soit annoncé, pour corriger un jugement erroné ou une omission apparente commise par l'arbitre central,
- Il peut changer une décision de l'arbitre central ou du chef de table. Ses décisions sont sans appel. Le chef de table, l'arbitre central et juges de ligne devront automatiquement les exécuter,
- Il peut, en concertation avec le chef de table, les juges et arbitres, donner une victoire absolue en cas de domination forte de la part d'un compétiteur, ou disqualifier un combattant ayant reçu ou non, une ou des pénalités.

7.4) Le chef de table

Sous la direction du chef de tableau, Il organise, examine, et dirige le travail des juges de lignes, de l'arbitre central, du chronométreur et de l'enregistreur. Il est responsable de la sécurité des combattants.

- Il appelle les combattants à se présenter, et annonce les combats à suivre,
- Il a pour mission la surveillance du combat et des décisions prises par l'arbitre central,
- Il peut siffler, pour corriger un jugement erroné ou une omission apparente commise par l'arbitre central,
- Il peut changer une décision de l'arbitre central,
- Il peut, en concertation avec le chef de tableau, les juges et arbitres, donner une victoire absolue en cas de domination forte de la part d'un compétiteur, ou disqualifier un combattant ayant reçu ou non, une ou des pénalités,
- Il demande aux juges de ligne (oralement ou par l'intermédiaire d'un sifflet) leur décision, à chaque round,
- Il indique en levant le bras, et la plaquette correspondant à la couleur du vainqueur, de chaque round et de chaque combat, en annonçant la raison de la victoire et la couleur du vainqueur ex. : « deux sorties noir, vainqueur du round rouge »,
- Il examine et signe les résultats à la fin de chaque combat.

7.5) L'enregistreur

Il a pour mission l'enregistrement et la signalisation par des cartes de couleurs distinctes des avertissements, des admonestations, des comptages forcés, et des sorties,

Il doit prévenir le chef de table dès que :

- 2 comptages forcés sont donnés au sein du même round,
- 3 comptages forcés sont donnés au sein du même combat,
- 2 sorties sont effectives pour le même combattant au sein du même round,
- Un compétiteur a reçu 3 avertissements dans le même combat.

Il enregistre la couleur des plaquettes levées par les juges de coins.

Il inscrit les noms des vainqueurs et perdants sur les grilles de combat.

7.6) L'enregistreur adjoint

Aide l'enregistreur dans l'exercice de ses missions.

7.7) Le chronométreur :

- Il gère le temps de combat. Il arrête le chronomètre après chaque ordre « TIN » de l'arbitre central et le déclenche après l'ordre «KAI SHI »,
- Il sonne le gong de chaque fin de round,
- Il sonne le gong 10 secondes avant la fin de chaque période de repos,
- Il indique à haute voix les décisions de chaque juge de ligne.

7.8) Les juges de ligne :

Au nombre de 3 ou 5 juges, chaque juge de ligne marque sur leur feuille de score les points obtenus par les combattants, conformément à la réglementation technique.

- Il applique scrupuleusement les points attribués par la gestuelle de l'arbitre central,
- Il répond avec la gestuelle appropriée aux questions de l'arbitre central,
- Il indique, en levant une plaquette, la couleur du vainqueur pour chaque round, à la demande du chef de table,
- Il signe la feuille de score à la fin de chaque combat, elle sera gardée pour vérification (*en cas de litige*).

7.9) L'arbitre central

- Il vérifie l'état de la surface avant l'entrée des compétiteurs sur l'aire de combat,
- Il arbitre les combats avec les annonces et la gestuelle réglementaires,
- Il fait appliquer le code vestimentaire et le respect des protections,
- Il vérifie les protections des compétiteurs et garantit la sécurité des combattants,
- Il présente le résultat en levant le bras du vainqueur,
- Il fait appel au service médical en cas de nécessité,
- Il jugera du bon contrôle des coups portés.

Article 8 : programmation

Le Responsable de la Programmation, Avec l'équipe dont il a la responsabilité, il :

- Gère les Inscriptions en lien avec la DTN et la Commission Nationale d'Arbitrage (*combats détections, sur-classements*).
- **Avant la compétition (pesée)**: Enregistrement des compétiteurs: contrôle des documents, contrôle et enregistrement du poids réel, programmation finale, en lien avec les adjoints à la pesée, le médecin ainsi que le responsable informatique.
- **Pendant la compétition** : Transmet au chef de table et enregistreur, les documents nécessaires au suivi de la programmation, affiche la programmation, complète ou modifie la programmation en fonction des résultats (*grilles, forfaits, disqualifications, abandons, arrêt médical et éventuels combats additionnels*), en lien avec le médecin, le chef de table (*et/ou enregistreur*) ainsi que le responsable informatique. Rend compte au responsable à la DTN (*au RNP si niveau interrégional ou régional*.)
- **Après la compétition** : Transmet les résultats aux responsables de l'arbitrage (*passesports*) et au service concerné, selon le niveau de la compétition (*régional, interrégional ou national*). Rend compte au service concerné. (*compte rendu administratif et statistique de la compétition*.)

Article 9 : Les annonces et la gestuelle de l'arbitre central

9.1. Montée de l'arbitre central sur la plateforme

Lors de sa prise de fonction sur la plateforme, l'arbitre central effectuera un salut poing-paume, puis se placera au centre en direction du chef de table.

Debout, les pieds serrés. Placer la paume gauche contre le poing droit, 20 à 30 centimètres devant sa poitrine. (Fig. 1 et 2).



Fig. 1



Fig.2

9.2. La montée des combattants sur la plateforme

Il demande aux combattants de rentrer sur l'aire de combat en se tenant au centre. En faisant face au juge principal, il tend les deux bras vers les compétiteurs, paumes vers le haut (Fig.3).

Pour leur signifier de monter sur la plateforme, il ramène les deux bras en angle droit, les paumes se faisant face (Fig.4).



Fig.3



Fig.4

9.3. Le salut des combattants

En faisant face au juge principal, debout, les pieds serrés, l'arbitre central place la paume gauche contre le poing droit, 20 à 30 centimètres devant sa poitrine, pour signifier aux deux compétiteurs qu'ils doivent saluer le chef de table. (Fig. 1 et 2),

Puis, dans un mouvement circulaire, placer la main gauche sur le poing droit devant le corps pour signifier aux deux compétiteurs qu'ils doivent se saluer (Fig.5).



Fig.5

9.4. Premier round, Deuxième round, Troisième round

En faisant face au juge principal, prendre une « position d'arc », tout en annonçant « *premier, deuxième ou troisième round !* » il tend un bras en avant en pointant l'index, l'index et le majeur ou l'index, le majeur et l'annulaire séparément pointés vers le haut, les autres doigts serrés en poing (Fig.6, 7,8).

Fig.6

Fig.7

Fig.8

9.5. Début du round



En faisant face au juge principal, il prend la « position d'arc » entre les deux compétiteurs et, tout en annonçant « *Yubei (prêt) !* » tend les bras en direction des combattants, paume vers le haut (Fig.9). Puis, tout en annonçant « *Kaishi (début) !* » il ramène les bras, paumes vers le bas, devant l'abdomen (Fig.10).



Fig.9



Fig.10

9.6. « Ting (stop) ! »

Tout en annonçant « Ting (stop) ! » il prend la « position d'arc » et tend le bras entre les deux combattants, main ouverte, doigts serrés, paume perpendiculaire au sol (Fig.11-12).



Fig.11



Fig.12

9.7. 8 secondes de passivité

Tout en annonçant « rouge ! » ou « noir ! » l'arbitre élève les deux bras devant le corps, en faisant face au fautif, avec le petit doigt (l'auriculaire) et l'annulaire d'une main pliée tandis que les trois autres doigts de cette main, ainsi que tout ceux de l'autre main sont pointés écartés vers le haut (Fig.13).



Fig.13

9.8. Compte

En faisant face au concurrent tombé (ou en difficulté), les deux bras pliés au coude, et les deux poings serrés devant le corps, paumes vers l'avant, il détend les doigts un par un, du pouce au petit doigt, au rythme d'un par seconde (Fig. 14-15).



Fig.14



Fig.15

9.9. Saisie passive *

En faisant face au fautif, il plie les bras devant le corps (*Fig.16*).



Fig.16

9.10. Compte forcé 8 Secondes (*compte valide*)

En faisant face au juge principal, il tend un bras vers l'avant avec le pouce se dirigé vers le haut et les autres doigts serrés en poing, en déclarant : « compte valide » (*Fig.17*).



Fig.17

9.13. Trois secondes

Tout en déclarant «rouge!» ou «noir!» il tend un bras obliquement vers le haut avec la paume vers le haut et en direction du compétiteur. Dans le même temps, il déplace, dans un mouvement de va-et-vient, l'autre main de l'abdomen au côté du corps, avec le pouce, l'index et le majeur tendus séparément, les autres doigts repliés (*Fig.18*)



Fig.18

9.11. Ordre d'attaquer

Il tend un bras entre les deux combattants, le pouce tendu et les autres doigts serrés, paume vers le bas. Tout en déclarant « *rouge !* » ou « *noir !* » il déplace la main horizontalement devant de thorax, dans la direction du pouce, pour signifier au combattant qu'il doit attaquer (*Fig.19*)



Fig.19

9.12. Au sol

En déclarant : « *rouge !* » ou « *noir !* » il tend un bras, paume vers le haut, en direction du compétiteur tombé, il descend l'autre bras vers le sol en même temps sur le côté du corps, le coude légèrement plié et la paume vers le bas (*Fig.20*).



Fig.20

9.13. Au sol en premier

Il tend un bras vers le concurrent qui est tombé le premier et, tout en déclarant « *rouge !* » ou « *noir !* » il croise les bras devant l'abdomen, paumes vers le bas (*Fig.21-22*).



Fig.21



Fig.22

9.14. Chutes simultanées

En faisant face au juge principal, il lève les deux bras en avant et les abaisse en appuyant les paumes vers le bas (*Fig.23*).



Fig.23

9.15. Une sortie de la plateforme

Il tend un bras en direction du concurrent tombé de la plateforme (*Fig.24*) et, tout en annonçant « rouge! » ou « noir! » il pousse l'autre main en avant, doigts tendus vers le haut en prenant la position d'arc (*Fig.25*).



Fig. 24



Fig. 25

9.16. Sorties simultanées de la plateforme

En direction de l'action, il prend la « position d'arc » et pousse les deux paumes en avant, bras entièrement tendus et doigts dirigés vers le haut (*Fig.26*). Il place alors les coudes en angle droit devant le corps, paumes face à soi, tout en ramenant les pieds joints (*Fig.27*).



Fig.26



Fig.27

9.17. Frappe à l'entrejambe**

L'arbitre tend un bras vers le fautif et désigne l'entrejambe avec l'autre main (Fig.28).



Fig.28

9.18. Frappe sur l'arrière de la tête**

L'arbitre tend un bras vers le fautif et place l'autre main sur l'arrière de la tête (Fig.29).



Fig.29

9.19. Frappe avec le coude**

En faisant face au fautif, l'arbitre plie les deux bras devant la poitrine et recouvre son coude avec l'autre main (Fig.30).



Fig.30

9.20. Frappe avec le genou ★ ★

En faisant face au fautif, l'arbitre lève un genou et le recouvre avec la main du même côté (Fig.31).



Fig.31

9.21. Frappe trop puissante (uniquement en QINGDA) ★ ou ★ ★

L'arbitre tend un bras vers le fautif, paume vers le haut (Fig. 32). Tout en déclarant « rouge! » ou « noir! » il place le poing droit sur la main gauche, paumes vers le haut, devant le corps (Fig.33).



Fig.32



Fig.33

9.22. Avertissement

L'arbitre tend un bras vers le fautif, paume vers le haut. Tout en déclarant « rouge! » ou « noir! » il plie l'autre bras en angle droit, poing serré, paume vers l'arrière (Fig. 32).



Fig.32

9.23. Admonition

L'arbitre tend un bras vers le fautif, paume vers le haut. Tout en déclarant « *rouge !* » ou « *noir !* » Il plie l'autre bras en angle droit, paume vers l'arrière (Fig.33).



