

# REGLEMENT D'ARBITRAGE DES COMPETITIONS WUSHU

SAISON 2015-2016

Edition du 29 septembre 2015

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



WUSHU FFKDA Page 1 / 202

# Table des matières

DISPOSITIONS GENERALES	4
1ère partie : Les différentes disciplines des compétitions de wushu	4
Les formes sportives de référence	4
Les formes sportives spécifiques	4
2 <sup>ème</sup> partie : compétitions nationales	6
1. Compétitions nationales avec qualifications préalables en zones	6
Les zones wushu pour les qualifications aux compétitions nationales	7
Règles de programmation des qualifications en zones wushu	7
Compétitions officielles et officialisées	8
3 <sup>ème</sup> partie : conditions de participation aux compétitions	8
Règles générales pour toutes les compétitions	9
TAOLU MODERNE	
ET TRADITIONNEL	
1 <sup>ère</sup> partie: Organisation des compétitions de taolu	
Chapitre 1 : Les acteurs des compétitions de taolu	12
Chapitre 2 – Dispositions générales des compétitions taolu	
Chapitre 3 – Déroulement d'une compétition taolu	17
Article 8 : Règles spécifiques aux disciplines de démonstrations	20
Article 9 : Abandon ou rupture de la prestation de Taolu	20
Article 10 : Réclamations	20
Chapitre 4 – Dispositions spécifiques aux compétitions de taolu moderne	
Chapitre 5 – Dispositions spécifiques aux compétitions de taolu moderne ?	23
2ème Partie : Règlement d'arbitrage taolu moderne	27
Chapitre 1 – Méthodes et critères de notation des taolu	27
Chapitre 2 – Méthodes et critères de notation des taolu enfants	41
Chapitre 3 – Méthodes et critères de notation de la discipline Tui-Lian	42
Chapitre 4 – Critères techniques des principaux mouvements des taolu optionnels	45
Chapitre 5 – Règles relatives au contenu des taolu optionnels	51
Chapitre 6 – Divers	54
3 <sup>ème</sup> partie : Règlement d'arbitrage taolu traditionnel	78
Article 1 : Les annonces et la gestuelle de l'arbitre central	179
Montée de l'arbitre central sur la plateforme	179
La monté des combattants sur la plateforme	179

Au sol ou hors (de la plateforme) le juge de ligne	pointe l'index vers le bas,	et serre les autres doigts (Fig.43).

WUSHU FFKDA Page 3 / 202

## DISPOSITIONS GENERALES

# 1ère partie : Les différentes disciplines des compétitions de wushu

#### 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.

#### 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 des formes techniques spécifiques des différents styles traditionnels de wushu. 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.

#### Combat sanda, 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 de certaines techniques et au port de protections supplémentaires. Le qingda est donc une forme permettant à la majorité de combattre sans les risques inhérents au plein contact et un tremplin pour préparer les jeunes qui souhaiteront peut-être évoluer vers le sanda.

#### 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 suffisament fortes et qui sont suffisament représentatifs en France pour justifier l'organisation de compétitions dédiées.

#### **Dianda**

Il s'agit d'une forme de combat réservée aux catégories les plus jeunes afin de proposer des compétitions où la sécurité maximale est assurée, où le résultat de ses actions est facile à interpréter pour un enfant, et où les temps de passage par enfant peuvent être maximalisés sur une journéee de présence. Cette règle pourra par exemple être utilisée dans le cadre des « Trophées Kungfu-Kids ».

#### **Boji Fight**

Il s'agit d'une forme de combat qui mixe les percussions pieds-poings avec la lutte debout et au sol, afin de proposer aux pratiquants de wushu un système d'affrontement gloabl à mains nues. ajouter règlement complet dans le document

WUSHU FFKDA Page 4 / 202

#### Combat kungfu traditionnel

Est une forme de combat proche de l'ancien système de compétition qui était utilisé en kungfu-wushu sous le nom de « sanshou » avant l'instauration du sanda comme système officiel.

#### **Epreuves Wing-Tsun**

Il s'agit de quatres épreuves mettant en avant les particularités du wing-tsun (ou wing-chung) : Lat-Sao (combat libre), Dui-Lian (combat pré-arrangé), Tao-Kuen (expression technique libre) et Chi-Sao. Ajouter le règlement Chi-Sao

#### Shuaï-Jiao

Il s'agit de la lutte chinoise, qui est à la fois un système d'affrontement à part entière et une méthode permettant d'étudier les bases de lutte indispensables à un bon combattant de sanda. ajouter règlement complet dans le document

#### **Escrime sportive chinoise**

Il s'agit de systèmes d'affrontement sécurisés grâce à l'utilisation de protections et d'armes capitonnées, qui peut se pratiquer avec des armes courtes (Duan-Bing) utilisées seules ou avec bouclier ou avec des armes longues (Chang-Bing) > ajouter règlement complet dans le document

#### **Tui-Shou**

Il s'agit de la forme d'échange spécifique au taijiquan et à d'autres arts chinois internes, qui consiste en une lutte debout en maintenant un contact permanent avec le partenaire dans le but de ressentir ses actions et de le dominer sans s'opposer à sa force.

#### Remarques

Actuellement ces formes sportives spécifiques sont proposées dans des compétitions nationales sont nommées « trophées » pour les différencier des compétitions basées sur les formes de référence : trophée drangon pour le combat kungfu traditionnel, trophée wing-tsun pour les épreuves wing-tsun, etc. Le règlement dianda, combat spécifique enfants, pourra être proposé lors des trophées kungfu-kids.

Les règlements de ces formes spécifiques ne sont pas tous présents dans la version actuelle du règlement des compétitions wushu : certains ne seront intégrés que dans les versions suivantes.

WUSHU FFKDA Page 5 / 202

# 2<sup>ème</sup> partie : compétitions nationales

Le projet fédéral 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

La liste des compétitions nationales avec qualifications préalables en zones a été conçue pour que les licenciés de toutes les classes d'âge 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 gingda) 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.

	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans
	6-7 ans	8-9 ans	10-11 ans	12-13 ans	14-15 ans	16-17 ans	18-34 ans	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

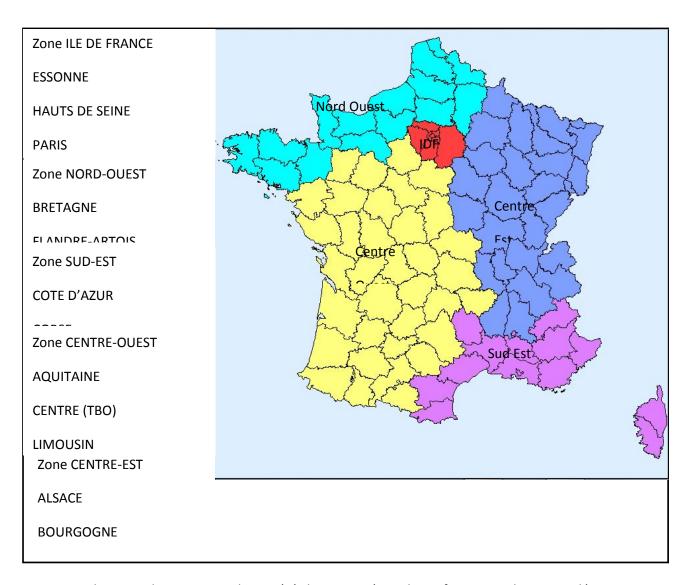
Légende : rouge = coupes de France, bleu = championnats de France

WUSHU FFKDA Page 6 / 202

La Direction Technique Nationale peut modifier la liste des compétitions nationales avec qualification préalable ainsi que les règles de sélection, en fonction notamment de l'évolution des effectifs.

#### Les zones wushu pour les qualifications aux compétitions nationales

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



<u>Remarque</u>: le terme de « <u>zones wushu</u> » a été choisi pour éviter la confusion avec les autres découpages territoriaux utilisés par la FFKDA, notamment les <u>inter-régions</u> et les <u>zones nord-sud</u>.

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.

#### Règles de programmation des qualifications en zones wushu

Pour toutes ces compétitions, les épreuves qualificatives de chaque zone wushu 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. Cette période de qualifications ne doit pas débuter trop tôt dans la saison mais doit s'achever suffissament tôt pour permettre la récupération des compétiteurs avant les compétitions nationales.

WUSHU FFKDA Page 7 / 202

#### Compétitions officielles et officialisées

#### Les compétitions "officielles"

Ce sont les compétitions permettant la délivrance de « titres officiels » de Vainqueur ou de Champion dont les modalités sont décrites dans le présent réglement et qui apparaissent au calendrier national des compétitions.

#### Les compétitions "officialisées"

Ce peuvent être 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 doivent impérativement respecter les règlements techniques, d'arbitrage et médicaux régissant les pratiques sportives.

L'officialisation d'une compétition comporte les étapes suivantes : la demande écrite, l'autorisation de la compétition, l'officialisation.

#### Etape 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.
- Les officiels : ils seront désignés par le responsable du niveau concerné (régional, interrégional ou national).
- Budget : le financement global d'une rencontre officialisée est à la charge de l'organisateur
- Les modalités d'organisation, qui doivent être en accord avec le cahier des charges fédéral d'organisation des compétitions.

#### **Etape 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).

#### Etape 3: 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.

# 3<sup>ème</sup> partie : conditions de participation aux compétitions

WUSHU FFKDA Page 8 / 202

#### 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 avant le 31/08/2014 et qu'il est encore en cours de validité. (à voir avec FD)
- 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 procèderont aux vérifications utiles.

WUSHU FFKDA Page 9 / 202

- Elle s'effectue le jour-même ou la veille de la compétition suivant les horaires de la convocation des inscrits par catégories. <u>La pesée des combattant(e)s s'effectuera avec leur tenue de combat</u>. <u>à</u> mettre en gras et souligner
- 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 de participation aux compétitions nationales avec qualifications préalables

FICHES D'INSCRIPTION CLUBS (Olivier travaille dessus)

#### VOIR AUSSI SYST D'INSCRIPTION EN LIGNE (au moins compet natio avec sélection)

Toutes les qualifications pour les compétitions nationales ont lieu pour chaque zone wushu si possible 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, 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 peux 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**

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

#### VOIR COMPLEMENTS DANS FICHES INSCRIPT

WUSHU FFKDA Page 10 / 202

#### RÔLE DES ARBITRES EN CHARGE DE LA PROGAMATION

#### Le Responsable de la programmation

#### Avec l'équipe dont il a la responsabilité, le responsable de la programmation :

- Gère les inscriptions en lien la Commission Nationale d'Arbitrage (combats détections, surclassements.
- **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 suivit 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 (passeports) 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.)

WUSHU FFKDA Page 11 / 202

## TAOLU MODERNE

## ET TRADITIONNEL

### 1ère partie : Organisation des compétitions de taolu

#### Chapitre 1 : Les acteurs des compétitions de taolu

#### Article 1 : La Commission de compétition

#### **Composition**

Pour une compétition nationale, la commission nationale d'organisation des compétitions de décide de la composition du staff chargé de l'organisation de l'évènement.

#### Responsabilités

Cette commission prend la responsabilité d'organiser l'ensemble du travail d'organisation de la compétition, et rend compte régulièrement de l'avancement de ses travaux à la commission nationale d'organisation des compétitions.

#### 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**

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

#### Responsabilités

Recevoir les réclamations des compétiteurs, prendre à temps 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**

- 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. Pour le taolu moderne: 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. Pour le taolu traditionnel: 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 (figurait seulement ds taolu trad?)

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

Seulement en taolu trad ?: 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 (seulement en taolu trad?)

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

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 ;

#### En taolu moderne et traditionnel :

- 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.

#### En taolu moderne :

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.

#### 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 : Les assistants d'arbitrage**

#### Composition (seulement en taolu moderne?)

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

#### 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'annonciateur.

#### L'annonciateur

- 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 sono

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

#### Article 7 : Le staff d'enregistrement des notes et des résultats

#### **Composition**

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

#### 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.

#### **Article 8 : Les participants aux compétitions**

Les participants aux 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 coachs, entraîneurs, et juges, ils expriment leurs avis et contributions.
- En application stricte du règlement et du planning de compétition, ils doivent concourir de manière juste, appliquer le protocole du Wushu, se soumettre aux juges, et respecter leurs concurrents.
- Pendant le déroulement des compétitions, il est interdit à toute personne participante d'influencer ou de perturber les décisions. En cas de manquement à ces obligations il appartiendra à la Commission de supervision de la compétition d'appliquer des mesures appropriées.