Fig.33

9.24. Disqualification

En annonçant « *rouge!* » ou « *noir !* » l'arbitre serre les poings et croise les avant-bras devant le corps en faisant face au juge principal (Fig.34).



Fig.34

9.25. Technique non valide

En faisant face au juge principal, l'arbitre tend les bras devant l'abdomen en les croisant et décroisant (Fig.35-36-37).



Fig.35



Fig.36



Fig.37

- ★ Après cette gestuelle, l'arbitre central effectuera celle de l'admonestation
- ★★ Après cette gestuelle, l'arbitre central effectuera celle de l'avertissement

9.26. Traitement de secours – appel du médecin

En faisant face au médecin, l'arbitre croise les avant-bras devant la poitrine, un à l'horizontal, l'autre à la vertical (doigts vers le haut), mains ouvertes et doigts tendus (*Fig.38*).



Fig.38

9.27. Repos

En se plaçant entre les combattants, l'arbitre tend le bras, paumes vers le haut, en direction de leur coin de repos respectif. (*Fig.39*).



Fig.39

9.28. Echange de positions

En faisant face au juge principal, au centre de la plateforme, l'arbitre croise les bras devant l'abdomen (*Fig.40*).



Fig.40

9.29. Match nul

Au centre de la plateforme, en se tenant entre les concurrents, l'arbitre tient leurs poignets et soulève leurs mains. Une fois en face du chef de table, une seconde fois dos à lui.(Fig.41).

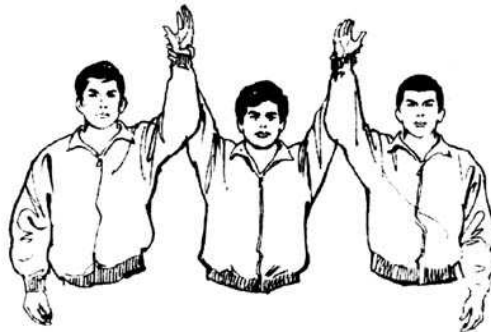


Fig.41

9.30. Vainqueur

En se tenant entre les combattants, l'arbitre tient le poignet du vainqueur et soulève sa main (Fig.42). (maintenir le poignet de vaincu vers le bas)



Fig.42

Article 10) Gestuelle des juges de ligne

10.1. Au sol ou hors (de la plateforme) le juge de ligne pointe l'index vers le bas, et serre les autres doigts (Fig.43).



Fig.43

10.2. N'est pas allé au sol ou hors (de la plateforme)

Le juge de ligne déplace une main d'un côté à l'autre, les doigts vers le haut, paume vers le bas



Fig.44

10.3. Pas vu clairement

Le juge de ligne plie les deux bras au coude, les avant-bras en diagonale devant le corps, paumes vers le haut (Fig.45).



Fig.45

Article 11 : Matériel pour le jugement et l'arbitrage

11.1) Matériel du juge de ligne

- Un compteur mécanique manuel,
- Les feuilles de score,
- Deux stylos (*encre*),
- Deux plaquettes colorées.

Un jeu de 2 plaquettes de couleur (1 rouge, 1noire) est distribué par juge. Une plaquette mesure 20cm de diamètre sur un manche de 20cm de long.

Ces plaquettes seront employées par les juges de ligne pour indiquer le gagnant, le perdant ou égalité (*en cas d'égalité, le juge brandira les deux plaquettes en les croisant*). Fig.1

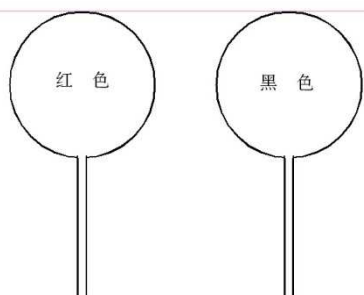


Fig.1

11.2) Matériel du chronométreur

- Un gong et son support,
- Deux chronomètres.

11.3) Matériel de l'enregistreur

Des cartes de signalisation

- Deux stylos (*encre*),
- Les feuilles d'enregistrement,
- Classeur,
- Douze cartes jaunes, **Cartes d'admonestation** : décorées de caractères chinois et français (*Fig. 2*), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour l'admonestation ;
- Six cartes rouges, **Cartes d'avertissement** : décorées de caractères chinois et français (*Fig.3*), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour l'avertissement.
- Six cartes vertes, **Cartes de comptages forcés** : décorées de caractères chinois et français (*Fig.4*), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour le compte forcé
- Quatre cartes bleues, **Cartes de sortie** : Décorées de caractères chinois et français (*Fig.5*), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour les sorties,

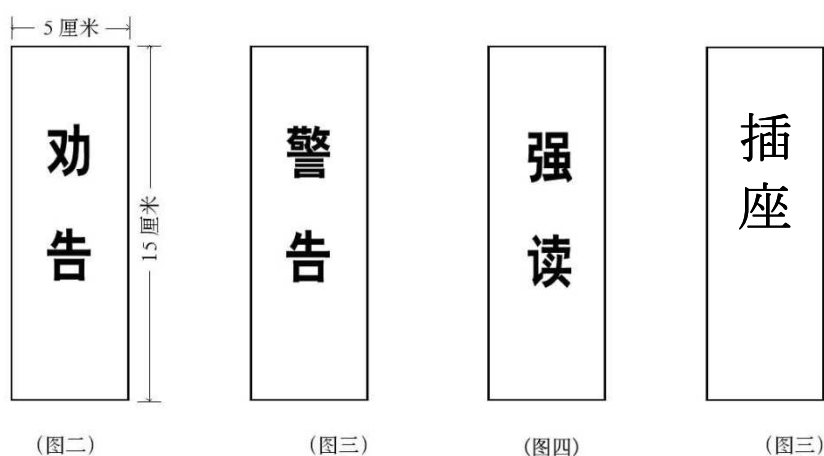


Fig.2

Fig.3

Fig.4

Fig.5

Deux supports, un noir et un rouge, sont employés pour tenir les cartes. Ils sont de 60 centimètres de long et de 15 centimètres de haut (*Fig6*).

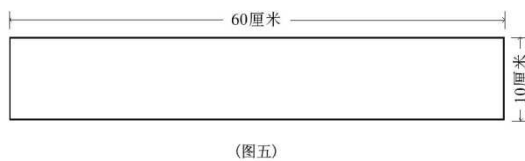


Fig.6

11.4) Matériel du chef de table

- 1 sifflet,
- 1 microphone,
- 2 stylos (*encre*),
- Les grilles de compétition,
- Un jeu de 2 plaquettes : une rouge, une noire comme le juge de ligne.



WUSHU
ARTS MARTIAUX
CHINOIS 

**REGLEMENT D'ARBITRAGE
DES COMPETITIONS DE WUSHU**

SAISON 2014-2015

Edition du 15 décembre 2014

**TROPHEE
KUNGFU KIDS**



Préambule

Le trophée kungfu kids est un open national, ce qui signifie que l'inscription est ouverte à tout licencié à la FFKDA pour la saison en cours, s'il remplit les autres conditions d'inscription.

L'objectif de ce trophée est de promouvoir la pratique de la compétition pour les catégories les plus jeunes, et d'offrir une motivation supplémentaire aux enfants pratiquant le wushu. Sa date est généralement placée (sous réserve des contraintes organisationnelles de chaque saison) au mois de décembre sur l'un des weekends précédant les vacances de fin d'année.

Le trophée kungfu kids propose aux enfants deux possibilités d'expression :

- En combat, dans une forme sécurisée appelée QINGDA
- En taolu, avec un nombre simplifié d'épreuves par rapport aux catégories adultes.

Compte tenu du jeune âge des concurrents et du fait qu'il s'agit d'un open ce qui implique une possibilité d'effectifs importants, des mesures spécifiques permettent de gérer la durée de la compétition :

- En combat : sur décision du responsable de la compétition les combats peuvent être réduits à une seule reprise
- En taolu : le nombre d'inscription par personne à différentes épreuves est limité (voir détail plus loin).

Afin de limiter les temps d'attente, la remise des récompenses d'un type d'épreuve peut avoir lieu dès que toutes les catégories de ce type d'épreuves ont été évaluées.

Conditions de participation spécifiques au trophée kungfu kids

Article 1 : Dossier sportif

Chaque club devra présenter un dossier d'inscription de club rassemblant pour chaque compétiteur :

- La licence FFKDA de la saison sportive en cours ou à défaut l'attestation de licence correspondante.
- Le passeport sportif n'est pas obligatoire pour le trophée kungfu kids qui est une compétition de développement pour les jeunes. Le passeport sportif est néanmoins recommandé afin de faire noter dessus les résultats éventuellement obtenus. Pour cette édition il peut s'agir du passeport FFKDA jeune (rouge) ou adulte (bleu), ou du passeport FFWushu s'il avait été acquis lors d'une saison précédente et qu'il est encore en cours de validité.
- Un certificat médical précisant l'aptitude « à la pratique de la compétition » de la saison en cours (à compter du mois de septembre). Si le compétiteur possède un passeport le certificat doit être validé à la page prévue à cet effet. Pour le trophée kungfu kids le certificat peut aussi être sur papier libre.
- L'autorisation parentale est obligatoire pour tous les participants au trophée kungfu kids, puisqu'elle concerne les moins de 18 ans.

Tout oubli de l'un des documents précités auront pour conséquence la disqualification

Article 2 : autres conditions

Concernant les autres conditions générales, se reporter aux dispositions générales concernant toutes les compétitions de wushu, notamment concernant :

- **Les responsables référents**
- **Le protocole d'inscription**

1^{ère} partie : règlement de combat qingda simplifié pour le trophée kungfu kids

Article 1 : Conditions de participation spécifiques

1.1 : Catégories d'âge

L'année de naissance détermine la catégorie d'âges dans laquelle sont inscrits les combattants. Ils ne changeront pas de catégorie durant la saison.

Les catégories d'âges sont celles de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées (FFKDA) (Pour la saison en cours, prendre en compte l'âge du combattant en début de saison) :

- Poussins (6-7 ans) : féminines et masculins
- Pupilles (8-9 ans) : féminines et masculins
- Benjamins (10-11 ans) : féminines et masculins
- Minimes (12-13 ans) : féminines et masculins

1.2 : Catégories de poids

Poussin(e)s	Pupilles	Benjamin(e)s	Minimes
6-7 ans	8-9 ans	10-11 ans	12-13 ans
Féminines			
-20 kg	-25 kg	-30 kg	-40 kg
-25 kg	-30 kg	-35 kg	-45 kg
-30 kg	-35 kg	-40 kg	-50 kg
-35 kg	-40 kg	-45 kg	-55 kg
-40 kg	-45 kg	-50 kg	55 kg et +
40 kg et +	45 kg et +	50 kg et +	
Poussin(e)s	Pupilles	Benjamin(e)s	Minimes
6-7 ans	8-9 ans	10-11 ans	12-13 ans
Masculins			
-20 kg	-25 kg	-30 kg	-40 kg
-25 kg	-30 kg	-35 kg	-45 kg
-30 kg	-35 kg	-40 kg	-50 kg
-35 kg	-40 kg	-45 kg	-55 kg
-40 kg	-45 kg	-50 kg	-60 kg
-45 kg	-50 kg	-55 kg	-65 kg
45 kg et +	50 kg et +	55 kg et +	65 kg et +

Commentaires

Les catégories de poids ont été harmonisées avec celles de la FFKDA afin de promouvoir les liens entre les deux formes de pratiques et faciliter la gestion des engagements.

Article 2 : Tenue et équipement des compétiteurs

Article 2.3.1 : Équipement

- Les combattant(e)s montent sur l'aire de combat avec leur propre tenue.
- La couleur des 2 combattants sera désignée par le responsable de la compétition.

<p>PANOPLIE COMPLETE DE PROTECTION</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plastron, gants et casque de couleur : rouge et noir ou bleu - Protège-tibias, avec protège pied pour le qingda - Protège-dents - Coquilles (Homme). - Protège-poitrine (Femme <i>non obligatoire</i>). 	
<p>TENUE REGLEMENTAIRE FEMININES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Short. - T-shirt manches courtes ou bustier 5 (bas de T-shirt à l'intérieur du shor). 	
<p>TENUE REGLEMENTAIRE MASCULINS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Short. - Maillot sans manches ((bas de T-shirt à l'intérieur du shor). 	
<p>GANTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Poids (taille) des gants adaptés selon la morphologie des enfants. Les poids possibles sont : 4 onces, 6 onces, 8 onces, 10 onces. - Sous les gants : mitaines en tissu ou bandes souples et sèches fixées par du sparadrap 	
<p>CASQUE Couleur assortie avec le reste de la tenue selon le tirage : rouge et noir ou bleu</p>	
<p>PROTEGE TIBIAS avec protège pied (uniquement en Qingda)</p>	

La tenue de compétition doit être unie sans aucune inscription, hormis l'écusson de son appartenance (école, club).

Les combattants se présentent en tenue propre de la couleur mentionnée par l'annonceur.

- Gants de 4, 6, 8, 10 ou 12 onces (couleur du coin du combattant).
- Casque protecteur (couleur du coin du combattant).
- Short ne descendant pas au-delà des genoux.
- Maillot sans manches placé à l'intérieur du short.
- Protège-dents.
- Port de la coquille obligatoire.

- Pour les féminines : protège-poitrine autorisé mais non obligatoire.
- Bandes souples et sèches, à plat sur les mains (pouvant aussi être croisées entre les doigts mais ne pouvant être maintenues par des épingles).

Hygiène corporelle et sécurité

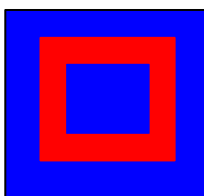
De plus, les points suivants doivent être respectés par tous :

- Le Qingda se pratique pieds nus, il est alors recommandé d'avoir les ongles des pieds coupés et limés et de circuler en dehors des aires en chaussures de sport.
- La peau des combattants doit être sèche et vierge de tous produits cosmétiques ou autres.
- Le port de lunettes, lentilles de contact dures, bijoux, piercing, bracelets, bagues et colliers est interdit. Toutefois sont tolérés les accessoires qui ne peuvent être retirés, ils doivent être alors, impérativement, recouverts de sparadrap.
- La coiffure doit être compatible avec le port des protections et la sécurité des combattants. Notamment, les cheveux longs doivent être maintenus par un objet non-rigide de manière à ne pas occasionner de blessures et à ne pas gêner l'adversaire.

Article 3 : Format de compétition

3.1 : Aire de combat

L'aire de combat pour les catégories : poussin(e)s, pupilles, benjamin(e)s et minimes est définie par les dimensions et le schéma ci-dessous :



- Surface de combat : 6 m x 6 m (36 m²)
- Plus une bande périphérique de zone de sortie de 1 m de large (soit 8 x 8 m = 64 m²)
- Plus si possible une zone de sécurité (bande périphérique de 1 à 2 m de largeur).

3.2 : Durée des combats

	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes
Temps/round	1 minute 30 secondes			
Nb de round	2			
Temps de repos	1 minute			
Round supplémentaire	Aucun			

Le chronomètre n'est arrêté que sur demande de l'arbitre central : chaque « **Ting** » de l'arbitre entraîne l'arrêt du chronomètre.

Un minimum de 30 mn entre deux combats sera respecté.

3.3 : Système de compétition

Deux systèmes de compétition sont préconisés :

a. Assaut par élimination directe

Méthode de combat où les deux combattants s'affrontent pour le meilleur des deux rounds, le vainqueur disputera le tour suivant et ainsi de suite jusqu'au combat final. Une petite finale sera organisée pour la 3^{ème} place.

b. Assaut par poule « Round Robin »

Les combattants sont répartis, par catégories d'âges et de poids, en poules de 3 ou 4, exceptionnellement de 5.

Ils se rencontrent tous au sein d'une même poule (Round Robin) et le classement est effectué en fonction du résultat de tous les combats soit :

- Une victoire : 3 points.
- Un nul : 2 points pour chaque combattant.
- Une défaite : 1 point.
- Un forfait ou une disqualification : 0 point.

3.4 : Protocole des combats

- Les combattants sont appelés en début de compétition ou de catégorie pour un salut de groupe.
- Les premiers combats sont appelés dans l'ordre et par couleur (bleu/rouge).
- Des appels réguliers sont faits afin d'appeler le prochain combat ainsi qu'un à trois combat(s) suivants.
- Les combattants devront se tenir prêts à proximité de l'aire de combat (en tenue complète). En cas de retard, des pénalités pourront être appliquées. 3 appels maximum seront réalisés à une intervalle de 30 secondes.
- En cas d'absence au 3^e appel, le combattant absent sera disqualifié.

Article 4 : La sécurité des combattants est une priorité absolue en qingda pour les enfants

Le qingda est une **forme sécurisée** du sanda dans laquelle les frappes sont **validées à la touche, et où le Knock Down (KD) et le Knock Out (KO) ne sont pas recherchés**. L'arbitre central a un rôle prépondérant, tant sur la sécurité des combattants que sur la qualité des rencontres. Son rôle pédagogique est déterminant et en début de combat il rappelle clairement aux protagonistes que **«toutes les frappes sont à la touche et qu'en cas contact excessif les sanctions seront immédiates»**.

En cas de contact excessif survenant accidentellement, les procédures de comptage et de cessation du combat sur KD sont définies ci-après, afin, dans le cadre du Qingda, de garantir la **préservation de l'intégrité physique des combattants**.

Article 5 : Jugement et arbitrage des combats

4.1 : Jugement

Le jugement se fait aux points, sur bulletin du juge (levé de drapeaux).

- L'avantage est annoncé à la minute de repos, le chef de table demande aux juges de ligne d'indiquer leurs marques « drapeaux » (rouge ou noir) par le commandement « Décision ». Pour que le score soit validé les 3 juges rendent leurs résultats en même temps.
- L'arbitre peut décider à tout moment d'interrompre la rencontre pour infériorité manifeste après s'être assuré que le combattant dominé est mené aux points.
- Une décision aux points est alors rendue, suite à cette disparité de niveau.
- Les coups irréguliers et fautes sont identiques à ceux du « Sanda ».
- Le juge en chef valide les avertissements sur le modèle du règlement de « Sanda ».
- En cas de match nul, les critères pour départager les combattants sont ceux du « Sanda » (initiative du combat, meilleur style et meilleure défense).

4.2 : Résultats

	Normalement Et en cas de blessure	En cas de « Knock Down* »	En cas d'abandon	En cas de disqualification
Pour le gagnant	GP « Gagnant aux points »	• SD <i>arrêt à la 1^{re} reprise.</i> • GP <i>arrêt à la 2^{ème} ou 3^{ème} reprise.</i>	GAb « Gagnant par abandon »	GD « Gagnant par disqualification »
Pour le perdant	PP « Perdant aux points »	• SKD <i>arrêt à la 1^{re} reprise.</i> • PP <i>arrêt à la 2^{ème} ou 3^{ème} reprise.</i>	PAb « Perdant par abandon »	PD « Perdant par disqualification »

* Knock Down : souffle court ou touche validée en conformité avec le règlement soit une frappe considérée comme légère

Les résultats et autres mentions sont notés sur les passeports sportifs de chaque compétiteur.

4.3) les interruptions possibles du combat

a. Le « Tíng » de récupération

L'arbitre prononce à chaque fois le terme « Tíng » (en chinois « Mandarin ») pour signaler l'arrêt des combattants (il les replacera au centre du tapis pour combattre à nouveau, s'ils sont aptes à reprendre) lorsque :

- ✓ Les enchaînements sont trop longs.
- ✓ L'un des deux combattants est mis en difficulté par la pression de l'autre.

L'arbitre prononce « Tíng » avant chacune de ses interventions.

Le nombre de retours au centre est à son appréciation, une décision aux points est alors rendue.

b. Le Knock Down (KD)

Sur un KD l'arbitre central arrête le combat « Tíng ».

L'issue est alors la suivante :

- ✓ Sans décision : si l'arrêt se produit au 1^{er} *round*, analyse au cas par cas par les juges en examinant prioritairement la préservation de l'intégrité physique.
- ✓ Décision aux points : si l'arrêt se produit lors du 2^e *round*.

c. Arrêt de la compétition par avis médical

Tout combattant peut être sorti de la compétition par avis médical à tout moment selon son état physique. Les combattants seront systématiquement consultés par le médecin de la compétition après tous combats arrêtés avant la limite.

d. Par blessures

Toute blessure grave nécessitera immédiatement :

- ✓ L'arrêt du combat et de la compétition.
- ✓ Une décision aux points.

En cas de saignement de nez : le médecin jugera si le combattant peut ou non reprendre l'assaut, dans la limite de 3 saignements auquel cas l'arrêt définitif sera prononcé.

e. Abandon

Lorsque le combattant montre des signes d'épuisement et qu'il ne souhaite plus continuer à combattre ou cherche à simuler un KD, le chef de table intervient auprès de l'arbitre central qui arrêtera immédiatement le combat et rendra la décision du vainqueur.

f. Disqualification

Elle intervient lors d'une faute jugée très sérieuse comme des injures et un comportement jugé non-conforme à notre discipline

L'arbitre central donne les avertissements par la gestuelle du « règlement d'arbitrage des combat sanda et qingda » par décision du chef de table en accord avec le chef des juges

4.4 : Protocole de l'arbitre central

a. Les 3 commandements protocolaires

- Le salut respectif « BAO QUAN LI » envers – au début – son adversaire et les officiels et – en fin de combat – le public et les entraîneurs.
- Le commandement « Kāishǐ » pour démarrer le combat ou les reprises du combat.
- Le commandement « Tíng » pour séparer les combattants ou arrêter quand les deux combattants se neutralisent mutuellement sans commettre de faute.

Au commandement « Tíng », les deux combattants doivent se séparer nettement en faisant un pas en arrière sans frapper, et reprendre le combat dès que l'arbitre central l'ordonnera.

Si l'un des combattants sort de l'aire de combat, de la zone « tapis rouge », l'arbitre prononce alors le commandement « Tíng », désigne et sanctionne le sortant au chef de table, et replace les combattants au centre en indiquant « Kāishǐ » pour la reprise du combat.

b. « Tíng »

L'arbitre central utilisera le commandement « Tíng » dans les cas suivants :

- **Pour indiquer le début et la fin de reprise d'un combat.**
- **Quand un combattant commet une faute :**
 - Il doit regarder l'arbitre, écouter ses observations.
 - Acquiescer de la tête pour lui indiquer qu'il les a comprises.
 - Et attendre le commandement « Kāishǐ » pour reprendre le combat.
- **Procédure de comptage suite à des actions validées. L'arbitre central compte un combattant jusqu'à 8 (KD) lorsque :**
 - Le combattant perd momentanément sa lucidité.
 - Une partie du corps du combattant, autre que ses pieds, touche le sol à la suite d'un ou de plusieurs coups reçus.
 - Le combattant est sans défense, à la suite de coups reçus.
 - Le combattant se trouve totalement ou partiellement en situation de danger, à la suite de coups reçus.
- **L'arbitre décide le KD en prononçant « Tíng ».**
 - Il continue le décompte lorsque l'adversaire rejoint le coin neutre qu'il lui a été désigné.
 - L'arbitre « compte » le combattant jusqu'à 8 puis :
 - S'assure qu'il est apte à reprendre le combat et prononce le cas échéant « Kāishǐ » pour faire reprendre le combat.
- **Pour tout autre cause matérielle (protèges-tibias mal positionnés, perte du protège-dents ou du casque, etc.).**
- **L'adversaire doit alors se rendre dans le coin neutre désigné par l'arbitre.**
 - Dans toutes ces situations, le commandement « Tíng » est suivi du commandement « Kāishǐ » pour la reprise du combat.
 - Le chronomètre est arrêté à chaque « Tíng » de l'arbitre et relancé au commandement « Kāishǐ ».

c. Cas particuliers

- Si l'arbitre central n'a pas vu le coup qui a entraîné le KD il devra, après le décompte, consulter les juges sur la régularité du coup. Un KD subi par un coup irrégulier n'entre pas en considération dans la comptabilité du nombre des KD conduisant automatiquement à l'arrêt du combat.
- Le décompte est exceptionnellement de 10 secondes pour un combattant tombé au sol. Dans ce cas, il ne doit pas être aidé pour se relever sous peine de disqualification.