#### Chapitre 2 – Dispositions générales des compétitions taolu

#### Article 1 : Types de compétitions

Les compétitions taolu peuvent relever des trois types suivants :

- Individuelle :
- Collective :
- Individuelle et collective.

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 2 : Catégories d'âges

Il y a onze catégories d'âge (voir le tableau ci-dessous)

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 +

Selon les catégories d'âges qu'elles concernent les compétitions peuvent être qualifiées de:

- Compétitions Enfants (Mini-poussins, Poussins Pupilles Benjamins).
- Compétitions Jeunes (Minimes Cadets Juniors) ;
- Compétitions Adultes (Seniors, Vétérans 1, 2 et 3)

#### Article 3 : Aire de compétition

Il est recommandé d'utiliser l'aire de compétition préconisée par l'IWUF, si les conditions logistiques et budgétaires d'organisation le permettent.

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 (Jiti) 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 suffisant.

#### Article 4 : 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. Il est admis de porter des vêtements et chaussures qui montrent les caractéristiques des différentes écoles ou 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 5 : 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 attendre 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.

#### **Article 6 : Musique accompagnant les prestations**

Si le règlement désigne des disciplines de compétitions devant s'accompagner de musique (version instrumentale uniquement), 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, cette musique devant s'accorder aux thèmes et aux mouvements du Taolu.

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 Taolu.

L'enregistrement de cette musique est de la responsabilité des participants à la compétition et doit être réalisée sur CD ou MP3.

A la première vérification des inscriptions, chaque équipe participante doit vérifier avec le responsable de sono que le support de musique fourni fonctionne.

#### Article 7 : Autres équipements de compétition

Pour les grandes compétitions, il est recommandé de s'équiper de caméras, de projecteurs vidéos, d'écrans numériques de taille suffisante, d'équipement de sonorisation de qualité et de puissance suffissantes, et de tout le système électronique de notation et d'affichage des résultats.

#### Chapitre 3 – Déroulement d'une compétition taolu

#### Article 1: Détermination de l'ordre de passage des compétiteurs

Sous le contrôle de la Commission de compétition (ou de la commission de supervisation ?) 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 bases 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 2 : Vérification des inscriptions**

40 minutes (ou 30 en trad?) avant le début de la compétition, les compétiteurs doivent se présenter à l'endroit désigné pour la 1<sup>ère</sup> vérification de leurs inscriptions et le contrôle de leur présentation vestimentaire ainsi que leurs instruments de Wushu.

20 minutes (ou 10 en trad?) avant la compétition, se déroulera la 2ème vérification d'inscription.

10 minutes (ou 5 en trad?) avant la compétition, se déroulera la 3ème vérification d'inscription.

#### **Article 3: Protocole**

À 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 4: 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 5 : Affichage des notes**

Les résultats de la compétition doivent être publiquement affichés.

#### **Article 6 : 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 7 : Classement**

#### Classement individuel (y compris pour la discipline Duilian)

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 en 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 équipes préétablies dans le règlement de cette compétition.

#### Solutions en cas d'égalités

POUR DÉPARTAGER L'ÉGALITÉ DANS LE CLASSEMENT INDIVIDUEL

#### Version taolu moderne:

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.

#### Version Taolu trad:

- 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.

POUR DÉPARTAGER L'ÉGALITÉ DANS LE CLASSEMENT INDIVIDUEL EN PLUSIEURS DISCIPLINES CONFONDUES

#### Version taolu moderne :

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 ;

#### Version Taolu trad:

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 classée devant ; si l'égalité persiste, l'ex aequo sera déclaré.

#### Pour départager l'égalité dans les Taolu imposés et Duilian ou taolu collectifs (en trad ?)

#### Version taolu moderne :

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.

#### Version Taolu trad:

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

#### POUR DÉPARTAGER 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 2èmesplaces, et cela continue de cette façon ; si l'égalité persiste, l'ex aequo est confirmé.

#### Article 8 : Règles spécifiques aux disciplines de démonstrations 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.

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 9 : 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 10 : Réclamations**

#### Le contenu et les limites des réclamations

#### En taolu moderne :

En compétition de Taolus 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.

#### En taolu traditionnel:

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 11 : Contrôle anti-dopage**

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

#### Chapitre 4 – Dispositions spécifiques aux compétitions de taolu moderne

#### Article 1 : Disciplines de compétition en taolu moderne

#### **Taolus optionnels**

- Les Taolus de main nue : Chang quan, Nan quan, et Taiji quan
- Les Taolus avec arme : Jianshu, Daoshu, Gunshu, Qiangshu, Taijijian, Nandao, et Nangun

#### Taolus imposés

- Les Taolus imposés de main nue : tous les Taolus Guiding internationaux de main nue
- Les Taolus imposés avec armes : tous les Taolus Guiding internationaux avec armes

#### Dui lian

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

#### **Article 2 : durée de réalisation des taolu modernes**

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'et4 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
	Senior, Vétéran	1minute 20 minimum
Tao-lu Guiding et Optionnels	Minime, Cadet, Junior	1minute 10 minimum
	Poussin, Pupille, Benjamin	Sans limitation de temps
Tao-lu Optionnel et Guiding 3eme génération Taiji-quan Taiji-jian		Entre 3 minutes 30'et4 minutes
Autres Tao-lu Guiding Taiji-quan		Entre 5 et 6 minutes
DUILIAN		50 Secondes minimum

#### Article 3 : Demande d'enregistrement des difficultés en taolu moderne

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.

#### Article 4 : Demandes d'inscription des difficultés nouvellement créées en taolu moderne 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 lanotation 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.

#### Chapitre 5 – Dispositions spécifiques aux compétitions de taolu moderne ?



#### Article 1 : Les disciplines de compétition taolu traditionnel

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.

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		
80	Zhaobao								
09	Tung								
10	24								
	mouvements Tai								
	jiquan								
11	42								
	mouvements Tai								
	jiquan								
12	Style Yang								
	Taijiquan (40								
	mouvements)								
13	Style Chen								
	Taijiquan (56								
	mouvements)								
14	Style Sun								
	Taijiquan (73								
45	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, Pudao, Dadao, 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	40	Dao	51	Shuang dao	56	Liang jie gun
	mouvements T aijijian						
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	Pudao	55	Shuang Bi Shou	60	Shen biao
35	Gun	45	Dadao			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.

**Catégorie 11:** Tao lus de Gong fa: Des exercices spéciaux de force, de précision, d'encaissement, de dextérité, d'équilibre, etc.

#### Article 2 : Durée de réalisation d'un taolu traditionnel

#### 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 minium
- 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
	Cadet, Junior, Senior, Vétéran	Entre 50 secondes et 2 minutes
Tao-lu individuel	Benjamin, minime	30 secondes minimum
	Poussin, pupille	20 secondes minium
	Mini-Poussin	Sans limitation de temps
Taiji-quan		Entre 4 et 6 minutes
Taiji avec instrument de		Entre 3 et 4 minutes
compétition		
JITI		Entre 2 et 4 minutes
GONG FA		Entre 2 et 4 minutes

# 2ème Partie : Règlement d'arbitrage taolu moderne

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 sontautorisés, 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 difficle de catégorie B.

<u>EXEMPLE</u>: 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 postions 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 », « Haï », « 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 obligatoiresou 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 → Brosser 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 → Mabu tiao zhang chong quan → Gou shou zhua jian ya zhou → Mabu 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 → Mabu, 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 zhua → 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 → Zhuanshen 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 Dulian

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 finalede 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 règlesspécifiques 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
	Ban tui chao tian (ce ti bao tui, ce cao tian deng) zhi li – Equilibre avec une jambe portée vers le haut	<ul> <li>La jambe d'appui infléchie;</li> <li>Ou La jambe dressée infléchie;</li> </ul>	10
	Hou ti bao tui zhi li – Coup de pied vers l'arrière et porter la jambe derrière le dos.	<ul> <li>La jambe d'appui se plie ;</li> <li>Le corps courbé vers l'avant dans un angle dépassant 45°</li> </ul>	11
Ping Heng - Equilibres	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
	<b>Tixi</b> – Equilibre avec un genou élevé	<ul> <li>Le niveau du genou élevé ne dépasse pas le niveau parallèle avec le sol;</li> <li>Les pointes de pied ne se tournent pas vers l'intérieur</li> </ul>	19
	Qian sao tui– Balayage vers l'avant	<ul> <li>La cuisse de la jambe d'appui ne se baisse pas plus bas que le niveau parallèle au sol;</li> <li>Le pied de balayage décolle le tapis ;</li> <li>La jambe de balayage se plie.</li> </ul>	20
Tui fa – Techniques de	Hou sao tui – Balayage vers l'arrière	<ul><li>Le pied de balayage décolle le sol.</li><li>La jambe de balayage se plie.</li></ul>	21
jambes	Dié shu ca- Grand écart latéral	<ul> <li>Les pointes du pied de la jambe avant touchent le sol;</li> <li>L'angle de deux cuisses est inférieur de 135° (y compris 135°)</li> </ul>	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

	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.  Teng kong jian tan – Coup de pied sauté – ciseaux	<ul> <li>La jambe claquée ne dépasse pas le niveau des épaules;</li> <li>Le claquement est raté (le claquement entre main et pied ne donne pas de bruit ou la main rate le contact avec le pied)</li> <li>La jambe d'appui ne respecte pas le processus de flexion et d'extension;</li> <li>Le niveau de la jambe élastique ne dépasse pas le niveau de la taille</li> </ul>	30
Tiao yue – Techniques de saut	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°	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> <li>Le tronc tournant se dresse plus de 45°;</li> <li>Les jambes en l'air se plient de manière évidente,</li> </ul>	34
	<b>Gong bu –</b> position d'arc	<ul> <li>Le genou n'atteint pas le niveau du dos du pied;</li> <li>La cuisse devant n'est pas parallèle avec le sol;</li> <li>Le talon de la jambe arrière décolle le sol;</li> <li>Les pointes du pied arrière ne se tournent pas vers l'intérieur.</li> <li>La jambe arrière se plie</li> </ul>	50
Bu fa - Techniques de	<b>Ma bu –</b> position du cavalier	<ul> <li>Le tronc se penche vers l'avant de manière évidente;</li> <li>Les cuisses ne sont pas parallèles avec le sol;</li> <li>L'écart de deux pieds est trop étroit;</li> <li>Les talons décollent du sol;</li> <li>Les pointes de pied se tournent vers l'extérieur.</li> </ul>	51
positions	Xu bu – position d'une jambe vide	<ul> <li>La jambe infléchie ne se baisse pas au niveau parallèle avec le sol;</li> <li>Le talon de la jambe infléchie décolle du sol;</li> </ul>	52
	Pu bu – position d'une jambe au raz du sol	<ul> <li>Une jambe ne se plie pas complètement;</li> <li>La jambe rasant du sol ne s'étent pas;</li> <li>Le pied de la jambe étendue ne se tourne pas vers l'intérieur.</li> </ul>	53
	Xié bu – position des jambes croisées	<ul> <li>Les deux jambes ne se croisent pas de manière serrée;</li> <li>La partie de fessier d'une jambe ne colle pas avec le mollet de l'autre jambe</li> </ul>	58
	Zuo pan – position assise et jambes croisées	les deux jambes ne se croisent pas ;	59

Suite du tableau page suivante

	T		
	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
Qi xié – Méthodes techniques des	Chan tou, guo nao – Enroulement du sabre vers la gauche ou la droite	Le sabre s'éloigne loin du tronc.	62
instruments martiaux	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> <li>La réception des instruments est faite par emballement de deux bras;</li> <li>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.</li> </ul>	66
		Direction non-conforme aux règles imposées ou dépassement de 45° par rapport à la direction imposée.	68
Taolus imposés	Mouvements imposés	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 infléchit 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> <li>La cuisse du genou élevé est plus bas que le niveau parallèle avec le sol;</li> <li>Les pointes de pied ne se tournent pas vers l'intérieur</li> </ul>	19
Tui Fa Techniques de jambes	Qian sao tui – Balayage avant	<ul> <li>La cuisse de la jambe d'appui ne se baisse pas au niveau parallèle au sol.</li> <li>Le pied de balayage décolle du tapis.</li> <li>La jambe de balayage se plie.</li> </ul>	20
	Heng ding tui – Coup de pied diagonal avec pied fourché	<ul> <li>La jambe Heng ding ne respecte pas le processus de flexion et d'extension;</li> <li>Le trajet du coup de pied n'est pas diagonal</li> </ul>	28
Tiao yue - Techniques de sauts	Teng kong fei jiao –coup de pied « volant »  Teng kong fei jiao 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> <li>La jambe claquée ne dépasse pas le niveau des épaules.</li> <li>Le claquement est raté (sauf Xuan fei jiao)</li> <li>Le pied de la jambe à la fois d'appui et de mouvement ne dépasse pas le niveau des épaules ;</li> </ul>	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><li>Les deux jambes ne sont pas jointes</li><li>Les jambes ne sont pas tendues ;</li></ul>	42