4.5 : Gain et perte de points

- ✓ Concernent toutes les catégories d'âges.

- ✓ Le système de « touches » sera laissé à l'appréciation des arbitres. **RAPPEL** : pour le trophée kungfu kids toute frappe excessive sera immédiatement sanctionnée.

a. Comptage des points (simplifié)

Gains de points		Pertes de points	
1 point	Coup de poings à la tête. Coup de pieds aux jambes. Projection partiellement réussie.	0 point	Admonition verbale.
2 points	Coup de pied au corps. Projections réussies. Sortie de l'adversaire. Techniques de balayage. Coup de pied visage.	-1 point	Actions interdites involontaires. Toutes les techniques de frappes sur une zone de contact non autorisée. Perte du protège dent. « Mise en garde ».
		-2 points	Tous types de sortie de l'air de combat (pied dans la zone rouge, sur poussée, sur projection, sur coup de pied). Tous les coups interdits. Mauvais comportement répété. Tout manquement au règlement. « Avertissement ».
Gain du round	3 sorties	Perte du round	3 sorties
		Perte du combat	Au bout de 3 « avertissements » (-6 points)

b. Disqualification

Un combattant peut être disqualifié dans les cas suivants :

- **six points de pénalité sur l'ensemble du combat,**
- **sur faute grave avérée entraînant des blessures importantes à l'adversaire,**
- **mauvais comportement répété :**
 - du combattant,
 - des entraîneurs / du coach,
 - du dirigeant et / ou du public du club.

4.6 : Coups réguliers et interdictions

a. Frappes autorisées

Pour les combattant (e) s des catégories poussins à seniors, sont autorisés :

- Tous les coups à la touche.
- Tous les coups : simple, double ou triple maximum.
- Coups de poings : « direct », « circulaire » (crochet), « remontant » (uppercut), dans la limite de 3 coups de poings consécutifs
- Coups de pieds : simple double « direct », « circulaire », « retourné ».
- Toutes les projections utilisées en San Da – si retenue.

b. Techniques interdites

Il est strictement interdit de :

- Frapper en dessous de la ceinture (zone génitale).
- Frapper avec le genou (sur toute la partie du corps).
- Frapper son adversaire dans le dos ou derrière la tête.
- Soulever son adversaire et le projeter au sol en retournement.
- Saisir son adversaire des deux jambes pour le projeter en arrière (soleil).
- Se tourner (présenter le dos à l'adversaire).
- Ne pas respecter les commandements de l'arbitre.
- Saisir son adversaire par le cou (sauf pour neutraliser une projection).
- Saisir son adversaire et le frapper en même temps.
- Saisir ou tirer le vêtement ou le short de son adversaire.
- Frapper son adversaire au sol.
- Parler ou émettre des sons en combattant.
- Rejeter volontairement le protège-dents.
- Simuler un coup irrégulier.
- Se montrer incorrect envers un officiel, l'adversaire ou les entraîneurs.
- Frapper après un signal de l'arbitre « Ting ».
- Provoquer son adversaire pendant le combat, la minute de repos ou ailleurs.
- Utiliser une substance dopante ou tout autre produit que de l'eau minérale.
- Coup de poing retourné (spinning back fist).

4.7 : Sanctions

Lorsqu'un combattant commet une faute l'arbitre intervient en disant « Ting » et indique la faute au combattant concerné. Cette faute peut être suivie :

- D'une **admonition**, s'il s'agit d'une simple remarque verbale (pas de points de pénalité).
- D'une **mise en garde** : pénalité légère (- 1 point).
 - L'arbitre central doit l'annoncer.
 - Le chef de table a la possibilité d'entériner ou non la mise en garde.
- D'un **avertissement** : pénalité lourde (- 2 points).
 - L'arbitre central doit l'annoncer.
 - Le chef de table prendra en compte l'avertissement.
- De la **disqualification** :
 - À tout moment par l'arbitre central :
 - sur signalement du chef de table, à l'issue du troisième avertissement (total atteint de - 6 points).
 - pour une faute jugée particulièrement importante.
 - Dans les deux cas, il doit indiquer le motif de sa décision au chef de table qui lui entérinera la sanction.

Pour la sécurité des deux combattants, l'arbitre central doit appliquer le règlement à la lettre, son rôle prépondérant est de préserver l'intégrité physique et morale des compétiteurs.

4.8 : Le ou les entraîneurs

- a. Toute personne titulaire d'une licence FFKDA (code « WUSHU »), ayant des connaissances en Sanda et Qingda :**
- Est autorisée à entrer sur l'aire de combat avec l'approbation de l'arbitre central.
 - N'est pas autorisée à manifester ni même contester pendant le combat par des gestes ou injures, voire un comportement déplacé, sans risquer d'être alors immédiatement avertie et pénalisée par le chef de table.
- b. Les conseils techniques et stratégiques se donnent uniquement pendant la minute de repos.**
- En cas d'infractions répétées :
 - Les « coachs » ou entraîneurs encourent l'exclusion de la compétition
 - Ou la disqualification de leurs équipes, soit tous les combattants du club inscrits à la compétition.

La même procédure d'exclusion peut être appliquée aux spectateurs pour cause de sifflements répétés, considérés comme intention de nuire au bon déroulement de la compétition.

2^{ème} partie : règlement de taolu simplifié pour le trophée kungfu kids

Article 1 : Conditions de participation spécifiques

2.1 : Conditions d'inscription

Le candidat peut s'inscrire au maximum dans cinq épreuves parmi :

- Tao à mains nues. Style externe.
- Tao avec arme courte. Style externe.
- Tao avec arme longue. Style externe.
- Combat combiné (Duiliàn)
- Tao de groupe (Jítìxiàngmù).

2.2 : Catégories

- a. Il existe des compétitions :**
- Individuelles :
 - CIE (Concours Individuel par Épreuve)
 - CGI (Concours Général Individuel)
 - De groupe : CGG (Concours Général de Groupe)
- b. Les catégories d'âge sont les suivantes :**
- Minimales : 12 et 13 ans

- Benjamins : 10 et 11 ans
- Pupilles : 8 et 9 ans
- Poussins : 6 et 7 ans
- Mini-Poussins : 4 et 5 ans

Elles peuvent prendre des appellations telles que Coupe, Open, Tournoi... et être organisées tant au niveau des ligues, des inter-régions qu'au niveau national.

Article 2 : Tenue et équipement des compétiteurs

2.1 : Tenue

Les compétiteurs doivent porter une tenue conforme au règlement et au style pratiqué. Ex. Veste sans manche en NQ.

Elles doivent être portées lors de la compétition (CQFD). Elles ne doivent pas comporter d'éléments superflus.

Les chaussures peuvent être spécifiques aux arts martiaux chinois ou des chaussures type gymnastique.

a. Pour toutes les épreuves

- Le pantalon large de style chinois.
- Libre choix de la matière et de la couleur pour la tenue.
- La bordure de la veste est d'une largeur de 1 cm, d'une matière et d'une couleur pouvant être différentes de celles de la veste.
- Une ceinture souple d'une matière et d'une couleur pouvant être différentes de celles de la veste (sauf pour la veste du Tàijíquán et du Tàijǐjiàn qui peut ne pas avoir de ceinture).
- Des chaussons ou chaussures type gymnastique ou spécifiques aux arts martiaux chinois (type Feiyue™).

b. Pour les épreuves autres que le nánquán

- La veste du style chinois (manches longues ou courtes) avec le col droit et sept lignes de boutons en tissus. Pour le Tàijíquán et Tàijǐjiàn, les manches de la veste ne doivent pas arriver au delà du majeur quand le bras du compétiteur est tendu vers le sol (cf. page 53).
- La manche de la veste doit être large et boutonnée au poignet.

c. Pour les épreuves de style nánquán

- La veste du style chinois sans col avec sept lignes de boutons en tissus.
- Manches courtes pour les femmes (cf. page 53) et sans manches pour les hommes (cf. page 53).

2.2 : Armes de compétition

- Sabre (Dāoshù) : la pointe du sabre doit atteindre le sommet de l'oreille du compétiteur lorsqu'il saisit le sabre collé sur un côté de son bras tendu vers le sol.
- Épée (Jiànshù) : la pointe de l'épée doit atteindre le sommet de l'oreille du compétiteur lorsqu'il saisit l'épée collée derrière son bras tendu vers le sol.
- Bâton (Gùnshù) : Elle ne doit pas être plus courte que le corps du compétiteur.

- Lance (Qiāngshù) : elle ne doit pas être plus courte que la mesure prise entre le sol et le poignet du compétiteur lorsqu'il se tient debout avec un bras au dessus de la tête. Les barbes doivent se fixer au bout de la lance.

2.3 : Salut des juges et arbitres

Lors de l'appel de son nom et l'annonce de son résultat, le compétiteur doit saluer le juge en chef de table avec la figure « le poing et la paume » avec les pieds joints. La paume de sa main gauche et le poing de sa main droite se pressent l'une sur l'autre 20 à 30 cm devant sa poitrine en formant ainsi un cercle (*cf. règlement général des compétitions taolu*).

En cas de présentation avec un sabre ou une épée, l'arme doit être tenue dans la main gauche, formant avec la paume de la main droite un cercle devant la poitrine (*cf. règlement général des compétitions taolu*).

En cas de présentation avec un bâton ou une lance, l'arme doit être tenue verticalement dans la main gauche, formant avec la paume de la main droite un cercle devant la poitrine (*cf. règlement général des compétitions taolu*).

Article 3 : Format de la compétition

3.1 : Aire de compétition

- La compétition doit se dérouler sur **un tapis** :
 - Pour les épreuves individuelles : long de 14 m et large de 8 m.
 - Pour les épreuves collectives : long de 16 m et large de 14 m.
- Une bordure large de 5 cm sera tracée de chaque côté de l'aire de compétition.
- Au milieu de deux côtés de longueur, une ligne longue de 30 cm et large de 5 cm sera tracée.
- En raison de contraintes matérielles insurmontables, les organisateurs pourront aménager une aire de compétition différente à condition que les règles de sécurité soient respectées.

3.2 : Les types d'épreuves

Il existe deux types d'épreuves:

- Gui Ding: anciennes et nouvelles formes imposées - créer de 1990 à 1999 avec une distinction nord/sud.
- Les tàolù d'école ou dits traditionnels : tous les tàolù de kung-fu wushu, de toutes écoles ou styles autre que les imposés et les libres, incluent les formes éducatives type Chu Ji, Shao Nian, etc. Avec une distinction nord/ sud et interne.

3.3 : Les différents styles

- a. Formes d'école ou traditionnelles
 - À mains nues

- *Style du nord: Cháquán, Huāquán, Pàoquán, Hóngquán, Shàolínquán...*
- *Style du sud: hunggar, Pakmei, Choyleefut...*
- *Boxes imitatives: Tōngbèiquán, Pīguàquán, Fānziquán, Ditàngquán, Xiàngxíngquán...*
- *Boxes internes: Bāguàzhǎng, Xíngyìquán, Bājíquán...*

- **Avec armes**

- *Arme simple*
- *Armes doubles*
- *Arme souple*

b. **Combat combiné - Duìliàn**

- Sans armes - Túshǒuduìliàn
- Avec armes - Qìxièduìliàn
- Mixte – Túshǒuyǔqìxièduìliàn

c. **Technique en groupe - Jítxiàngmù**

- À mains nues
- Avec arme simple
- Avec armes doubles
- Avec armes souples

Les groupes sont composés de six compétiteurs de la même catégorie d'âge. Cependant, un compétiteur de la catégorie d'âge immédiatement inférieure peut faire partie du groupe. Un remplaçant par groupe est admis.

Sur décision de la commission d'organisation, il pourra être organisé:

- Des compétitions de groupes mixtes.
- Des catégories par groupes avec ou sans arme (à défaut toutes les catégories seront mélangées).