	Gong bu	<ul> <li>La cuisse de la jambe pliée n'est presque pas parallèle avec le sol</li> <li>Le talon du pied arrière décolle le sol</li> </ul>	50
Bu xing – Positions	Ma bu ou Ban ma bu	<ul> <li>Le tronc se penche vers l'avant de façon évidente (45° et plus)</li> <li>Les cuisses sont à un niveau inférieur à l'horizontal</li> <li>L'écart entre les deux pieds est trop étroit</li> <li>Les talons décollent du sol</li> </ul>	51
	Xu bu	<ul> <li>Le talon de la jambe d'appuidécolle du sol.</li> <li>La cuisse de la jambe d'appui n'est pas presque parallèle avec le sol</li> </ul>	52
	Pu bu	<ul> <li>Une jambe n'est pas complètement pliée</li> <li>La jambe tendue se plie</li> <li>Le pied de la jambe tendue n'est pas tourné vers l'intérieur</li> </ul>	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> <li>Les fesses ne touchent pas le mollet de la jambe pliée</li> <li>Le genou touche le sol</li> </ul>	56
	Qi long bu – Position cavalière du dragon	<ul> <li>Le genou arrière touche le sol</li> <li>Le fléchissement de la jambe avant n'est pas presque parallèle au sol</li> </ul>	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> <li>La manche du bâton ne s'appuiepas sur le sol.</li> <li>La pointe du bâton ne s'élève pas au moins au niveau de la tête</li> </ul>	67
		Direction non-conforme aux règles imposées ou dépassement de 45° par rapport à la direction imposée.	68
	Mouvement imposé	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><li>La jambe d'appui se plie ;</li><li>La jambe élevée se plie</li></ul>	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> <li>Le talon du pied d'appui décolle du sol.</li> <li>La jambe Deng cai se plie</li> <li>La pointe du pied de la jambe Deng cai ne se tourne pas vers l'extérieur</li> </ul>	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> <li>Le niveau du genou élevé est plus bas que celui parallèle avec le sol;</li> <li>Les pointes de pieds ne se tournent pas vers l'intérieur;</li> </ul>	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> <li>La jambe élevée ne dépasse pas le niveau de la taille</li> <li>La jambe élevée n'est pas tendue</li> </ul>	24
	Bai lian jiao - Coup de pied Lotus	La jambe en mouvement n'est pas tendue au moment de claquement     Pas de claquement	25
	Pai jiao - Coup de pied claqué	La jambe en mouvement n'est pas tendue     Sans bruit de claquement	26
	Què di long – Position du lézard	<ul> <li>Les pointes du pied avant touchent le sol</li> <li>L'angle entre les deux cuisses au sol est inférieur à 45°</li> </ul>	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	<ul> <li>La jambe claquée ne dépasse pas le niveau des épaules.</li> <li>Sans bruit de claquement (Le claquement est raté);</li> <li>Les pointes du pied de la jambe à la fois d'appui et de mouvement ne dépasse pas le niveau des épaules;</li> </ul>	30
	de pied lotus  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

Gong bu – position d'arc	<ul> <li>Le genou avant dépasse les pointes du pied;</li> <li>La cuisse de la jambe pliée n'est presque pas parallèle avec le sol</li> <li>Le talon du pied arrière décolle du sol</li> </ul>	50
Pu bu – position d'une jambe au raz de sol	<ul> <li>La jambed'appui n'est pas complètement pliée</li> <li>La jambe rasant le sol se se plie</li> <li>Le pied de la jambe tendue n'est pas tourné vers l'intérieur</li> </ul>	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> <li>Le pied traîne au sol (hormis les techniques spéciales)</li> <li>Le centre de gravité monte et descend en déplacement</li> <li>Le pied s'élève trop haut en déplacement (au dessus de la cheville)</li> </ul>	54
Gua Jian – faire des cercles verticaux avec l'épéede 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
	Direction non-conforme aux règles imposées ou dépassement de 90° par rapport à la direction imposée.	68
Mouvements imposés	Augmentation ou réduction d'un pas	69
	Chaque mouvement rajouté ou manqué (déduction de 0.20 point)	80
Mouvements obligatoires	Chaque mouvement obligatoire manqué (0.20 point)	01 - 09
	Pu bu – position d'une jambe au raz de sol  Shang bu - Pas en avant Tui bu - Pas en arrière Jin bu - Pas d'attaque Gen bu – Pas de poursuite Cexing bu - Pas latéral  Gua Jian – faire des cercles verticaux avec l'épéede 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  Ci Jian - Tenue de l'épée  Mouvements imposés	Gong bu – position d'arc  Pu bu – position d'une jambe au raz de sol  Pu bu – position d'une jambe au raz de sol  Pu bu – position d'une jambe au raz de sol  Pu bu – position d'une jambe au raz de sol  Pu bu – position d'une jambe au raz de sol  Pu bu – position d'une jambe au raz de sol  Pu bu – position d'une jambe au raz de sol  Pu bu – position d'une jambe au raz de sol  Pu bu – position d'une jambe au raz de sol  Pu bu – position d'une jambe au raz de sol  Pu bu – position d'une jambe au raz de sol  Pu bu – position d'une jambe au raz de sol  Pu bu – position d'une jambe au raz de sol  Pu bu – position d'une jambe au raz de sol  La jambe rasant le sol se se plie  Le pied de la jambe tendue n'est pas complètement pliée  Le pied traîne au sol (hormis les techniques spéciales)  Le centre de gravité monte et descend en déplacement  Le pied s'aleve trop haut en déplacement (au dessus de la cheville)  Poignet raide  Poignet raide  La main touche la lame de l'èpée  La main touche la lame de l'èpée  Direction non-conforme aux règles imposées ou dépassement de 90° par rapport à la direction imposée.  Mouvements imposés  Chaque mouvement rajouté ou manqué (déduction de 0.20 point)

## 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	Le buste remue, les pieds bougent, ou sautillement					
d'équilibres	Appui supplémentaire (déduction de 0.20 point)	71				
	Chute sur le tapis (déduction de 0.30 point)	72				
	Les instruments martiaux touchent le tapis ou le corps, se déforment, ou la main rate la saisie des instruments	73				
Erreurs concernant les	L'instrument martial se casse (la longueur de la partie cassée est moins de 1/3) (déduction de 0.20 point)					
instruments martiaux, les	L'instrument martial tombe (déduction de 0.30 point)	75				
vêtements et les décorations	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				
	La durée de stabilité d'un équilibre n'atteint pas les deux secondes	77				
Autres erreurs	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				
	1 <sub>ère</sub> 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				
Bien	2 <sub>ème</sub> classe	De 2.90 à 2.71 points	mouvements des armes ; le rythme est visible; l'originalité se distingue ;				
	3ème classe	De 2.70 à 2.51 points	Une très bonne harmonisation entre les mouvements et la musique ;				
	4 <sub>ème</sub> 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				
Moyen	5 <sub>ème</sub> classe	De 2.30 à 2.11 points	les regards, le corps, les déplacements, et les mouvements des armes est assez bonne ; le rythme et assez lisible;				
	c. 6ème classe	d. De 2.10 à 1.90 points	L'harmonisation entre les mouvements et la musique est moyenne.				
	7 <sub>ème</sub> 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				
	8ème classe	De 1.60 à 1.31	est mauvaise ; le rythme n'est pas clair.				
Mauvais		points	Le style n'est pas original ;				
	9 <sub>ème</sub> 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

T	ypes	Les erreurs de chorégraphie, de musique et leurs critères de déduction de points	Code de référence
	Contenu des mouvements	Le manquement de chaque mouvement imposé dans le contenu du tao lu optionnel donne lieu à une déduction de <b>0.20</b> point.	De 01 à 08 De 86 à 88
Chorégraphie	Structure de tao	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	Un arrêt dans le tao lu sans mouvements ;	82
	déplacement	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
		La musique contient des paroles (déduction <b>0.30</b> point)	84
Musique		L'absence de musique dans la discipline dont la musique est imposée donne lieu à une déduction de <b>0.50</b> 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 collège 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 <sup>ère</sup> 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
	2 <sup>ème</sup> classe	3.80 à 3.61 pts	établie entre les regards, mouvements corporels, déplacements et mouvements des armes ; le rythme est lisible ; l'originalité ressortit ;
	3 <sup>ème</sup> classe	3.60 à 3.41 pts	Une très bonne base technique.
Moyen	4 <sup>ème</sup> 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
	5 <sup>ème</sup> classe	3.10 à 2.81 pts	regards, le corps, les déplacements, et les mouvements des armes est assez bonne ; le rythme est assez clair ; Une assez bonne base technique.
	6 <sup>ème</sup> classe	2.8 à 2.51 pts	one assez bonne base teeningue.
Insuffisant	7 <sup>ème</sup> 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
	8 <sup>ème</sup> classe	2.00 à 1.51 pts	regards, le corps, les déplacements, et les mouvements des armes est insuffisante ; le rythme n'est pas clair. Le style n'est pas original ;
	9 <sup>ème</sup> classe	1.50 à 1.01 pts	Une mauvaise base technique.

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				
	En posture statique, le tronc remue, le pied se déplace ou sautille					
	Appui supplémentaire (déduction de 0.20 point)					
	Chute au tapie (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 autres	Les instruments se séparent de leur manche, ou la pointe de lance tombe au tapie (déduction de 0.30 point)	75				
erreurs	Le tissu de sabre, le pompon d'épée, les barbes de lance, la ceinture, la bande des cheveux tombent au tapie ; Le tissu de sabre, le pompon d'épée, les instruments flexibles enroulent la main (le corps) ; déboutonnage ou déchirement vestimentaire ; perte de chaussures ;					
	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 ;					
	Oubli	79				
	Le mouvement d'attaque est loin de la cible	90				
	La durée de la posture statique dépasse la norme réglementaire ;	91				
Méthodes et	La durée du moment sans mouvements d'attaque ou de défense dépasse la norme réglementaire					
coordination	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 entre 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 tapie ou le corps du compétiteur dépasse l'espace de limite du tapie, 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 <sup>er</sup> niveau	5.00 – 4.81	La puissance est pleinement suffisante, fluide, et précise ; le rythme est lisible, le style est original, la chorégraphie est						
2 <sup>eme</sup> niveau	4.80 – 4.51	logique, une bonne synchronisation entre les mouvements						
3 <sup>eme</sup> niveau	4.50 -04.21	et la musique (pour le Jiti) ;						
4 <sup>eme</sup> niveau	4.20 – 3.81	La puissance est assez suffisante, fluide, et précise; le rythme est assez lisible, le style est assez original, la						
5 <sup>eme</sup> niveau	3.80 – 3.41	chorégraphie est assez logique, une moyenr						
6 <sup>ème</sup> niveau	3.40 – 3.01	synchronisation entre les mouvements et la musique (pour le Jiti) ;						
7 <sup>eme</sup> 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						
8 <sup>ème</sup> niveau	2.50 – 2.01	chorégraphie n'est pas logique						
9 <sup>ème</sup> 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 révèlera 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 « novelle 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 médius.

**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 le 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 versla gauche des épaules en frôlant le corps.

Guo nao – enrouler le sabre vers la droite : 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 giang: 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 avecle 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 « lü », 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 le 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  $\underline{a}$  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 obligatoirespour 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 obligatoirespour 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	GongB u	PuBu	XuBu	TanTui	ChuaiT ui	HouSha oTui	DingZh ou	Koutui PingHeng	Quan	Zhang	Gou		
JS	GB	РВ	ХВ	CiJian	KuaJia n	LiaoJia n	DianJia n	PiJian	JiéJian	BengJian	JianWanh ua	PH	
DS	GB	PB	ХВ	ChanTo u	GuoNa o	PiDao	ZheDao	KuaDao	YunDao	ZhaDao	BeihuaDa o		
QS	GB	РВ	ХВ	Lan	Na	Zha	Chuan	Beng	Dian	Wuhua	Tiliohua		
GS	GB	РВ	ХВ	Pigun	Beng	Jiao	PiGun	YunGun	ChuoGun	Wuhua	Tiliaohua		
TJQ	GB	РВ	ХВ	LanQue Wei	YeMA FenZho ng	Lou Xiaobu	Yunsho u	ZuoYou Chanshuo	Yanshou Hongchui	Dao Juanhong	Ban Lanchui		
TJJ	GB	РВ	ХВ	CiJian	Kua Jian	Liao Jian	DianJia n	PiJian	JiéJian	MoJian	JiaoJian		
NQ	GB	РВ	ХВ	QiLong Bu	DiéBu	QilingB u	HuZhua	Gaikua Quan	PaoQuan	GunQiao	HengDin Tui		
ND	GB	РВ	QLB	ChanTo u	GuoNa o	PiDao	MoDao	GeDao	JiéDao	ShaDao	Jianwan Dao		
NG	GB	РВ	QLB	Pigun	Beng	Jiao	Gunya Gun	GeGun	JiGun	Ding Gun	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 6 – Divers**

## Article 1 : Protocole de la compétition de Wushu

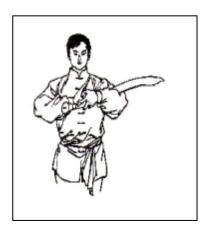
## A. Bao quan li - Salut rituel à main nue

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.



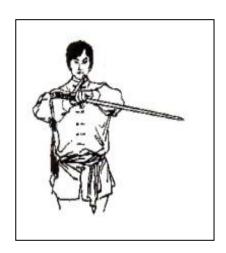
#### B. Bao dao li – salut rituel avec le sabre

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



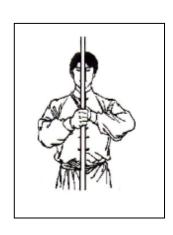
## C. Ci jian li – salut rituel avec l'épée

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

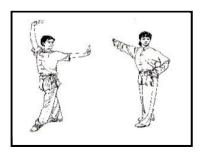
Tout en restant debout avec les pieds joints, la main droite tient le corps de la lance ou du bâton au tiers de sa hauteur; le bras gauche se positionne en cercle devant la poitrine, plaçant la lance ou le bâton à la verticale; la paume gauche se place sur la 2ème phalange du pouce droit, l'écart entre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

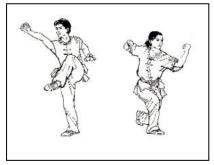
Article 2 : Règles vestimentaires des compétitions du Wushu



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 <sub>er</sub> degré	Position corporelle	Code du 2 <sub>ème</sub> degré	Type de techniques	Code du 3 <sub>ème</sub> degré	Code du 4 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 :

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

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Exemple : Qian shao tui, Xuan feng, bailian, Teng kong xian nei, Tenkong pantui ce pu

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup>Exemple : Xuanzi, Ce kong fan,

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup>Exemple : Yuan di ou Dan jiao Hou kong fan, Liyue dating, <sup>4</sup> Exemple : Xuanzi zhuanti, Ce kong fan zhuanti, etc.

		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

 $<sup>^{\</sup>rm 5}$  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

	ı	Mouvement	s difficiles				Mouveme	nts de transitions	
Туре	Degré de difficulté	Valeur De notation	Contenu	Code	Туре	Degré	Valeur de notation	Contenu	Code
			Ban tui chao tian zhili – Jambe érigée vers le haut	111A				Xuan feng jiao + mabu Tourbillon + position cavalier	323A+1(A)
	Catégorie A	0.20	Ce ti bao jiao zhi li - Une jambe élevée parenroulement de bras	112A		par des cositions ynamiq les et Catégorie		Teng kong bailian 360° + mabu Lotus volant 360° + position cavalier	324A+1(A)
Pingheng - équilibres			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	Transitio n par des positions dynamiq		0.1	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	ues et statique			Teng kong bailian 360°+ shu cha Lotus volant 360° + grand écart latéral	324B+4(A)
Tui fa - Techniques	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	335A+4(A)
de Jambes	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	Catégorie A	0.1	Teng kong bailian jiao + Zhuo pan Lotus volant + position assise	324A+6(A)

		dynamiq ues et statique		avec jambes croisées	
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				Teng kong bai lian360°+Gongbu Lotus volant 360° + Position d'arc	324A+7(A)
jiao, shuang fei jiao) – Coup de pied volant direct, latéral ou double coup de pied	312A			Pao+qiang bei+jié Jet d'instrument + roulade+réception	445A+9(A)
volant.				Pao+Teng kong fei jiao+jié Jet d'instrument + coup de pied volant+réception	312A+9(A)

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

			Xuan zhi zhuan ti 720° - Saut de papillon tournant 720°	353C				Xuan feng jiao 720° + Tourbillon 720° + position cavalière	323C+1C
			Ce kong fan zhuan ti 720° + roue vrillée 720°	355C				Xuan feng jiao 540°+Tixi du li Tourbillon 540° + équilibre avec un genou élevé	323B+3C
			Teng kong bai lian 720° Lotus volant 720°	324C				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)
					Transition	Catégorie D	0.25	Xuan feng jiao 720° + Dié shu cha-Tourbillon 720° + grand écart latéral	323C+4(D)
Tiao yue Sauts	Catégorie B	0.30			dynamique et statique			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

	N	/louveme	nts difficiles			ľ	<b>Mouvement</b>	s de transitions				
Туре	Degré de difficulté	Valeur De notatio n	Contenu	Code	Degré de difficulté	Туре	Valeur De notation	Contenu	Code			
			Oian ju tui di shi ping heng Équilibre accroupi ave cune jambe étendue devant	143A	Transitions dynamique s et dynamique			Teng kong fei jiao + Teng kong bailian 360° Coup de pied Volant + lotus Volant 360°	312A + 324B			
	Catégorie A	0.20	Di shi qian deng cai jiao &quilibre accroupi avecu ne jambe devant et le pied tourné vers l'extérieur	pi avecu ne e pied tourné			Xuan feng jiao 360° + qi tiao jiao luo di Tourbillion 360° reception par la jambe d'appui	323b + 8(A)				
Pingheng - équilibres			Ce chuai ping heng Equilibre avec une jambe latéralement élevée	132A	Transitions dynamique s et statique  Transition statique et statique	Catégorie	Lotus Vo	Teng kong bailian 360° + qi tiao jiao luo di Lotus Volant + reception par la jambe d'appui	312A + 324B			
equilibres	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 + reception par la jambe d'appui	312A + 8(A)
	Catégorie C	0.40	Ce chao tian deng zhi li Equilibre avec une jambe élevée sur un côté	113C				Di shi qian deng cai jiao + zhuan ti 180° tixi duli Equilbre 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 Tecniques de jambes	Catégorie A	0.20	Fen jiao, Deng jiao Coup de pied avec pointe de pied ou talon	212A	Transition statique et statique	Catégrie 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)
	,,		Teng kong fei jiao Coup de pied volant	312A	Transition dynamiqu et dynamique			Teng kong fei jiao + Teng kong bailian 540° Coup de pied Volant + lotus 540° (pas de pas d'élan entre les 2)	312A + 324C
			Teng kong zheng ti tui Coup de pied volant avec flexion du pied	312B				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)
Tiao yue Techniques des sauts			Teng kong fei jiao + xiang nei zhuan ti 180° Coup de pied Volant en pivotant	322B	Transition dynamique et statique	Catégorie B	0.15	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)
ues sauts	Catégorie B	0.30	de 180°					Teng kong fei jiao+ tixi duli Coup de pied volant + èquilibre genou levé	312A + 3(B)
			Xuan fei jiao 360° Tourbillion 360°	323B				Teng kong bailian 360° + quédi long Lotus 360° + position du lézard	324B + 3(B)
			Teng kong bailian 360° Lotus volant 360°	324B	Transitions statique et statique			Hou cha tui ping heng + bailian jiao zhuan ti 180° chang tixi duli Equiibre accroupi avec une jambe insérée derrière la jambe d'appui + lotus en pivot 180° + équilibre genou levé	143B + 3(B)

Suite du tableau page suivante

			Teng kong bailian 360°	324B				Teng kong bailian 540° + Quédi long Lotus volant 540° + positin du lézard	324C + 5(C)
Tiao yue	Catémaria		Lotus volant 360°	3240	Transition	Catégorie C	0.20	Xuan fei jiao 360° + Tixi duli Tourbillion 360° + équilibre genou levé	323B + 3(C)
Techniques des sauts	Catégorie C	0.40	Xuan fei jiao 540° Tourbillion 540°	323C	dynamique et statique			Teng kong bailian 360°+ tixi duli Lotus 360° + équilibre genou levé	324B +3(D)
			Teng kong bailian 540° Lotus volant 540°	324C		Catégorie D	0.25	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

		Mouveme	nts difficiles				Mouven	nents de transition		
Types techniques	Degré De difficulté	Valeur Des notes	Contenu des mouvements difficiles	Codes	Туре	Degré De difficulté	Valeur des notes	Contenu des mouvements difficiles	Codes	
	Catégorie A	0.20	Qian shao tui – balayage vers I'avant 540	244A				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)	
Tui fa – Techniques de Jambes	Catégorie	0.00			Transitions dynamique Et dynamique			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)	
	В	0.30	Qian shao tui 900° - balayage vers l'avant 900°	244B		Catégories A	0.10	Xuan feng jiao 360° + (liang bu nei) dan tiao hou xuan fan 360° Tourbillon 360° + en 2 pas d'élan, salto arrière vrillé 360° avec une jambe d'appui	323A+(A)366(C)	
Tiao yue –	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	324A + 1 (A)	
sauts	A	0.20	Teng kong bailian tui 360° - Lotus volant	324A						Xuan feng jiao 360° + diébu – Tourbillon 360° + position papillon

Suite du tableau page suivante

			Xuan feng jiao540° - Tourbillon 540°	323B				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)
	Catégorie B	0.30	Dan tiao hou kong fan – Salto arrière sur une seule jambe	346B				Teng kong bailian 540°+ diebu - Lotus volant 540°+	323B+2(B)
								Position papillon	323D+2(D)
Tiao yue –			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)
Techniques de Sauts	Catégorie C		Xuan feng jiao720° - 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		Catégorie C	0.20	Teng kong bailian 360° + Tixi duli – Lotus volant 360° + équilibre avec un genou élevé	324A + 3C
		0.40	Dan tiao hou xuan fan 360° - Salto arrière sur une seule jambe et vrillé 360°	366C	Transition dynamique ou statique			Dan tiao hou xuan fan 360° + diébu – Salto arrière sur une seule jambe et vrillée 360° + position papillon	
									366C+2C

Diá nu		0.20	Teng kong shuang ce cuai – Double coup de pieds latéraux volants	415A		Catégorie D	0.25	Xuan feng jiao720°+ Tixi duli - Tourbillon 720° + Equilibre avec un genou élevé	323C+3(D)
Dié pu - Culbutes	Catégorie A		Teng kong pan tui 360°  ce pu – Tourbillon horizontal avec réception sur un côté	423A	Transition dynamique et statique			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 mouvemen ts	Contenu des mouvements	Détermination de la réalisation défectueuse par rapport aux normes réglementaires
	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 côtéet saisir le pied à deux mains ; équilibre de la croix  Hou ti bao jiao zhi li – donner coup de pied vers	La jambe en hauteur et la jambe d'appui ne s'alignent pas verticalement  La jambe érigée n'atteint pas l'angle
		l'arrière et saisir le piedavec les mains	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°
		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 ;
Mouveme nts difficiles	Tui fa –	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;
	Techniques de jambes	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> <li>Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ;</li> <li>L'angle de rotation est insuffisant ;</li> </ul>
		Teng kong feijiao (xié fei jiao, shuang feijiao) – coup de pied volant (obliquement volant; double coup de pied volant)	<ul> <li>Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ;</li> <li>Il n'y a pas d'envol ;</li> <li>La jambe claquée ne dépasse pas le niveau de la taille ;</li> </ul>
		Teng kong zheng ti tui – coup de pied en flexion volant	<ul> <li>Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ;</li> <li>Il n'y a pas d'envol ;</li> <li>Le pied en flexion ne touche pas le front ;</li> </ul>
Mouveme	Transitions dynamique et	Teng kong feijiao + (1 bu nei) ce kong fan - Coup de pied volant + (un pas d'élan) + roue sans mains Xuan feng jiao 360° + (4bu nei) xuan zhi zhuanti 720° - Tourbillon 360° + (4 pas d'élan) + saut papillon 720°	<ul> <li>Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ou à 4 pas ;</li> <li>La réalisation défectueuse du mouvement difficile ;</li> </ul>
nts de transition	dynamique	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°	