Articles 4 : Formes imposées

Anciennes et nouvelles formes imposées - créées de 1990 à 1999.
Avec une distinction nord/sud

Article 4.1 : L'entrée et le départ de l'aire de compétition

- Si le compétiteur débute sa démonstration dos à la table, le point de départ de son tàolù devra se situer dans la moitié de l'aire de compétition située sur le coté droit du juge en chef de table. Le compétiteur devra finir son tàolù sur la même moitié de l'aire de compétition. Son visage doit se tourner vers la même direction au début et à la clôture du tàolù.
- Si le compétiteur débute sa démonstration face à la table, le point de départ de son tàolù devra se situer dans la moitié de l'aire de compétition située sur le coté gauche du juge en chef de table. Le compétiteur devra finir son tao lu sur la même moitié de l'aire de compétition. Son visage doit se tourner vers la même direction au début et à la fin du tàolù.

- Si le compétiteur ne fait pas face au juge en chef de table en débutant son tàolù, il devra se tourner face à lui après la clôture du tàolù.

Article 4.2 : Temps imparti pour les tàolù

a. Le début et la clôture de la présentation du Tàolù

Le chronomètre doit démarrer lors du tout premier mouvement du compétiteur. Le chronomètre doit être arrêté lorsque le compétiteur joint ses deux pieds en position debout.

b. Limite de temps pour les tàolù imposés autres que le Tàijíquán et Tàijíjiàn

La durée de l'exécution ne doit pas être inférieure à :

- 20 secondes pour tout compétiteur dans les catégories : Mini-poussins, Poussins et Pupilles (4-9);
- 30 secondes pour tout compétiteur dans les catégories : Benjamins, Minimes (10-13);

c. Limite de temps pour le Tàijíquán et le Tàijíjiàn

Elle est comprise entre :

- 5 et 6 minutes pour le Tàijíquán
- 3 et 4 minutes pour le Tàijíjiàn.

4.3 : Les critères de notation des épreuves

Le nombre de point maximum est de 10. Les critères d'évaluation et de déduction de points se présentent de la manière suivante :

a. La qualité des mouvements

- **La note maximale pouvant être attribuée pour ce critère est de 6 points. Pour:**
 - Les formes des mains
 - Les formes des pieds
 - Les formes du corps
 - Les techniques de paumes
 - Les techniques de jambes
 - Les techniques de sauts
 - Les techniques d'équilibre
 - Les techniques de maniement des armes
 - Les déplacements
 - Les mouvements du corps
- **Par rapport aux normes techniques :**
 - Chaque faute légère conduit à une déduction de 0.05 point
 - Chaque faute évidente conduit à une déduction de 0.1 point
 - Chaque faute sérieuse conduit à une déduction de 0.2 point.
 - La déduction totale ne peut pas dépasser 0.2 point pour plusieurs fautes dans le même mouvement ou pour de multiples apparitions d'une faute habituelle sur la forme des mains (y compris les doigts pour l'épée).

- Si la lame du sabre ou de l'épée touche de façon non pertinente toute partie du corps, ou au cas où un compétiteur ne distingue pas les différences entre les maniements du sabre et l'épée, la déduction des points suivra les critères de déduction de points pour chaque épreuve.

b. La puissance et la coordination

La note maximale pouvant être attribuée pour ce critère est de 2 points :

En cas d'une utilisation totale de la puissance et d'une parfaite coordination des yeux, des mains et de l'ensemble du corps, les 2 points seront accordés.

Par rapports aux normes :

- Une **faute légère** conduira à la **déduction de 0.1 à 0.5 point.**
- Une **faute évidente** conduit à une **déduction de 0.6 à 1 point.**
- Une **faute sérieuse** conduit à une **déduction de 1.1 à 2 points.**

c. L'esprit et le rythme.

La note maximale pouvant être attribuée pour ce critère est de 2 points :

Elle sera accordée si :

- Les performances ont été exécutées dans un bel esprit, sur un bon rythme et avec style.
- **Une faute légère** conduira à la déduction de **0.1 à 0.5 point.**
- **Une faute évidente** conduit à une déduction de **0.6 à 1 point.**
- **Une faute sérieuse** conduit à une déduction de **1.1 à 2 points.**

Article 5 : Formes d'écoles ou traditionnelles

*Tous les tàolù de Kung-Fu Wushu, de toutes écoles ou styles autres que les imposés et les libres, incluant les formes éducatives type Chu Ji, Shao Nian, etc. □
Avec une distinction nord/ sud, interne et forme de démonstration.*

5.1 : Limite de temps pour les tàolù d'école ou traditionnels

a. La forme individuelle : **la durée du tàolù ne doit pas être inférieure à :**

- 20 secondes dans les catégories mini-poussins, poussins et pupilles,
- 30 secondes dans les catégories benjamins et minimes,

b. La forme de combat pré-arrangé : **la durée du tao lu ne doit pas être inférieure à:**

- 20 secondes dans les catégories mini-poussins, poussins et pupilles,
- 30 secondes dans la catégorie benjamins et minimes,

c. La forme collective style externe:

La durée du tàolù doit être comprise ente 45 secondes et 2 minutes.

d. La forme collective style interne:

La durée du tàolù doit être comprise entre 1min30 secondes et 5 minutes.

Article 6 : Les critères et méthodes de notation

6.1 : La forme individuelle

Le total de 10 points est réparti de la façon suivante :

- Pour les positions correctes et les méthodes pures : 4 points.
- Pour la fluidité de la puissance et l'harmonie des mouvements : 3 points.
- Pour l'originalité de style et la densité du contenu : 2 points.
- Pour la concentration mentale et le rythme clair : 1 point.

6.2 : La forme de combat pré-arrangé

Le total de 10 points est réparti de la façon suivante :

- Pour les méthodes correctes et les combinaisons pertinentes des attaques-défense : 4 points.
- Pour la virtuosité des mouvements et la bonne coordination : 3 points.
- Pour le contenu dense et la structure compacte : 2 points.
- Pour le réalisme des mouvements et l'originalité de style : 1 point.

6.3 : La forme collective

Le total de 10 points est réparti de la façon suivante :

- Pour la qualité technique : des positions correctes, une distinction claire entre la mobilité et l'immobilité, une bonne concentration, une fluidité technique : 4 points.
- Pour le contenu : un contenu dense, une bonne présentation des caractéristiques et styles de Wushu, une bonne composition des mouvements et méthodes de base pour chaque style : 3 points.
- Pour la coordination : une bonne formation de groupe, une bonne synchronisation d'exécution des mouvements : 2 points.
- Pour la structure et la composition : une structure pertinente et une composition équilibrée : 1 point.

Article 7 : Les déductions pour d'autres fautes

(Formes imposées ou d'école)

Article 7.1 : Présentation non achevée du tàolù

Tout compétiteur qui quitte l'aire de compétition sans achever son tàolù ne sera pas noté.

7.2 : Oublis

Chaque oubli entraîne à une déduction de 0.1 à 0.3 point en fonction de la gravité de chaque oubli :

- Une pause qui affecte le rythme des mouvements entraîne une déduction de 0.1 point.
- Une longue pause entraîne déduction de 0.2 point.
- Une pause créant la confusion chez le compétiteur entraîne déduction de 0.3 point.

7.3 : Affectation des mouvements par la tenue ou l'objet de décoration

Une déduction de 0.1 point s'applique lorsque :

- Le foulard du sabre ou le pompon de l'épée, s'enroulant autour de toute partie du corps, affecte les mouvements du compétiteur.
- Un élément vestimentaire.
- La veste se déboutonne ; le vêtement se déchire, les chaussons s'enlèvent.

7.4 : Affectation du mouvement par une arme

- L'arme touche le sol ou le corps du compétiteur : une déduction de 0,1 point est appliquée.
- L'arme se torde ou se déforme de façon évidente : une déduction de 0,2 point est appliquée.
- L'armes tombe ou se casse : une déduction de 0,5 point est appliquée.

7.5 : Sortie des limites de l'aire de compétition

- Lorsqu'une partie du corps sort des limites de l'aire de compétition, une déduction de 0.1 point est appliquée.
- Lorsque l'ensemble du corps sort des limites de l'aire de compétition : une déduction de 0.2 point est appliquée.

7.6 : Chaque erreur relative à la poussée de cris en Nánquán

→ Entraîne déduction de **0.1point**.

7.7 : Chaque erreur relative au début et à la clôture

→ Entraîne déduction de **0.1 point**.

7.8 : Reprise du Tàolù

- Tout compétiteur dont l'exécution du tàolù est interrompue par un cas de force majeure peut répéter son tao lu avec l'accord du juge en chef de table et ceci sans déduction de point.
- Tout compétiteur dont l'exécution du tàolù est interrompue par un trou de mémoire, une erreur technique ou le dommage de son arme peut répéter son tàolù après déduction d'un point.
- Lorsqu'un compétiteur, blessé, se trouve dans l'incapacité de poursuivre son tàolù, le juge en chef de table pourra arrêter la présentation. Si, après les premiers soins, le compétiteur est en mesure de poursuivre la compétition, il pourra recommencer son tàolù après déduction d'un point.

7.9 : Non respect de la limite de temps

- Pour le tàolù du Tàijíquán et du Tàijíjiàn : déduction de 0,1 point par tranche de 5 secondes (insuffisance ou dépassement de la limite de temps),
- Pour les autres épreuves : déduction de 0,1 point par tranche de 2 secondes (insuffisance ou dépassement de la limite de temps).

7.10 : Erreur de direction des mouvements dans les tàolù imposés (« Guiding »)

Chaque faute évidente donnera lieu à une déduction de 0.1 point.

7.11 : Absence ou rajout de mouvement(s) dans les tàolù imposés

- Chaque absence ou rajout de mouvement donnera lieu à une déduction de **0.2 point**.
- Chaque absence ou rajout de pas préparant un saut donnera lieu à une déduction de **0.1 point**.

7.12 : Non-conformité des armes ou de la tenue au règlement de compétition

→ Donnera lieu à une déduction de 0.3 point.

Article 8 : Méthodes de notation

8.1 : Notation par les juges

La note principale donnée par les juges comporte une décimale.

8.2 : Détermination de la note finale

- La note finale est le résultat de la note globale des juges validé par le juge en chef de table.
- La note finale est affichée à la table sur une palette que le marqueur lève à l'attention du compétiteur et du public. Le marqueur doit annoncer les motifs des déductions.

Article 9 : Exemples de fautes

La liste des pénalités ci-dessous énumérées n'est pas limitative, il s'agit d'évaluer les fautes les plus importantes, pour le reste, il est bien évident que les juges ont un pouvoir d'appréciation qui leur est propre et garanti par la bonne connaissance de l'Art Martial.

Les fautes comme il a été étudié plus haut peuvent être légères, évidentes ou sérieuses (le barème des sanctions a été étudié plus haut).

- On appelle faute légère, une faute n'altérant pas la qualité du tàolù.

- La faute évidente est directement perceptible.
- La faute sérieuse altère directement la qualité de l'enchaînement.
- Des fautes légères répétées deviendront évidentes puis graves et seront sanctionnées comme telles.

9.1 : Pour les styles autres que le Tàijíquán (avec ou sans arme)

a. Principales fautes dans la qualité du mouvement

- **Exemples de fautes légères :**

***Poing** : non serré, frappe inégale, pouce écarté.*

***Paumé** : doigts séparés, doigts non rigides.*

***Mains** : non contractées, doigts non levés en Nánquán. Doigts pour l'épée : index et majeur non joints.*

***Positions de base** : genou dépassant l'axe du pied, jambe trop ou pas assez inclinée, orteils mal orientés, cuisses trop hautes en flexion (+ 45°), talon levé, jambe fléchie alors qu'elle devrait être tendue, position pas assez basse, pieds non correctement en contact avec le sol).*

***Équilibre** : léger manque d'équilibre ou de stabilité de la jambe, de la cuisse, du genou d'appui ou bien du corps, manque de stabilité au départ ou à la réception des sauts et coups de pieds sautés.*

- **Exemples de fautes évidentes :**

Quand il y a plusieurs répétitions de fautes légères.

***Postures de jambe et de pieds** : pieds non en appui total au sol, pieds non parallèles en Ma bu, jambes trop rapprochées en Gong bu, Ma bu cuisses trop hautes.*

Déséquilibres plus marqués et plus longs.

- **Exemples de fautes sérieuses :**

Quand il y a répétition de fautes évidentes.