	Xuan feng jiao 360°+ zhuo pan – Tourbillon 360° + position assise avec	La position Zhuo pan est réalisée après que les pieds atterrissent au sol ;
Transitions dynamique	cuisses croisées ;  Teng kong bailian 360°+zhuo pan – Lotus volant 360° + position assise avec	Les cuisses ne se croisent pas ;
et statique	cuisses croisées ;	Soutien supplémentaire ou chute au tapis ;
	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> <li>Les deux cuisses ne se croisent pas ;</li> <li>Soutien supplémentaire ou chute au sol ;</li> </ul>
	<ul> <li>Xuan feng jiao 360° + ma bu - Tourbillon 360° + position cavalière;</li> <li>Xuan feng jiao 540° + Ma bu; Tourbillon 540° + position cavalière;</li> <li>Xuan feng jiao 720° + Mabu - Tourbillon 720° + position cavalière;</li> <li>Teng kong bailian 360° + mabu - Lotus volant 360° + position cavalière;</li> <li>Teng kong bailian 540° + mabu - Lotus volant 540° + position cavalière;</li> <li>Teng kong bailian 720° + Mabu - Lotus volant + position cavalière</li> </ul>	<ul> <li>Les pieds atterrissent au sol l'un après l'autre;</li> <li>Les pieds bougent, sautillent,</li> <li>Soutien supplémentaire ou chute;</li> </ul>
	<ul> <li>Teng kong bailian 360° + Gongbu - Lotus volant 360° + position d'arc;</li> <li>Xuan feng jiao 360° + Dié shu cà – Tourbillon 360° + réception en grand écart latéral;</li> </ul>	Les pieds atterrissent au sol l'un après l'autre ;
	<ul> <li>Xuan feng jiao 540° + Dié shu cà – Tourbillon 540° + réception en grand écart latéral;</li> <li>Xuan feng jiao 720° + shu cà – Tourbillon</li> </ul>	Le grand écart se fait après atterrissage ;
	720° + réception en grand écart latéral;  Xuan zhi zhuanti 360° + shu cà – Saut de papillon 360° + réception en grand écart latéral;  Xuan zhi zhuan ti 720° + shu cà – Saut	Soutien supplémentaire ; chute au tapis ;
	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;	
	Xuan feng jiao 360° + tixi duli – Tourbillon + équilibre avec genou élevé; Xuan feng jiao 540° + tixi du li — Tourbillon	La réception au sol ne se réalise pas par la seule jambe claquée ;
	<ul> <li>Xuan feng jiao 540° + tixi du li – Tourbillon 540° + équilibre avec genou élevé;</li> <li>Teng kong bailian 360° + tixi duli – Lotus</li> </ul>	<ul> <li>A la réception le pied bouge ou sautille;</li> <li>Le pied de la jambe d'appui touche le</li> </ul>
	volant 360° + équilibre avec genou élevé ;  Teng kong bailian 540° + tixi duli – Lotus volant 540° + équilibre avec genou élevé ;	tapis ;
	Pao + qiang bei+ jié - Jet d'instrument + roulade + réception d'instrument;	Pas d'envol dans les sauts ;
	Pao + kong fei jiao + jié – Jet d'instrument + coup de pied volant + réception d'instrument;	L'angle de rotation est insuffisant dans le saut Tourbillon et le lotus volant ;
Transition intégrée	Pao + xuan feng jiao 360° + jié – Jet d'instrument + tourbillon 360° + réception	Dans le mouvement Qiang bei (culbute), la main ou les fesses, les genoux touchent le sol;
	d'instrument  Pao + kong bailian 360° + jié – Jet d'instrument + Lotus volant 360° + réception d'instrument	La réception de l'instrument est ratée, ou la main saisit seulement le tissu du sabre, ou le pompon de l'épée ;

## 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 Bdoit s'accompagner à la réception des mouvements de transition Mabu ou Tixi
- Le mouvement 353Cdoit 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
Mouvement s 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> <li>La cuisse de la jambe d'appui dépasse le niveau parallèle avec le sol;</li> <li>Une main se pose sur la jambe d'appui;</li> </ul>
		Dishi qian deng cai jiao – Equilibre accroupi avec une jambe étendue vers l'avant avec le pied tourné vers l'extérieur	<ul> <li>La cuisse de la jambe d'appui dépasse le niveau parallèle avec le sol;</li> <li>Le pied de la jambe étendue touche le tapis;</li> </ul>
		Ce chuai Ping heng – équilibre avec une jambe latéralement érigée	<ul> <li>Le niveau de la jambe étendue est en dessous des épaules;</li> <li>Le tronc se tient dans un angle supérieur à 45°;</li> </ul>
		Ce chao tian deng zhili – Equilibre avec une jambe verticalement érigée sur un côté	<ul> <li>La jambe érigée n'est pas parfaitement verticale;</li> <li>L'inclinaison du tronc dépasse l'angle de 45°</li> </ul>
	Tui fa – Techniques de jambes	Fen jiao, deng jiao – Coup de pied avec pointe du pied tendue ; coup de pied avec le talon	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> <li>Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas;</li> <li>L'angle de rotation est insuffisant;</li> <li>Le niveau de la jambe frappant ne dépasse pas le niveau de la taille;</li> </ul>
		Teng kong bailian 360°; teng kong bailian 540° - Lotus Volant 360° ou 540°	<ul> <li>Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas;</li> <li>L'angle de rotation est insuffisant;</li> <li>Le niveau de la jambe frappant ne dépasse pas le niveau de la taille;</li> </ul>
		Teng kong fei jiao – Coup de pied volant	<ul> <li>Le nombre de pas d'élan es supérieur à un pas ;</li> <li>Il n'y a pas d'envol ;</li> </ul>
		Teng kong zheng titui – Coup de pied volant avec un pied en flexion	<ul> <li>Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ;</li> <li>La pointe du pied en flexion ne touche pas le front ;</li> </ul>
		Teng kong fei jiao xian nei zhuanti 180° - Coup de pied volant et pivotant 180°	<ul> <li>Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ;</li> <li>L'angle de rotation est insuffisant ;</li> </ul>

ian jié nan du - mouvemen ts difficiles de transition	Transition dynamique et dynamique	<ul> <li>Teng kong feijiao +(wubu)tengkong bailian 360° + Qué dilong – Coup de pied volant + (sans pas d'élan) Lotus volant 360° + Position Lézard</li> <li>Teng kong feijiao +(wubu)tengkong bailian 540° + Qué dilong – Coup de pied volant + (sans pas d'élan) Lotus volant 540° + Position Lézard</li> <li>Il y a apparition de pas d'élan;</li> <li>Les pieds atterrissent au tapis l'un après l'autre; appui supplémentaire; chute au sol</li> </ul>
		<ul> <li>Teng kong feijiao + qi tiao jiao luo di – Coup de pied volant + réception au sol par la jambe d'appui ;</li> <li>Xuan feng jiao 360° + qi tiao jiao luo di – Coup de pied volant + réception au sol par la jambe d'appui ;</li> <li>Teng kong bailian 360° + qitiao jiao luo di – Lotus Volant + réception par la jambe d'appui;</li> <li>Teng kong zheng titui + qi tiao jiao luo di – Coup de pied volant avec une jambe fourchant + réception avec la jambe d'appui</li> </ul>
	Transition dynamique et statique	<ul> <li>Teng kong feijiao + tixi duli – coup de pied volant + équilibre avec un genou élevé;</li> <li>Teng kong feijiao xian nei zhuanti 180° + tixi duli – coup de pied Volant et pivotant 180° + équilibre avec un genou élevé;</li> <li>Xuan feng jiao 360° + tixi duli – Tourbillon 360° + équilibre avec un genou élevé;</li> <li>Xuan feng jiao 540° + tixi duli – Tourbillon 540° + équilibre avec un genou élevé;</li> <li>Teng kong bailian 360° + Tixiduli – Lotus volant 360° + équilibre avec un genou élevé;</li> <li>Teng kong bailian 540° + tixi duli – Lotus volant 540° + équilibre avec un genou élevé;</li> <li>Teng kong bailian 540° + tixi duli – Lotus volant 540° + équilibre avec un genou élevé;</li> </ul>
		<ul> <li>Teng kong bailian 360° + Qué dilong – Lotus volant 360° + réception en position du lézard;</li> <li>Teng kong bailian 540° + Qué dilong – Lotus volant 540° + réception en position du lézard</li> <li>Les deux pieds atterrissent au sol l'un après l'autre;</li> <li>Soutien supplémentaire ou chute au sol;</li> </ul>
	Transition statique et statique	<ul> <li>Dishi qian deng cai jiao + zhuanti 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;</li> <li>Qian ju tui dishi ping heng + zhuanti 180° cheng tixi duli - Equilibre accroupi avec une jambe étendue vers l'avant + rotation 180° + équilibre avec un genou élevé;</li> <li>Hou cha tui dishi ping heng + bailian jiao zhuanti 180° cheng tixi duli - équilibre accroupi avec une jambe insérée derrière la jambe d'appui + lotus + rotation 180° + équilibre avec un genou élevé;</li> </ul>

#### 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 Qué 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
	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;
		Xuan feng jiao 360°; 540°; 720° - Tourbillon 360° ou 540° ou 720°	<ul> <li>Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ;</li> <li>L'angle de rotation est insuffisant ;</li> <li>Le niveau de la jambe claquée ne dépasse pas le niveau de la taille;</li> </ul>
	Tiao yue – Techniques de sauts	Teng kong bailian 360°; 540°; 720° - Lotus volant 360° ou 540° ou 720°	<ul> <li>Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ;</li> <li>L'angle de rotation est insuffisant ;</li> <li>Le niveau de la jambe claquée ne dépasse pas le niveau de la talle ;</li> </ul>
		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 vrillé360°	Le nombre de pas d'élan est supérieur à 2 pas ;
Mouvements difficiles		Teng kong feijiao xian nei zhuanti 180° - Coup de pied volant et pivotant 180°	<ul> <li>Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ;</li> <li>L'angle de rotation est insuffisant ;</li> </ul>
	Dié pu – Techniques de culbutes	Teng kong shuang ce chuai – Double coup de pied latéralement volant	<ul> <li>Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ;</li> <li>Le niveau de la jambe frappante ne dépasse pas le niveau parallèle avec le sol;</li> </ul>
		Teng kong pan tui 360° ce pu – Lotus diagonalement volant 360° avec réception au sol sur un côté	<ul> <li>Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas;</li> <li>L'angle de rotation est insuffisant;</li> </ul>
		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> <li>Xuan feng jiao 360° + (2 bu nei) teng kong fei jiao – Tourbillon 360° + en deux pas d'élan, coup de pied volant;</li> <li>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;</li> <li>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°;</li> </ul>	<ul> <li>Le nombre de pas d'élan entre deux sauts est supérieur à 2 pas;</li> <li>L'échec de la réalisation des mouvements difficiles;</li> <li>Les deux pieds atterrissent au sol l'un après l'autre;</li> <li>La position Dié bu se forme après que les deux pieds atterrissent au sol;</li> <li>Les pieds bougent, sautillent;</li> <li>Soutien supplémentaire ou chute au sol;</li> </ul>
	Transition dynamique et statique	<ul> <li>Xuan feng jiao 360° + Diébu – Tourbillon 360° + Position du papillon;</li> <li>Xuan feng jiao 540° + Dié bu – Tourbilon 540° + position du papillon;</li> <li>Dan tiao hou xuan fan 360° +</li> <li>dié bu – Salto arrière sur une seule jambe d'appui et vrillé 360°</li> </ul>	

	<ul> <li>Xuan feng jiao 720° + mabu - Tourbillon 720° + position cavalière;</li> <li>Teng kong bailian 360° + mabu - Lotus volant 360° + position cavalière;</li> <li>Teng kong bailian 540° + mabu - Tourbillon 540° + position cavalière;</li> <li>Teng kong bailian 720° + mabu - Lotus volant 720° + position cavalière;</li> </ul>	<ul> <li>Les deux pieds atterrissent au sol l'un après l'autre;</li> <li>La position du papillon se fait après la réception des deux pieds au tapis;</li> <li>Les pieds bougent, sautillent; soutien supplémentaire ou chute au tapis;</li> </ul>
Transition dynamique et dynamique	<ul> <li>Teng kong fei jiao + tixi duli - Coup de pied volant + équilibre avec un genou élevé;</li> <li>Teng kong feijiao xian nei zhuanti 180° + tixi duli - Coup de pied volant et pivotant 180° + équilibre avec un genou élevé;</li> <li>Xuan feng jiao 360° + tixi duli - Tourbillon 360° + équilibre avec un genou élevé;</li> <li>Teng kong bailian 360° + tixi duli - Lotus volant 360° + équilibre avec un genou élevé;</li> <li>Li yu dating zhili + tixi duli - Saut de carpe en se redressant droit + équilibre avec un genou élevé</li> </ul>	<ul> <li>La réception au sol ne se fait pas avec le pied de la jambe claquée;</li> <li>A la réception, le pied bouge, sautille;</li> <li>Le pied de la jambe élevée touche le sol;</li> </ul>

#### 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 Dié bu.

- 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 validé;
- 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 estde 0.675 g, et celui d'épée est de 0.575 g ;
- Taille entre 1m60 et 1m65 : la longueur de sabre et d'épée est de 78 cm ; le poids de sabre estde 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 estde 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 nepeut pas être trop plié, il faut avoir une certaine d'élasticité.
- **Epée** : en posant la pointe d'épée au sol et en laissant tomber son poids, le corps vertical de l'épée nepeut 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 estallongé 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 adultesmasculins, de 2.65 cm pour adultes féminines ; de 2.65 cm pour adolescent masculin, et de 2.50 cmpour 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 pouradolescente 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 aulong 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 lesenfants
- La dureté de l'épée : laissant la pointe de l'épée toucher le sol, et son poids peser sur la pointe, le corpsde l'épée ne peut pas se plier.