Quand les mouvements et les postures sont effectués de telle manière que le juge ne peut ni les reconnaître ni les qualifier.

Quand les déséquilibres entraînent une chute ou nécessitent un mouvement de rattrapage non compris dans le tàolù.

Quand l'arme tombe au sol.

b. Principales fautes d'expression

- Force et coordination: **la force et la coordination sont notées sur deux points.**

Force : les mouvements doivent être vigoureux et efficaces.

Coordination : entre les yeux les mains, les pieds, le port de tête, le corps sans oublier l'arme éventuelle. Les fautes sont sanctionnées en fautes légères évidentes et sérieuses.

- Esprit, rythme, contenu, et chorégraphie : **ils sont notés sur deux points.**

L'esprit consiste en la mise en exergue de la concentration du compétiteur. Le regard du compétiteur est surveillé. Le rythme consiste en l'enchaînement rapide ou lent. Le contenu doit être riche et diversifié.

La chorégraphie doit être bien équilibrée avec absence de temps morts.

9.2 : Pour le Tàijíquán (avec ou sans arme)

a. Principales fautes d'expression

Pour juger le Tàijíquán il faut garder à l'esprit plusieurs critères.

Le maintien du corps est un facteur important, le corps doit être bien détendu le poids repart, les mouvements affinés et non rigides.

Toutes les parties du corps doivent coïncider, les mouvements doivent être fluides et coordonnés.

L'application de la force permet de juger le niveau de technique (légèreté agilité, mouvements sans brusquerie et continus).

b. Principales fautes dans la qualité du mouvement

Les fautes sont sanctionnées selon leur gravité.

Il existe des fautes légères, des fautes apparentes et des fautes.

- **Exemples de fautes légères :**

Est considéré comme faute légère une faute perceptible n'altérant pas la qualité générale de l'enchaînement.

Doigts trop tendus ou pas assez, doigts serrés.

Toutes fautes précédemment citées dans les autres styles. Mouvements trop raides et pas assez arrondis. Centre de gravité trop fluctuant.

Deux jambes serrées ou pas assez. Corps tordu.

Corps trop contracté.

Regard non coordonné avec les mouvements. Membres trop contractés.

- **Exemples de fautes évidentes :**

Est considéré comme faute apparente une faute visible ne remettant pas en cause l'enchaînement lui-même. Le cumul de deux fautes légères est considéré comme faute apparente.

Torse penché à l'arrière ou à l'avant. Centre de gravité trop haut.

Jambes complètement tendues.

Perte importante d'équilibre.

- **Exemples de fautes sérieuses :**

Est considéré comme grave une faute évidente altérant irréversiblement la qualité de l'enchaînement ou du tàolù. Le cumul de trois fautes légères ou de deux fautes apparentes est considéré comme faute sérieuse.

- **Chute :**

Manque évident et définitif de stabilité.

Mouvements saccadés (automate).

Mouvement de tête de bras et de jambe sans aucune harmonie.

c. **Fautes communes pour la puissance et la coordination**

Le jugement se fait à partir de l'impression laissée par la performance et après comparaison avec les autres compétiteurs. C'est pour cela qu'il est nécessaire que les juges se réunissent après le passage du premier compétiteur d'une série afin de donner une note globale laissant une marge d'appréciation vers le haut et vers le bas.

- **Exemples de fautes évidentes :**

Travail des yeux séparé et dispersé.

Rigidité trop importante etc.

Cette liste n'est pas limitative.

- **Exemples de fautes sérieuses:**

- *Travail des pieds et des mains complètement indépendant.*

- *Exécution mécanique des mouvements et dépourvue des caractéristiques essentielles du Taiji. Mouvements trop durs ou trop mous sans force.*

d. **Fautes communes pour l'esprit et le rythme**

Le jugement de ce type de faute se fait suivant l'impression d'ensemble de la démonstration et par comparaison avec d'autres compétiteurs de même tableau. La déduction des points est faite au total à la fin du tàolù. Le score entier (2 points) sera donné aux compétiteurs travaillant dans « l'esprit » et totalement concentrés, (expression faciale naturelle, contenu riche, chorégraphie et structure agréable).

- **Exemples de fautes légères :**

Angoisse nervosité, tremblement des mains et des pieds.

Esprit et corps non coordonnés. Expression faciale non naturelle. Trop lent ou trop rapide. Peu varié et répétition.

Mauvaise structure, transition rigide et dure des mouvements. Chorégraphie manquant d'ingéniosité.

- **Exemples de fautes évidentes :**

Esprit non concentré, attention divertie.

Expression faciale affectée.

Performance irrégulière parfois lente et parfois rapide. Contenu monotone et trop simple.

Structure et chorégraphie désordonnée.

- **Exemples de fautes sérieuses :**

Extrême nervosité, perte de confiance.

Contenu monotone simplifié et répétitif.

Absence totale des caractéristiques du Tàijiquán.



WUSHU
ARTS MARTIAUX
CHINOIS 

**REGLEMENT D'ARBITRAGE
DES COMPETITIONS DE WUSHU**

SAISON 2014-2015

Edition du 15 décembre 2014

**TROPHEE
DRAGON**

F.F. KARATÉ 
et disciplines associées

Article 1 : Préambule

Le trophée Dragon est une compétition nationale qui permet aux licenciés qui le désirent de s'exprimer en « COMBAT KUNGFU TRADITIONNEL » selon un règlement proche de celui qui fut utilisé en France sous le nom de « SANSHOU » avant l'avènement du sanda comme forme de combat internationale pour le wushu.

L'objectif du trophée Dragon est de valoriser les techniques spectaculaires et la créativité, pour montrer le Kungfu comme un art de combat chinois combinant de façon unique les dimensions esthétique et martiale. Il doit être un mode d'expression permettant aux combattants d'exprimer des qualités comme la combativité, le courage, la loyauté, la technicité et la créativité.

Article 2 : Catégories d'âge

Juniors : 16 à 17 ans

Seniors : 18 à 35 ans

Article 3 : Catégories de poids

Masculins Juniors	Moins de 55 kg	Moins de 61 kg	Moins de 68 kg	Moins de 76 kg	76 kg et plus
Masculins Seniors	Moins de 60 kg	Moins de 67 kg	Moins de 75 kg	Moins de 84 kg	84 kg et plus
Féminines Juniors	Moins de 48 kg	Moins de 53 kg	Moins de 59 kg	59 kg et plus	
Féminines Seniors	Moins de 50 kg	Moins de 55 kg	Moins de 61 kg	Moins de 68 kg	68 kg et plus

Article 4 : La tenue

La tenue traditionnelle du kungfu est le Chai-Fu, constitué d'une veste à fermeture « brandebourgs » et d'un pantalon ample et fermé aux chevilles, avec aux pieds des chaussons souples à semelle plate. Pour le sanshou :

- Le pantalon doit être noir et permettre le port des protège-tibias en dessous, et le combattant doit disposer de deux vestes (une rouge, une bleue)
- Le modèle de référence pour les vestes est celui vendu par la SEDIREP. Dans l'idéal chaque compétiteur devrait avoir deux vestes, mais des modèles des deux couleurs pourront être prêtées sur place par l'organisation.
- Les chaussons doivent être noirs (type Jazz Dancing cuir)

Article 5 : Les protections

Les protections obligatoires pour tous sont :

- le protège-dents

- les protège-tibias (portés sous le pantalon) et protège-pieds (pas de couleur imposée, mais noir de préférence)
- les gants à doigts coupés, type MMA (pas de couleur imposée, mais noir de préférence).

Les autres protections obligatoires, devant être portées sous le vêtement, sont :

- Pour les masculins : la coquille pubienne
- Pour les féminines : le protège-poitrine

Article 6 : Format de compétition

Il s'agit d'un tournoi par élimination directe, sans repêchage.

Les combats se déroulent en rounds de deux minutes, séparés par des pauses d'une minute.

Pour les tours de qualification : combats en deux rounds gagnants avec un troisième round en cas d'égalité.

Pour les finales, le combat se déroule en trois rounds avec addition de points. En cas d'égalité l'un des deux combattants sera déclaré vainqueur en fonction des critères suivants : combativité, courage, loyauté, technicité, initiative.

Article 7 : Cibles et techniques autorisées

7.1) Cibles autorisées*

- Tête : face et côtés
- Tronc : abdomen, poitrine, flancs
- Bras
- Jambes

7.2) Techniques autorisées :

- Coup de poing au tronc (sauf dans le dos)
- Coup de pied à la tête, au tronc, aux jambes
- Balayage : action effectuée avec la jambe sur une jambe de l'adversaire, pour le déséquilibrer.
- Crochetages : actions effectuées avec la jambe sur les deux jambes de l'adversaire ou sur sa jambe d'appui alors qu'il effectue un coup de pied, et permettant de le faire tomber au sol.

Article 8 : Cibles et techniques interdites

8.1) Cibles interdites

- L'arrière de la tête
- Le cou (gorge, nuque)
- Le dos
- Le bas ventre
- Les articulations

8.2) Techniques interdites :

- Coups de poing à la tête
- Coups de coude
- Coups de genou
- Coups de pieds à l'intérieur des cuisses ou des jambes
- Techniques forçant l'adversaire à baisser la tête ou à s'appuyer au sol
- Attaques ou frappes sur un adversaire au sol
- Luxations, clés, immobilisations
- Saisie des jambes ou ceintures avec les bras

Article 9 : Gains de points

9.1) Actions rapportant 1 point :

- Coup de poing au tronc

9.2) Actions rapportant 2 points :

- Coup de pied au tronc
- Balayage (d'une jambe)

9.3) Actions rapportant 3 points :

- Coup de pied à la tête
- Coup de pied sauté au tronc
- Crochetage (des deux jambes)
- Adversaire compté jusqu'à 8 secondes (KO).

9.4) Actions rapportant 4 points :

- Coup de pied sauté à la tête

Article 10 : Sanctions

10.1) Admonitions.

Les admonitions sont des « avertissements sans frais », c'est-à-dire qu'elles ne donnent pas lieu à l'attribution de points à l'adversaire.

Une admonition est annoncée par l'arbitre central lorsqu'un combattant commet des actions relevant potentiellement des pénalités à 1 ou 2 points (voir ci-dessous) mais que le combattant les commet pour la première fois et sans manifester un état d'esprit déloyal ou anti-sportif. Lorsque la même action est commise une deuxième fois elle relève ensuite de la pénalité la concernant.

10.2) Avertissements avec pénalité à un point

Les pénalités d'un point concernent les fautes de comportement qui ne mettent pas en jeu l'intégrité de l'adversaire :

- Non combativité
- Sortie de la surface de combat
- Comportement déloyal ou anti-sportif (simulation de blessure, contestation de l'arbitrage, etc.)

10.3) Avertissements avec pénalités à deux points

Les pénalités à deux points concernent les fautes qui mettent en danger l'intégrité physique de l'adversaire :

- Actions illicites : frappes avec des techniques interdites (cf. 8.2) ou sur des cibles corporelles interdites (cf. 8.1), autres actions interdites (certaines projections, clés, etc.)
- Autres actions jugées dangereuses par l'arbitre central

10.4) Disqualification

Un combattant est disqualifié dans les cas suivants :

- S'il a reçu 3 avertissements (indépendamment du nombre de points de pénalités). Ce total est évalué sur l'ensemble du combat (le comptage du nombre d'avertissements n'est pas remis à zéro au début de chaque round).
- Par décision de l'arbitre central en cas d'action mettant en jeu de façon grave l'intégrité de l'adversaire ou en cas de comportement excessivement déloyale ou anti-sportif.

Article 11 : Gain d'un round

Un round peut être remporté dans deux cas :

- Au score : chaque juge consulte le total de points et de pénalités qu'il a comptabilisé pour chacun des deux protagonistes, et au signal tous les juges lèvent le drapeau de la couleur du combattant auquel ils ont attribué le plus de points.
- Pour sorties excessives : si un combattant est sorti 3 fois de la surface de combat lors d'un même round, ce round est interrompu et il est attribué à son adversaire.