#### 3<sup>ème</sup> partie : Règlement d'arbitrage taolu traditionnel

#### 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
	Supérieur	1	9.50 – 10.00
BIEN	Moyen	2	9.00 – 9.49
	Inférieur	3	8.50 – 8.99
	Supérieur	4	8.00 – 8.49
STANDARD	Moyen	5	7.50 – 7.99
	Inférieur	6	7.00 – 7.49
	Supérieur	7	6.50 -6.99
PASSABLE	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 ;

<u>Une bonne fluidité de la puissance, une précision de la force et une bonne coordination des mouvements :</u>
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;

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

<u>Une structure rigoureuse de Taolu, une chorégraphie logique, un contenu riche des techniques martiales, et un schéma juste de déplacement :</u> 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 ;

<u>Pour les disciplines de Jiti : Bonne coordination, diversité et originalité des transformations techniques :</u> 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;

<u>Une bonne harmonisation entre la musique et les mouvements :</u> 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	Contenu des erreurs	et critères de dédu	ction de points
d'erreurs	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	Lors des positions statiques, le tronc remue, les pieds bougent ou sautilles	70
erreurs	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
	Les positions, les techniques de jambes ne sont pas conformes aux normes réglementaires ;	96
Méthodes	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
	Défaut de synchronisation lors d'un mouvement ou défaut d'alignement dans la formation des colonnes et lignes ;	99
Coordination	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			
2	4.51 - 4.80	est lisible, le style est original, la chorégraphie est logique, une bonne			
3	04.21 - 4.50	synchronisation entre les mouvements et la musique (pour le Jiti);			
4	3.81 - 4.20	La puissance est assez suffisante, fluide, et précise ; le rythme est			
5	3.41 - 3.80	assez lisible, le style est assez original, la chorégraphie est assez logique, une moyenne synchronisation entre les mouvements et la			
6	3.01 - 3.40	musique			
7	2.51 - 3.00	La puissance n'est pas suffisante, fluide, et précise ; le rythme n'est			
8	2.01 - 2.50	pas lisible, le style n'est pas original, la chorégraphie n'est pas logique, une mauvaise synchronisation entre les mouvements et la			
9	1.51 - 2.00	musique			

#### 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

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

<u>Deuxième méthode</u>: 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.



## REGLEMENT DES COMPETITIONS SAISON 2015-2016

Edition du 29 septembre 2015

# COMBAT SANDA, OINGDA, DIANDA ET BOJI-FIGTH



WUSHU FFKDA Page 84 / 202

# 1<sup>ère</sup> partie : règlement d'organisation des compétitions de sanda, qingda, dianda et boji-fight

#### **IDENTIFIER CE QUI EST COMMUN AUX 3 FORMES POUR LIMITER REPETITIONS**

#### Les compétitions avec sélection et points particuliers :

- 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 interrégion.
- 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 sont engagées directement au niveau national. (pas de sélectif).
- Les championnats de France minime ne sont pas soumis à des sélectifs préalables.
- Les championnats de France benjamin ne sont pas soumis à des sélectifs préalables.
- Les championnats de France QINGDA féminin et masculin ne sont pas soumis à des sélectifs préalables.
- Les combattantes féminines Juniors et Seniors QINGDA seront réunis 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 réunis en une seule catégorie (dans ce cas la durée des rounds sera celle de la catégorie Sénior).

WUSHU FFKDA Page 85 / 202

 Les catégories Pupille et Poussins peuvent participer à des compétitions nationales (Open, tournoi, coupes). Mais pour ces catégories, les « championnats » s'effectuent uniquement au niveau de la région.

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.

#### 2.4 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:

Pour chaque catégorie soumises à des sélectifs et comprenant moins de 4 participants, seul le premier paticipe aux championnats de France. Pour les catégories de moins de 7 participants seuls le champion et le vice-champion participent aux championnats de France. Pour les catégories de 7 participants et plus, les 3 premiers participent aux championnats de France.

Pour les catégories **comprenant 6 participant et plus**, le champion, le vice-champion et le **troisième** des sélectifs-interrégionaux seront-qualifiés pour participer au championnat de France.

#### 2.5.3 Repêchage

Pour toutes les compétitions fédérales officielles organisées à partir de sélections décentralisées (niveau interrégional), 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

WUSHU FFKDA Page 86 / 202

Sur dérogation la Direction Technique Nationale, une interrégion 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 sélectionnés en interrégion devront signer la feuille d'engagement au national dès la fin du sélectif interrégional auprès du Responsable de la Planification Interrégionale.
- Les responsables de clubs des sélectionnés auront 8 jours pour désengager leur(s) compétiteur(s) auprès du Responsable de la Planification Interrégionale, par courrier ou mail identifié.
- Le Responsable de la Planification Interrégionale transférera la liste des engagés par les mêmes voies au Responsable National de la Programmation au moins 30 jours avant la date des championnats de France (cachet de la poste faisant foi), avec les chèques de caution et les justificatifs d'inscription. 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 sélectif régional le professeur procède à l'inscription de ces compétiteurs directement auprès du Responsable National de la Planification.

Lien d'inscription en ligne:

- 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 :

WUSHU FFKDA Page 87 / 202

- Feuille type d'engagement fédéral, avec la signature du professeur valant autorisation et n° de licence en cours.
- Chèque de caution de 150 Euros par combattant à l'ordre de la FFKDA (exemple : un club engage quatre combattants, quatre chèques, chèques émis par le Club). Ils ne seront encaissés 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 des émetteurs, les chèques leur seront restitués en mains propres en fin de compétition par le RNP.
- 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).
- Dès son arrivée dans la salle, chaque combattant(e) doit se rendre à la pesée de contrôle et au contrôle médical où il doit présenter son passeport sportif aux autorités présentes, ainsi que sa licence de la saison en cours et ses documents médicaux au médecin mandaté.
- 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).

#### 3. **LES FORFAITS NATIONAUX**

WUSHU FFKDA Page 88 / 202

- 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.

#### 4. CLASSEMENT DES COMPETITEURS.

#### 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.

Les compétiteurs sélectionnés dans une classe lors des championnats Inter-Régionaux 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 enchaine 3 défaites consécutives en classe A en interrégion ou/et en national.

#### 5. LES CONFRONTATIONS

 Le SANDA, le QINGDA, le DIANDA et le BOJI-FIGHT 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.

WUSHU FFKDA Page 89 / 202

- 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 et en BOJI-FIGHT
- La recherche du hors combat (KO) est interdite pour les combattants inscrits en QINGDA et en DIANDA, la puissance des frappes doit être strictement controlé dans ces deux systèmes de combat.
- En QINGDA à partir de la catégorie minime 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 interdits.

#### 6. <u>DEROULEMENT DES COMBATS EN SANDA ET QUINGDA</u>

**6.1 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.

#### 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

WUSHU FFKDA Page 90 / 202

#### 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 manguement entrainera 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 en fonction du barème suivant :

Victoire effective: 3 points
 Défaite effective: 1 point
 Victoire par forfait: 3 points
 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).

WUSHU FFKDA Page 91 / 202

- Principes de constitution des poules :
  - o 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 :

- o Le vainqueur du combat qui les a opposés
- o Celui ayant reçu le moins d'avertissements et/ou admonitions
- o Le plus Léger
- o 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 :
  - o 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).

#### 7. <u>L'AIRE DE COMBAT</u>

C'est une surface carrée de 8 m de coté. 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.

WUSHU FFKDA Page 92 / 202

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.

#### 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.

#### 8. **LES COMPETITEURS**

#### 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

#### AGE MINIMUM DE PARTICIPATION AUX COMPETITIONS: 6 ANS

WUSHU FFKDA Page 93 / 202

#### 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.

#### 8.2 Age maximum pour les combats en 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 sélectifs en interrégion. Pour les tournois, coupes et galas, l'âge maximum est de 34 au jour de la compétition.
- Les compétitions de QINGDA sont ouvertes, en fonction des catégories d'âges, aux personnes âgées de 8 ans minimum à 55 ans maximum, le jour de la compétition.

#### 8.3 Combattants mineurs

La production de la licence délivrée aux mineurs doit être accompagnée d'une autorisation signée par la personne ayant autorité parentale lui permettant de disputer des rencontres dans les compétitions et manifestations organisées par la FFKDA et ses associations adhérentes. (Model sur le site fédéral)

#### 9 LES CATEGORIES DE POIDS

Catégories d'âges	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets	juniors	Seniors	Vétérans 1	Vétérans 2

WUSHU FFKDA Page 94 / 202

Age	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
	- 20,100 kg	- 25,100 kg	- 30,100 kg	- 35,100 kg	- 44,100 kg	- 48,100 kg	- 48,100 kg		
	- 25,100 kg	- 30,100 kg	- 35,100 kg	- 40,100 kg	- 48,100 kg	- 52,100 kg	- 52,100 kg		
	- 30,100 kg	- 35,100 kg	- 40,100 kg	- 45,100 kg	- 52,100 kg	- 56,100 kg	- 56,100 kg		
	- 35,100 kg	- 40,100 kg	- 45,100 kg	- 50,100 kg	- 56,100 kg	- 60,100 kg	- 60,100 kg	- 60,100 kg	- 60,100 kg
	- 40,100 kg	- 45,100 kg	- 50,100 kg	- 55,100 kg	- 60,100 kg	- 65,100 kg	- 65,100 kg	- 65,100 kg	- 65,100 kg
	+ 40 kg	+ 45 kg	+ 50 kg	- 60,100 kg	- 65,100 kg	- 70,100 kg	- 70,100 kg	- 70,100 kg	- 70,100 kg
				- 65,100 kg	-70,100 kg				
				(+ 60 Féminines)	(+ 65 Féminines)	- 75,100 kg	- 75,100 kg	- 75,100 kg	- 75,100 kg
						- 80,100 kg	- 80,100 kg	- 80,100 kg	- 80,100 kg
				+ 65	+ 75	(+ 75 Féminines)	(+ 75 Féminines)	(+ 75 Féminines)	(+ 75 Féminines)
						-85,100 kg	-85,100 kg	- 85,100 kg	- 85,100 kg
						-90,100 kg	-90,100 kg	- 90,100 kg	- 90,100 kg
						+ 90 kg	+ 90 kg	+ 90 kg	+ 90 kg

#### 9.1 Cas particuliers.

WUSHU FFKDA Page 95 / 202

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 audessus.

#### 10 LA PESEE DE VERIFICATION

- 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.

#### 11. CONTROLE MEDICAL

• Le contrôle médical débutera en même temps que la pesée; les combattants devront présenter leurs documents médicaux à jour au médecin de la compétition qui en vérifiera la conformité.

#### 12. L'EQUIPEMENT ET LES PROTECTIONS

#### 12.1 La tenue

Le compétiteur doit être pieds nus, ongles des orteils taillés et propres et porter un

WUSHU FFKDA Page 96 / 202

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.

#### 12.2 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.

#### 12.3 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.

Equipement en fonction des classes et du type de combat

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

<u>Important</u>: 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.

#### 12.4 Les bandages

#### 12.4.1 Les bandages des mains :

WUSHU FFKDA Page 97 / 202

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.

#### 12.4.2 Les chevillières

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

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

#### 12.5 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.

#### 13. LES SURCLASSEMENTS EN COMPETITION.

#### 13.1 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.

#### 13.2 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

WUSHU FFKDA Page 98 / 202

- 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.

#### 13.3 Règles particulières aux surclassements

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

#### 13.4 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.

#### 14 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.** 

#### 15 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.** 

#### 16 **RECLAMATIONS**

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.

WUSHU FFKDA Page 99 / 202

- 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.

#### 17 LE CLASSEMENT NATIONAL

Les classements nationaux SANDA et QINGDA 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

#### **REGLEMENT SPECIFIQUE DIANDA:**

#### règlement technique des combats de dianda

#### **Article 1 : Définition**

Le dianda est une forme de rencontre qui opposent deux combattants *(de même sexe)*. L'efficacité sur les techniques et la combativité sont recherchées mais la recherche du hors combat est strictement interdite.

WUSHU FFKDA Page 100 / 202

#### **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 sans arrachage. 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,
- Les projections en soulevant les deux jambes de l'adversaire avec les bras,
- La saisie pendant plus de 3 secondes,
- La lutte au sol,
- Les techniques de luxations,
- Les frappes 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 pommade, huile chauffante ou de toute autre substance
- Toute frappe réalisée avec puissance est interdite.

#### Article 6 : Gains de points

#### 6.1) Trois points sont obtenus par:

• Le combattant ayant exécuté un coup de pied à la tête,

WUSHU FFKDA Page 101 / 202

#### 6.2) Deux points sont obtenus par :

- Le combattant ayant exécuté un coup de pied au tronc,
- 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 dont l'adversaire a reçu un avertissement.

#### 6.2) Un point est obtenu 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 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 frappes simultanées valant le même nombre de points,
- Pour des frappes effectuées par un combattant pendant qu'il est saisi par son Pour des frappes effectuées par un combattant pendant qu'il saisit son adversaire,
- 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 ou de la sortie 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 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,
- 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,

WUSHU FFKDA Page 102 / 202

• 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.

#### **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** : <u>Trois</u> 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.

WUSHU FFKDA Page 103 / 202

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 combat

- Le compétiteur qui marque le plus de points 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 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 entraine 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.

WUSHU FFKDA Page 104 / 202

#### Article 11 : Egalité

#### 11.1) Pour le combat

En cas d'égalité de points dans le combat, 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,
- Si toutefois l'égalité reste, le combat reprendra et le premier des deux combattants marquant un point sera désigné vainqueur.

#### **Article 12: Disqualification**

#### 12-1 ) Condition préalable

L'arbitre central <u>doit avoir l'accord du chef de table et du chef des arbitres</u> (décision commune) pour disqualifier directement un compétiteur.

#### 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 : La surface de combat

**13.1) La surface de combat** est une surface plane de 6x6 m délimitée, entourées d'une surface périphérique de sécurité de 1m de large.

#### **Article 14: Arbitrage**

#### 14.1) En DIANDA, l'équipe d'arbitrage est composée de :

- Un chef de table : gère sa surface de compétition, indique le vainqueur de chaque combat.
- Un chronométreur : chronomètre la durée du combat, sans décompte de temps, en suivant les annonces de l'arbitre central. Indique la fin du combat.

WUSHU FFKDA Page 105 / 202

- Un enregistreur : enregistre et compte les points attribués par l'arbitre central, enregistre les décisions.
- Un arbitre central : arbitre le combat en préservant la sécurité des opposants, attribue les points marqués en accord avec le règlement : a chaque points marqué, il stop le combat, désigne à haute voix le combattant marquant et annonce à haute voix la technique comptabilisés suivie du nombre de point gagnés, (ex : rouge, coup pied tête, 3 points) Indique au chronométreur un arrêt dans le décompte du temps quand cela est nécessaire.

## Règlement spécifique aux compétitions de BOJI-FIGHT

#### **Article 1: Définition**

Le BOJI-FIGHT est une forme de rencontre qui oppose deux combattants (de même sexe) pendant 1 round de 5 minutes. L'efficacité sur les techniques et la combativité sont recherchées, la recherche du hors combat est autorisée.

#### **Article 2 : Techniques autorisées**

#### Sont autorisés,

- Les coups portés avec les pieds ou les jambes, les coups de poings, les coups de coude (uniquement au corps), les coups de genoux (uniquement au corps),
- Les techniques de saisies, de projections, de balayages, de projections.
- Les techniques de clés de bras, de clés de jambe et étranglement.

#### Article 3 : Zones de contact autorisées

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

#### Article 4 : Zones de contact interdites

Les frappes sont prohibées sur les surfaces suivantes:

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

WUSHU FFKDA Page 106 / 202

#### **Article 5 : Techniques et pratiques interdites**

Les techniques suivantes sont strictement interdites :

- Toute percussion sur une surface interdite,
- Les coups de tête,
- Les coups de coude au niveau de la tête
- Les coups genou au niveau de la tête,
- Les strangulations si les deux combattants ne sont pas au sol
- Les projections en serrant dangereusement le cou,
- Les projections tête première,
- Les techniques de luxations si les deux combattants ne sont pas au sol,
- Les frappes 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 pommade, huile chauffante ou de toute autre substance.

#### **Article 6 : Gains de points**

#### 6.2) Deux points sont obtenus par :

- Le combattant ayant exécuté un coup de pied à la tête,
- Le combattant qui projette nettement son adversaire sur le dos,
- Le combattant dont l'adversaire a été compté « 8 »
- Le combattant dont l'adversaire a reçu un avertissement.

#### 6.2) Un point est obtenu 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 qui projette ou fait tomber son adversaire,
- 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),

WUSHU FFKDA Page 107 / 202

• Le combattant dont l'adversaire a reçu une admonestation.

#### 6.3 ) Aucun point ne sera comptabilisé :

- Pour les frappes simultanées valant le même nombre de points,
- Pour des frappes effectuées par un combattant pendant qu'il est saisi par son Pour des frappes effectuées par un combattant pendant qu'il saisit son adversaire,
- 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 ou de la sortie 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:

- 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.

#### **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** : <u>Trois</u> 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.

#### 7-4) L'admonition pour faute technique, (1 point de pénalité) :

WUSHU FFKDA Page 108 / 202

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 :

- 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.

#### 7-5) 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 sort de la surface de combat,
- Un compétiteur est pénalisé pour une faute,
- Un combattant est blessé,
- Saisie prolongée pendant plus de 5 secondes sans qu'aucune action de projection ne soit engagée,
- Un combattant lève la main,
- De la passivité
- Combat au sol de plus de 20 secondes sans réelle issue visible,
- En cas de problèmes techniques affectant le bon déroulement du combat,
- Le chef de table le commandera.

Après une suspension de combat, l'arbitre central replace les deux opposants debout au centre de la surface avant de réengager l'affrontement.

WUSHU FFKDA Page 109 / 202

#### **Article 10: Victoire**

#### 10-1) Victoire du combat

- Le compétiteur qui marque le plus de points est déclaré vainqueur du combat.
- 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.
- 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 demande l'arrêt du combat, son adversaire gagne le match par abandon. (dans la situation d'un étranglement ou d'une clé, le compétiteur ne pouvant pas poursuivre le combat tapera 3 fois avec la main ouverte, soit sur son opposant, soit sur la surface de combat
- Par mesure de sécurité, dans le cas d'un étranglement soutenu ou d'une clé bien engagée, l'arbitre central, s'il le constate un danger, pourra arrêter le combat et déclarer l'auteur de la technique vainqueur, même si l'adversaire n'a pas manifesté son attention d'arrêter le combat.
- Si le coach d'un combattant demande l'arrêt du combat en brandissant une serviette, son adversaire gagne le match par abandon. Un abandon entraine 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: 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 ou rouge. L'enregistreur à la table reportera leurs décisions et le chef de table annoncera le résultat du combat.

En cas d'égalité de points dans le combat, les juges de lignes déclareront vainqueur celui qui semble le plus avoir dominé le combat.

Aucune décision d'égalité ne sera rendue

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.

WUSHU FFKDA Page 110 / 202

#### **Article 12: Disqualification**

#### 12-1 ) Condition préalable

L'arbitre central <u>doit avoir l'accord du chef de table et du chef des arbitres</u> (décision commune) pour disqualifier directement un compétiteur.

#### 12-3) 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 : La surface de combat

**13.1) La surface de combat** est une surface de 8x8 m délimitée, entourées d'une surface périphérique de sécurité de 1m de large.

#### **Article 14: Arbitrage**

#### 14.1) En BOJI-FIGHT, l'équipe d'arbitrage est composée de :

- Un chef de table : gère sa surface de compétition, indique le vainqueur de chaque combat.
- Un chronométreur : chronomètre la durée du combat, sans décompte de temps, en suivant les annonces de l'arbitre central. Indique la fin du combat.
- 3 juges de lignes qui rendent leur décision à la fin du combat
- Un enregistreur
- Un arbitre central

#### Article 15: équipement

Pantalon noir, veste de lutte chinoise, protèges pieds/ tibias, gants (type Yosekan budo), protège dents, coquille et casque (type sanda).

WUSHU FFKDA Page 111 / 202





## Chapitre 1 : Les acteurs des compétitions de sanda, qingda, dianda et boji-fight

#### Article 1 : Rôles des juges et arbitres

#### 7.1 ) Généralités sur le rôle des juges et arbitres

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,

WUSHU FFKDA Page 112 / 202

- 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,

WUSHU FFKDA Page 113 / 202

- 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 règlementation 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,

WUSHU FFKDA Page 114 / 202

- Il arbitre les combats avec les annonces et la gestuelle réglementaires,
- Il fait appliquer le code vestimentaire et le respect des protections,
- Il vérifier 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.

#### 7.10 ) Le Responsable de la programmation

#### Avec l'équipe dont il a la responsabilité, le responsable de la programmation

- Gère les inscriptions en lien la Commission Nationale d'Arbitrage (combats détections sur classements)
- Avant la compétition (pesée): Enregistrement des compétiteurs : contrôle de 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 document nécessaires au suivit de la programmation, affiche la programmation, complète or 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 a responsable à la DTN (au RNP si niveau interrégional ou régional.
- Après la compétition: Transmet les résultats aux responsables de l'arbitrage (passeports) 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 2 : Le corps arbitral

On distingue par surface de combat:

- Le responsable de tableau,
- Le chef de table,
- L'enregistreur, l'enregistreur adjoint et le chronométreur,
- Les juges de ligne, au nombre de 3 ou 5,
- L'arbitre central, minimum 1 par tableau.

#### Article 3: La tenue des officiels

La tenue officielle est composée de :

- Veste fédérale bleue foncée, (ou noir à défaut)
- Cravate fédérale ou à défaut, bleue unie,
- Chemise blanche,
- Pantalon gris foncé ou noir,
- Chaussettes noires,
- Chaussures noires souples pour les arbitres centraux.

WUSHU FFKDA Page 115 / 202

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 4 : Les participants aux compétitions**

Les participants aux 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 coachs, entraîneurs, et juges, ils expriment leurs avis et contributions.
- En application stricte du règlement et du planning de compétition, ils doivent concourir de manière juste, appliquer le protocole du Wushu, se soumettre aux juges, et respecter leurs concurrents.
- Pendant le déroulement des compétitions, il est interdit à toute personne participante d'influencer ou de perturber les décisions. En cas de manquement à ces obligations il appartiendra à la Commission de supervision de la compétition d'appliquer des mesures appropriées.

## Chapitre 2 : Les dispositions générales des compétitions de sanda, qingda, dianda et boji-fight

#### Article 1 : Règles générales

#### UNE BONNE PARTIE PEUT ETRE COMMUNE AVEC LE TAOLU > A REMONTER ?

#### 1.1. Conditions d'organisation des compétitions :

WUSHU FFKDA Page 116 / 202

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

#### 1.2. Conditions de participation

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

#### 1.3. Formes de rencontres

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

#### 1.4. 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 règlementation 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 règlementation en vigueur.

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

#### 1.5. Systèmes de compétition

WUSHU FFKDA Page 117 / 202

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

#### 1.6. 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 les championnats de France. en classe A. (etre de nationalité Fr pour pouvoir etre champion de France classe A (et donc sélections).

#### 2.2. Le passeport sportif et les documents médicaux :

Tout compétiteur doit posséder un <u>passeport sportif</u> 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.