Article 12 : Résultat du combat

La victoire peut être remportée dans 4 cas :

- Victoire en deux rounds gagnants : si un combattant a remporté les deux premiers rounds il est déclaré vainqueur.
- Victoire au troisième round : en cas d'égalité sur deux rounds (un round remporté par chacun des deux combattants) un troisième round est effectué et son vainqueur gagne le combat.
- Victoire par décision : en cas d'égalité sur deux rounds et au troisième round, l'arbitre et les juges votent au drapeau pour désigner un vainqueur selon les critères suivants : combativité, courage, loyauté, technicité, créativité, prise d'initiative. Le nombre de votants étant impair et l'abstention étant interdite, l'un des deux combattants obtient nécessairement la majorité.
- Victoire par KO : si l'adversaire a été mis hors de combat et compté 10 secondes.
- Victoire par forfait : si l'adversaire a déclaré forfait pour tout motif (blessure ou autre).
- Victoire par disqualification de l'adversaire (cf. 10.4)

Article 13 : Cas justifiant l'arrêt du combat

Les combats en rounds reposent sur le principe de la continuité des actions de combat, néanmoins le combat pourra être interrompu par l'arbitre dans les cas suivants :

- L'arbitre central doit annoncer une admonition ou un avertissement ;
- Un combattant est blessé et une évaluation de sa capacité à continuer le combat est nécessaire ;
- Un combattant a une protection qui est mal fixée ou qui est tombée au sol ;
- Manque de clarté dans les actions ;
- Manque de combativité ;
- Sortie de l'aire de combat ;
- Le chef de table a besoin de temps pour résoudre un problème ;
- Le combat ne peut se dérouler dans des conditions satisfaisantes (ex : problème d'éclairage, de sécurité, etc.).

Annexe : Tableau de synthèse cibles / techniques / gains de points

	Tête (face et côtés)	Tronc (face avant et flancs)	Jambes (face externe)
Coups de poing	⊘	●	⊘
Coups de pied	● ● ●	● ●	<i>Oui mais sans points</i>
Coups de pied sautés	● ● ● ●	● ● ●	
Coups de coude et de genou	⊘	⊘	⊘
Balayage			● ●
Crochetage			● ● ●
Saisie ou ceinture, avec les bras	⊘	⊘	⊘
Adversaire compté 8 sec. max.		● ● ●	

⊘ = Interdit, ● = 1 point, ● ● = 2 points, ● ● ● = 3 points.



WUSHU
ARTS MARTIAUX
CHINOIS 

**REGLEMENT D'ARBITRAGE
DES COMPETITIONS DE WUSHU**

SAISON 2014-2015

Edition du 15 décembre 2014

**TROPHEE
WING-TSUN
(Wing-Chung)**

F.F. KARATÉ 
et disciplines associées

Préambule

Le but des compétitions de Wing Tsun organisées par le groupe Arts Martiaux de Chine de la FFKDA est de permettre aux pratiquants de ce style de pouvoir se mesurer dans des épreuves sportives permettant un classement entre les concurrents tout en respectant les spécificités techniques et martiales de la discipline. Dans cet objectif, trois formes de compétition sont proposées :

LAT-SAO (combat libre)

C'est une forme de combat libre conçue pour concilier les spécificités du style avec les exigences de préservation de l'intégrité physique des combattants. Il ne s'agit donc pas d'un combat « réel » au sens où l'envisage le Wing Tsun en tant qu'art martial, mais d'une forme d'expression sportive qui, si elle semble dure dans le sens de « plein contact », ne peut cependant pas utiliser la totalité des techniques traditionnelles compte tenu de leur dangerosité. (Ces techniques pourront être démontrées en compétition « combat artistique » exposée plus loin)

Par ailleurs, cette forme de compétition a été conçue pour intégrer les cinq distances de combat : coups de pieds / coup de poings / coudes-genoux / lutte debout / lutte au sol. Le combat au sol est donc inclus dans une logique de combat global sportif, même s'il est peu pratiqué en Wing Tsun traditionnel

DUI-LIAN (combat pré-arrangé)

C'est un concours de démonstration de combats chorégraphiés, effectués en binôme, et devant mettre en avant les spécificités techniques, martiales et stylistiques du Wing Tsun. Les techniques sont exécutées en collaboration entre les deux démonstrateurs, ce qui permet d'utiliser celles qui sont exclues de la compétition de combat LAT SAO, pour des raisons de sécurité. Ces présentations doivent donc permettre la vision complète du style, qui n'est pas possible en combat libre LAT SAO.

TAO-KUEN (expression technique libre)

C'est un concours d'enchaînements techniques, correspondant à la compétition de Taolu dans les autres styles de Kung Fu. Les formes traditionnelles de Wing Tsun ayant été conçues pour l'enseignement technique, elles sont exclues de cette compétition, afin de les préserver de toute tentation de déformation ou d'exagération gestuelle visant à satisfaire des critères sportifs. Cependant une catégorie comprenant les formes traditionnelles sera présentée pour la prochaine saison. Les compétiteurs présentent des enchaînements composés uniquement avec des techniques répertoriées dans les différents courants du Wing Tsun, mais dont ils choisissent librement l'ordre d'enchaînement, l'organisation spatiale, et le rythme.

1ère partie : LAT-SAO (combat libre)

Article 1 : Objectif de la compétition

Permettre aux pratiquants de Wing Tsun de s'exprimer dans une forme de combat spécifique à ce style. Les combattants seront évalués sur leurs qualités techniques et leur combativité, mais la combativité sans technique ne sera pas un élément déterminant pour gagner.

Article 2 : Déroulement du combat :

2.1 : Organisation du combat

La compétition est organisée pour les hommes, les femmes, âgés de 18 ans minimum à 40 ans maximum. Les combats sont organisés par catégorie de poids et de sexe. Les combats mixtes ne sont pas admis.

Les participants doivent être à jour de la cotisation des licences FFKDA.

Ils devront obligatoirement remettre un certificat médical par un médecin du sport (qui inclus un examen du fond d'œil) pour l'accès à la compétition.

Les juniors devront obligatoirement fournir une autorisation parentale.

2.2 : Durée du combat

Le combat devra durer deux rounds de deux minutes, plus un troisième round en cas d'égalité.

Les rounds sont séparés par une pause d'une minute.

A tout moment, le combattant peut signifier à l'arbitre central son abandon.

2.3 : Temps de combat et arrêts de chronomètre

Il n'y a pas d'arrêt du chronomètre pendant qu'un combattant est compté (c'est à dire en cas de soupçon de KO), pendant les arrêts d'arbitrage sur faute ou servant à replacer les combattants au centre de la surface.

Il y a arrêt du chronomètre pour tous les autres cas : perte d'un élément de protection par un des combattants, sortie de surface, etc.

Il convient de noter que la durée totale du round (arrêts du chronomètre compris) ne peut excéder 3 minutes.

2.4 : Catégorie de poids

Hommes : moins de 55 kg, moins de 60 kg, moins de 65 kg, moins de 70 kg, moins de 75 kg, moins de 80 kg, moins de 85 kg, moins de 90 kg, 90 kg et plus.

Femmes : moins de 50 kg, moins de 55 kg, moins de 60 kg, moins de 65 kg, moins de 70 kg, 70 kg et plus.

2.5 : Surface de travail

L'enchaînement se déroulera sur une surface équipée de tatami, 8mx8m sans cordage, et d'une surface de sécurité supplémentaire de 1m environ.

2.6 : Coaching

Un seul coach est autorisé par combattant. Les coachs ne peuvent pas intervenir pendant les rounds, sauf pour « jeter l'éponge » s'il l'estime nécessaire.

Article 3 : Techniques de base

La définition de ces techniques de base est essentielle car elle structure la forme générale du combat en gardant une liaison avec les spécificités du Wing Tsun.

- A chaque début de round et à chaque relance du combat, les combattants doivent se placer au centre de la surface en position de départ MAN SAO, en garde à droite. Puis au signal de l'arbitre, ils doivent systématiquement effectuer un échange continu en LAT SAO d'une durée minimale de 5 secondes, avant de pouvoir libérer leurs actions.
- Le LAT SAO ne pourra être interrompu plus de 5 secondes, passé ce délai, l'arbitre stoppera le combat pour replacer les combattants en position de départ MAN SAO et relancera le combat en LAT SAO.
- La technique de base des membres supérieurs est le PAK SAO / COUP DE POING. Il devra être réalisé avec fluidité et continuité.
- La technique de base des membres inférieurs est le LOW KICK niveau tibias, cuisses.
- La parade de base est le TAN GERK, YAP GERK.

Article 4 : Techniques autorisées

Les frappes ainsi que celles existant dans les autres arts martiaux mais pas ou peu pratiquées au Wing Tsun traditionnel (exemple : coups de pieds longs) sont autorisées car un bon pratiquant de Wing Tsun doit savoir se défendre contre ces techniques, à savoir :

- Coups de pieds : tronc, cuisses, tête, tibias, intérieur des cuisses ; balayage
- Coups de poings : tête, tronc
- Coups de paumes : tête, tronc, dos
- Coups de coudes : tête (casques)
- Coups de genoux : tronc, flancs, cuisses
- Projections et saisies : également autorisées à condition qu'elles soient intégrées depuis le LAT SAO
- Clés : bras, jambes, genoux.
- Les coups portés au sol sont autorisés mais non comptabilisés. Les techniques de soumission seront quant à elles comptabilisés. Mais passé un délai de 4 secondes l'arbitre demandera aux combattants de reprendre LAT SAO.
- Etranglements : seulement autorisés au sol

Article 5 : Système de comptage

5.1 : Composition du corps arbitral

Le corps arbitral est composé :

- Trois personnes dont un président du jury
- Un arbitre central
- Trois personnes pour comptabiliser les résultats et effectuer le chronométrage.

5.2 : Comptabilisation des points

Les coups doivent être portés pour être validés.

- Une frappe portée vaut 1 point
- Une projection réussie vaut 2 point
- Une frappe portée alors qu'on s'est fait projeter vaut 1 point
- Une clé réussie vaut 3 points
- Une immobilisation au sol pendant 10s vaut 3 points

5.3 : Critères de décision

Victoire par KO : seulement si le KO a été obtenu avec une technique autorisée, un combattant est déclaré KO s'il ne peut reprendre le combat au bout de 10 secondes de comptage.

Victoire par arrêt : si un combattant a été compté plus de 5 secondes trois fois dans un combat il est déclaré perdant.

Victoire aux points : en l'absence de KO, d'arrêt ou de forfait, et si à l'issue des deux rounds un des combattants a l'avantage du score sur les deux rounds, il est déclaré vainqueur. En cas d'égalité (round gagnant chacun) les arbitres et juges désignent un vainqueur par décision en se basant sur le critère des « qualités stylistiques du Wing Tsun »*.

L'arbitre central déterminera le vainqueur après brèves concertation des membres du jury et chronométreurs.

(*) Ce même critère, qui vise à inciter les combattants à respecter les spécificités du style (autant que cela est possible en combat libre) servira aussi à désigner l'ensemble des compétiteurs gagnants du « Trophée du meilleur styliste ».

5.4 : Actions interdites

Frapper l'une des cibles interdites :

- la nuque
- L'arrière de la tête
- Le gorge
- Les parties génitales

Les actions interdites sont :

- Les coups de tête
- Les piques aux yeux
- Les morsures
- Les frappes aux articulations
- Projeter la tête en avant
- Les projections avec saisies cervicales
- Les projections faisant arriver la tête la première au sol
- Se laisser tomber sur l'adversaire
- Saisie des protections de l'adversaire (exemple : plastron, casque, y compris en glissant les doigts dans la grille) ou saisie de la tenue (T-shirt, pantalon)
- Saisies ou clés cervicales debout (pas d'actions de ce type au dessus des épaules)

Si une des techniques est tentée, l'arbitre doit interrompre instantanément l'action et séparer les combattants sans attendre la chute.

Enumération des Fautes techniques :

- Se laisser tomber au sol délibérément
- Saisir et empêcher l'adversaire de combattre (clinch)
- Suspendre sans raison le combat sous prétexte que la situation n'est pas à son avantage.
- Comportement irrespectueux envers le juge, ou l'arbitre
- Si le combattant n'a pas ses équipements de protection, il perdra par forfait.

5.5 : Avertissements, pénalités et disqualification

- Attaquer avant le départ donné par l'arbitre : moins 1 point
- Attaquer avant d'avoir commencé le LAT SAO : moins 1 point
- Passivité du combattant : moins 1 point
- Si les deux combattants tombent à terre, le premier qui a touché le sol perd 1 point
- Un avertissement : moins 1 point
- Deux pénalisations sont égales à la perte du combat (disqualification)

Article 6 : Tenue obligatoire

Les éléments de la tenue sont les suivants :

- Pantalon : couleur noir, fermant ou non, assez ample pour permettre le port des protège tibia en dessous (sont interdit : débardeurs et short). Le logo du club ou de l'école est autorisé sur le pantalon.
- Haut : T- shirt noir à manche courte (T-shirt sans manches interdits). Le logo du club ou de l'école est autorisé sur le T-shirt.
- Chaussures : couleur à dominante noire, fermeture à lacets ou à velcro (pas de chausson chinois), semelle plate (sans talon), souple et lisse.

Par ailleurs les combattants devront respecter les points suivants :

- Ongles courts (les ongles longs sont dangereux en raison des gants à doigts coupés)
- Port de bijoux interdit pendant les combats (aux doigts, aux poignets, visage, piercing)
- La coiffure doit être compatible avec le port du casque avec grille et mentonnière.

Article 7 : Protections obligatoires

- Gants : à doigts coupés (mitaines) type MMA (les gants de sac sont interdits). En deux couleurs : bleu et rouge
- Plastrons : obligatoires. En deux couleurs : le rouge et le bleu (soit en deux exemplaires, soit modèles réversibles)
- Casques : obligatoire. Type intégral avec mentonnière et protection faciale en grille métallique à mailles serrées. Pas de casques sans protection faciale ou avec une protection faciale non conforme (exemple : grille à deux barreaux, plexiglas). Couleur : noir
- Protège tibias : obligatoire. Couleur noir de préférence, sans protège pieds (en raison du port de chaussure)
- Coudières : obligatoires. Avec bloc amortissement suffisamment épais
- Genouillères : obligatoire. Avec bloc amortissement suffisamment épais
- Protège dents : obligatoire
- Coquille pubienne : obligation pour les hommes
- Protège poitrine : recommandé pour femmes

Pour les gants et les casques : des modèles de références ont été définis (voir annexes en fin de règlement)

Pour les couleurs : Les gants et les plastrons doivent être en deux couleurs (rouge/bleu) qui seront utilisées selon les tableaux, les autres protections seront de préférence de couleur noire.

Article 8 : Suivi médical des compétiteurs

Si un combattant subit un K.O, il ne pourra se représenter que trois mois plus tard avec un certificat médical favorable du médecin du sport (examen comprenant le fond d'œil).

Un deuxième K.O, 6 mois plus tard avec certificat médical.

Un troisième K.O, la compétition lui sera définitivement interdite.

Articles 9 : « Trophée du Meilleur Styliste »

Il sera attribué la distinction « Trophée du Meilleur Styliste » au combattant dont la prestation sera démarquée de par sa qualité technique conformément au style du Wing Tsun. Il convient de noter qu'il ne sera pas obligatoirement attribué à un vainqueur d'un combat.

Annexe 1 : protocoles

Autres membres du staff

La vérification des protections (et le prêt éventuel de protections officielles) est gérée par un responsable spécifique plus deux assistants (un de chaque côté du tapis pour les deux combattants), afin d'éviter les pertes de temps et les autres problèmes liés aux protections.

Il est souhaitable d'avoir un responsable des appels (avec micro) qui soit distinct des autres membres du staff.

Processus d'appel des combattants

Un premier appel est effectué quand le combat précédent démarre, ce qui signifie que les protagonistes du combat suivant se préparent pendant le combat en cours.

Si les combattants appelés ne se présentent pas, un deuxième appel est effectué entre les deux rounds du combat en cours : si un combattant n'est pas présent une minute après ce deuxième appel, il est déclaré forfait.

Annexe 2 : modèles de référence pour les protections de combat

Les modèles de référence sont conseillés mais les compétiteurs peuvent utiliser des modèles différents, qui devront être le plus proche possible des modèles de références, ce qui sera soumis à l'appréciation des arbitres.

CASQUES

Marque Métal Boxe – modèle : EPP 2201-902 (taille universelle)

GANTS

Gants ouverts type « FAIRTEX » Modèle FGV15 noirs

PLASTRONS

Type Adidas boxe (modèle réversible Rouge / Bleu)

2^{ème} partie : DUI-LIAN (combat pré-arrangé)

Article 1 : Objectif de la compétition :

Permettre aux pratiquants de s'exprimer dans une forme de combat spécifique chorégraphié pour une mise en valeur esthétique du vaste éventail de techniques qu'offre le Wing Tsun.

Cette compétition a pour vocation également d'étendre l'accessibilité visuelle pour une appréciation par un public élargi.

Article 2 : Déroulement de la présentation :

2.1 : Organisation de la présentation

La compétition est organisée pour les hommes et les femmes, pour les catégories d'âge juniors (16 à 17 ans) et seniors (18 à 40 ans).

L'enchaînement doit être présenté en binôme, et celui-ci pourra être mixte.

Les candidats pourront présenter des enchaînements avec ou sans musique.

Ils doivent être à jour de la licence FFKDA de l'année en cours.

Ils devront obligatoirement remettre un certificat médical par un médecin du sport pour l'accès à la compétition.

Les juniors devront obligatoirement fournir une autorisation parentale.

2.2 : Durée de la présentation

La présentation devra durer entre 1 et 2 min maximum.

Les candidats ont la possibilité de recommencer 1 fois leur présentation, en cas d'erreur et/ou s'ils le souhaitent.

2.3 : Catégorie de poids

Néant

2.4 : Surface de travail

L'enchaînement se déroulera sur une surface équipée de tatami, 8mx8m sans cordage.

Article 3 : Système de comptage

3.1 : Critères d'appréciations

La présentation sera évaluée par critères d'appréciation :

- précision
- beauté du geste
- synchronisation
- fluidité
- équilibre
- maîtrise corporelle

3.2 : Composition du jury

Le binôme est noté sur 10 points par un jury composé de juges sur table en nombre impair dont un juge principal

Il est souhaité que les juges proviennent d'écoles de Wing Tsun différentes affiliées à la FFKDA.

3.3 : Comptabilisation des points

Il sera établi un système de décompte des points. Le score de départ doit être déduit à chaque erreur. Il y a trois types d'erreurs

a) Erreurs techniques.

La démonstration de la technique n'est pas correcte ou est insuffisante.

b) Erreurs de maîtrise corporelle.

L'attitude et la position du corps sont incorrectes. La relation entre les extrémités, le tronc, et la tête n'est pas optimale ou est incorrecte. Manque de synchronisation. Déséquilibre.

c) Erreurs dans le style.

Erreur de contenu, direction du regard, compréhension de la cohérence de la technique.

3.4 : Critères de décision

Sera vainqueur le binôme qui aura le meilleur score

3.5 : Actions interdites

Il n'existe pas d'actions interdites, la prestation devant être exécuté dans le respect mutuel de l'intégrité physique des deux partenaires, ce qui est facilité par son caractère pré-arrangé.

Article 4 : Tenue obligatoire

Les éléments de la tenue sont les suivants :

- Pantalon : couleur noir, fermant ou non, assez ample pour permettre le port des protège tibia en dessous (sont interdit : débardeurs et short). Le logo du club ou de l'école est autorisé sur le pantalon.
- Haut : T-shirt noir à manche courte (T-shirt sans manches interdits). Le logo du club ou de l'école est autorisé sur le T-Shirt.
- Chaussures : couleur à dominante noire, fermeture à lacets ou à velcro (pas de chausson chinois), semelle plate (sans talon), souple et lisse.

Par ailleurs les combattants devront respecter les points suivants :

- Ongles courts (les ongles long sont dangereux en raison des gants à doigts coupés)
- Port de bijoux interdit pendant les combats (aux doigts, aux poignets, visage, piercing)
- La coiffure doit être compatible avec le port du casque avec grille et mentonnière.

Article 5 : Protections obligatoires

Il n'existe pas protections obligatoires, la prestation devant être exécuté dans le respect mutuel de l'intégrité physique des deux partenaires, ce qui est facilité par son caractère pré-arrangé.

3ème partie : TAO-KUEN (expression technique libre)

Article 1 : Objectif de la compétition :

Permettre aux pratiquants d'exprimer leur sens créatif par la présentation d'une forme composée uniquement de techniques répertoriés dans les différents courants du Wing Tsun, mais dont ils choisissent librement l'ordre d'enchaînement, l'organisation spatiale et le rythme.

Les formes traditionnelles (taolu) de Wing Tsun (ou Wing-Chung) toutes écoles confondues, sont exclues de cette compétition.

Article 2 : Déroulement de la présentation :

2.1 : Organisation de la présentation

La compétition est organisée pour les hommes et les femmes, pour les catégories d'âge juniors (16 à 17 ans) et seniors (18 à 40 ans).

Le Wing-Tsun ayant pour particularité de ne pas se baser sur la force physique, et ayant été selon la légende créé par une femme, la compétition d'expression technique libre est mixte, sans séparation entre le concours masculin et féminin.

Chaque candidat présente son enchaînement.

Les candidats pourront présenter des enchaînements avec ou sans musique.

Les participants doivent être à jour de la licence FFKDA en cour d'année.

Ils devront obligatoirement remettre un certificat médical par un médecin du sport pour l'accès à la compétition.

Les juniors devront obligatoirement fournir une autorisation parentale.

2.2 : Durée de la présentation

La présentation devra durer entre 1 et 2 min maximum.

Les candidats ont la possibilité de recommencer 1 fois leur présentation, en cas d'erreur et/ou s'ils le souhaitent.

2.3 : Catégorie de poids

Cette épreuve est sans catégorie de poids

2.4 : Surface de travail

L'enchaînement se déroulera sur une surface équipée de tatami, 8mx8m sans cordage.

Article 3 : Système de comptage et de décision

3.1 : Critères d'appréciations

La présentation sera évaluée par critères d'appréciations :

- la créativité de l'enchaînement

- la logique de l'enchaînement
- précision
- beauté du geste
- synchronisation
- fluidité
- équilibre
- maîtrise corporelle

3.2 : Composition du jury

Le candidat est noté sur 10 points par un jury composé de juges sur table en nombre impair dont un juge principal

Il est souhaité que les juges proviennent d'écoles de Wing Tsun différentes affiliés à la FFKDA.

3.3 : Comptabilisation des points

Il sera établi un système de décompte des points. Le score de départ doit être déduit à chaque erreur. Il y a quatre types d'erreurs :

- Créativité insuffisante : L'enchaînement a trop de points de similitudes avec une forme traditionnelle existante.
- Erreurs techniques : la démonstration de la technique n'est pas correcte ou est insuffisante. Manque de cohérence.
- Erreurs de maîtrise corporelle : L'attitude et la position du corps sont incorrectes. La relation entre les extrémités, le tronc, et la tête n'est pas optimale ou est incorrecte. Déséquilibre.
- Erreurs dans le style : Erreur de contenu, compréhension de la cohérence de la technique.

3.4 : Critères de décision

Est vainqueur le candidat qui obtient le meilleur score

Article 4 : Tenue obligatoire

Les éléments de la tenue sont les suivants :

- Pantalon : couleur noir, fermant ou non, assez ample pour permettre le port des protège tibia en dessous (sont interdit : débardeurs et short). Le logo du club ou de l'école est autorisé sur le pantalon.
- Haut : T-shirt noir à manche courte (T-shirt sans manches interdits). Le logo du club ou de l'école est autorisé sur le T-Shirt.
- Chaussures : couleur à dominante noire, fermeture à lacets ou à velcro (pas de chausson chinois), semelle plate (sans talon), souple et lisse.

Par ailleurs les combattants devront respecter les points suivants :

- Ongles courts (les ongles long sont dangereux en raison des gants à doigts coupés)
- Port de bijoux interdit pendant les combats (aux doigts, aux poignets, visage, piercing)
- La coiffure doit être compatible avec le port du casque avec grille et mentonnière.