WUSHU FFKDA Page 118 / 202

- 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 et DIANDA, 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 et JKD QUAN DU BOJI-FIGHT un examen de fonds de l'œil, un électrocardiogramme annuel et un dossier « trail maiking 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). Toutes les catégories doivent se faire avec une sélection (sélections pour tous même femmes ou traçabilité avec engagemet sur le poids?)

- 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.

#### 2.5 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.

WUSHU FFKDA Page 119 / 202

- 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 quaification préalable).
- 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 quaification préalable).
- Les cadettes en SANDA sont engagées directement au niveau national. (pas de quaification préalable)..

#### 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 réunis 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 réunis 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.

#### 2.6 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:

WUSHU FFKDA Page 120 / 202

Pour chaque catégorie soumises à des sélectifs et comprenant **moins** de 6 participants (4 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.

De 1 à 3 participants : seul le premier est qualifié

De 4 à 7 participants : les 2 premiers seront qualifiés

De 8 à 15 participants les 3 premiers seront qualifiés

A partir de 16 participants : les 4 premiers seront qualifiés

CES REGLES DOIVENT APPARAITRE PLUS CLAIREMENT DANS LE DOC (ET TAOLU IDEM) > A REGROUPER ? A REMONTER ?

#### 8.5.3 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.

#### 8.6 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.

WUSHU FFKDA Page 121 / 202

- 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 (sera VOIR PROCEDURE AVEC BENOIST) 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.

#### 8.7 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.

WUSHU FFKDA Page 122 / 202

#### 8.8 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 dument 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**

#### 4.2 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.

WUSHU FFKDA Page 123 / 202

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 enchaine 3 défaites consécutives en classe A en interrégion ou/et en national.

#### **Article 5: Les confrontations**

- Le BOJI-FIGHT, le SANDA, le QINGDA et le DIANDA sont des formes de rencontre qui opposent deux combattants (de même sexe). L'efficacité sur les techniques, (coups, arrachages et projections) et la combativité sont recherchées.
- Le BOJI-FIGHT ne concerne que les combattant(e)s des catégories juniors et séniors et vétérans (jusqu'à 40 ans).
- 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 minime 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.
   ( selon moi à proscrire , aucune frappe appuyé
- Le DIANDA ne concerne que les combattant(e)s des catégories poussin, pupille et benjamin.

#### UN TABLEAU SERAIT PLUS CLAIR?

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

# Chapitre 3 : Le déroulement des compétitions de sanda, qingda, dianda et boji-fight

WUSHU FFKDA Page 124 / 202

#### Article 1 : Déroulement des combats

#### 6.4 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.

En sanda et qingda, 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.

Les combats de dianda se déroulent en 1 round de 1 minute 30.

Les combats de JKD se déroulent en 1 round de 5 minutes

#### 6.5 Durée des rounds

- 6.5.1 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.
- 6.5.2 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.
- 6.5.3 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
- 6.5.4 Poussins (masculins et féminines).
  - Les rencontres se déroulent en 2 rounds de 1' de temps "effectif" de confrontation

#### 6.6 Minute de récupération

WUSHU FFKDA Page 125 / 202

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.

Un compétiteur engagé en SANDA et BOJI-FIGHT classe A, B et cadet ne pourra effectuer plus de trois matchs par jour, (Pas de limite du nombre de matchs en QINGDA ou DIANDA.)

En SANDA et BOJI-FIGHT, 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, et de 2 minutes en DIANDA

#### 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 entrainera une sanction ad hoc.

#### 6.6 Les types de rencontres

6.6.1 <u>les rencontres par poules (Round robin)</u> (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
 Egalité: 2 points
 Défaite effective: 1 point
 Défaite par abandon: 0 point

WUSHU FFKDA Page 126 / 202

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 :
  - o 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 :

- o Le vainqueur du combat qui les a opposés
- o Celui ayant reçu le moins d'avertissements et/ou admonitions
- Le plus léger (dernier critère selonASi)
- o 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. (à proscrire selon AS)

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

- Principes de constitution des grilles :
  - o 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 2 : L'aire de combat

C'est une surface carrée de 8 m de coté. 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.

WUSHU FFKDA Page 127 / 202

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.

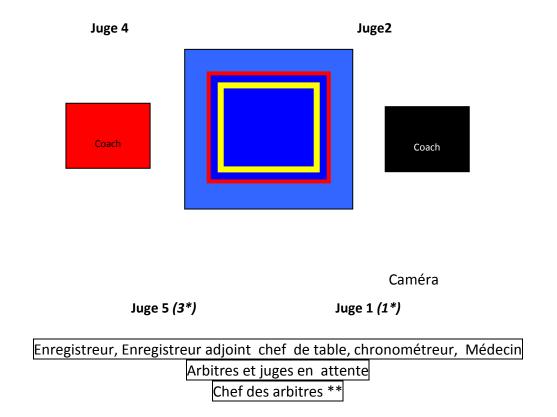
Les tables des officiels sont suffisamment éloignées de la surface de combat pour des raisons de sécurité.

#### Article 3 : Les placement des officiels sur la surface de combat

Tribunes

Juge 3 (2\*)

WUSHU FFKDA Page 128 / 202



\*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 chronométreur, 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 remontra 10 secondes avant la reprise, sur les indications du chronométreur.

#### 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.

WUSHU FFKDA Page 129 / 202

#### **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 : 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).

#### 8.3 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

WUSHU FFKDA Page 130 / 202

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 (pas très clair: on pourrai dire qu'en sanda le compétiteur ne doit pas avoir plus de 35 ans soi le jour de la compétition à 34 ans et 11 mois c'est ok) oui mais problème car sélectifs: L'âge maximum pour participer aux compétitions de SANDA classe A & B est de 34 ans au jour de la compétition (pour les compétitions sélectives, la limite est de 34 maximun au jour du championnat de France; ex: les personnes agées de 35 ans au jour prévu des championnats de France ne pourront pas participer aux sélectifs)
- 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 6 : 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	

WUSHU FFKDA Page 131 / 202

≤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

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
	<mark>≤20kg</mark>	<del>:25</del>	<u>=30</u>	<del>≤35</del>	<u>&lt;44</u>	<u>&lt;48</u>	<u>&lt;48</u>	
	≤25kg	≤30	≤35	≤40	≤48	≤52	<del>≤52</del>	
	≤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

WUSHU FFKDA Page 132 / 202

		≤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 audessus.

#### Article 7 : 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 (300) 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 8 : L'équipement et les protections**

#### 11.1 La tenue

WUSHU FFKDA Page 133 / 202

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 couleurs .. vaste débat) pas de tee-shirt en JKD

Les tenues conçues pour une autre discipline que le SANDA ne seront pas acceptées, même en jkd

#### 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.
- 12 onces pour les 2 plus grosses catégories (- de 90 et + de 90)
   JKD : ce ne sont pas les mêmes gants

#### 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
А	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire	sans	obligatoire
B, cadet et en dessous, QINGDA	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire

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

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

WUSHU FFKDA Page 134 / 202

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 chevillières
Les chevillières 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 9 : Les surclassements en compétition
12.1 Généralités

• Le poids : le surclassement de poids autorise à concourir dans la catégorie de poids immédiatement supérieure.

WUSHU FFKDA Page 135 / 202

Les surclassements peuvent concerner :

- 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 10: 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 11: Litiges**

WUSHU FFKDA Page 136 / 202

**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 12: 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 13: 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 14 : Compétitions nationales soumises à des qualifications en zones sélectives

WUSHU FFKDA Page 137 / 202

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. .( ouvert aux compétiteurs de toutes nationalité)

WUSHU FFKDA Page 138 / 202

# 2<sup>ème</sup> partie : règlement d'arbitrage des compétitions 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,

Important :à noter qu'en Qing da le coup de poing en revers tournant( spinning back fist) est autorisé mais avec contrôle au même titre qu'un coup de pied en revers tournant

Il faudrait un tableau de synthèse des coups autorisés et des points en cas de réussite (qui pourrait être synoptique pour sanda – qingda – dianda) Exemple : cf trophée dragon p. 155

#### **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,

WUSHU FFKDA Page 139 / 202

- 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. .( pour toutes catégories d'age)
- En QINGDA, pour les catégories minimes et au dessus, Les frappes **réalisées avec** puissance sont interdites en direction de la tête et des cuisses. (à supprimer)
- En OINGDA, 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 ayant 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 :

WUSHU FFKDA Page 140 / 202

- 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
- Préciser le temps de la saisie d'une jambe pour exécuter une sortie ( selon Max la moitié de la surface ) oui

#### **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** : <u>Trois</u> 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.

WUSHU FFKDA Page 141 / 202

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.

#### 7-6) 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.

#### 7-7) 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.

WUSHU FFKDA Page 142 / 202

#### 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 entraine 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. . ( à proscrire)

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

WUSHU FFKDA Page 143 / 202

#### 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, .( à proscrire)
- Le compétiteur qui a comptabilisé le plus de points durant le combat. .( le plus crédible et louable, comme décision)
- 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 <u>doit avoir l'accord du chef de table et du chef des arbitres</u> (décision commune) pour disqualifier directement un compétiteur n'ayant reçu aucune pénalité.

#### 12-4) 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.

# 3<sup>ème</sup> partie : règlement d'arbitrage des compétitions de Dianda

#### **Article 1 : Définition**

Le dianda est une forme de rencontre qui opposent deux combattants (de même sexe). L'efficacité sur les techniques et la combativité sont recherchées mais la recherche du hors combat est strictement interdite.

WUSHU FFKDA Page 144 / 202

#### 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 sans arrachage. 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,
- Les projections en soulevant les deux jambes de l'adversaire avec les bras,
- La saisie pendant plus de 3 secondes,
- La lutte au sol,
- Les techniques de luxations,
- Les frappes 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 pommade, huile chauffante ou de toute autre substance
- Toute frappe réalisée avec puissance est interdite.

#### Article 6 : Gains de points

#### 6.1) Trois points sont obtenus par :

Le combattant ayant exécuté un coup de pied à la tête,

WUSHU FFKDA Page 145 / 202

#### 6.2) Deux points sont obtenus par :

- Le combattant ayant exécuté un coup de pied au tronc,
- 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 dont l'adversaire a reçu un avertissement.

#### 6.2) Un point est obtenu 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 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 frappes simultanées valant le même nombre de points,
- Pour des frappes effectuées par un combattant pendant qu'il est saisi par son Pour des frappes effectuées par un combattant pendant qu'il saisit son adversaire,
- 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 ou de la sortie 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 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,
- 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.

WUSHU FFKDA Page 146 / 202

#### 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** : <u>Trois</u> 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.

#### 7-8) 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.

#### 7-9) 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.

WUSHU FFKDA Page 147 / 202

#### 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 combat

- Le compétiteur qui marque le plus de points 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 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 entraine 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 combat

WUSHU FFKDA Page 148 / 202

En cas d'égalité de points dans le combat, 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,
- Si toutefois l'égalité reste, le combat reprendra et le premier des deux combattants marquant un point sera désigné vainqueur.

#### **Article 12: Disqualification**

#### 12-1) Condition préalable

L'arbitre central <u>doit avoir l'accord du chef de table et du chef des arbitres</u> (décision commune) pour disqualifier directement un compétiteur.

#### 12-5) 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 : La surface de combat

**13.1) La surface de combat** est une surface plane de 6x6 m délimitée, entourées d'une surface périphérique de sécurité de 1m de large.

#### **Article 14: Arbitrage**

#### 14.1) En DIANDA, l'équipe d'arbitrage est composée de :

- Un chef de table : gère sa surface de compétition, indique le vainqueur de chaque combat.
- Un chronométreur : chronomètre la durée du combat, sans décompte de temps, en suivant les annonces de l'arbitre central. Indique la fin du combat.
- Un enregistreur : enregistre et compte les points attribués par l'arbitre central, enregistre les décisions.
- Un arbitre central : arbitre le combat en préservant la sécurité des opposants, attribue les points marqués en accord avec le règlement : a chaque points marqué, il stop le combat, désigne à haute voix le combattant marquant et annonce à haute voix la technique comptabilisés suivie du nombre de point gagnés, (ex : rouge, coup pied tête, 3 points) Indique au chronométreur un arrêt dans le décompte du temps quand cela est nécessaire.

WUSHU FFKDA Page 149 / 202

WUSHU FFKDA Page 150 / 202

## 4<sup>ème</sup> partie : règlement d'arbitrage des compétitions de Boji-fight

#### **Article 1 : Définition**

Le **BOJI-FIGHT** est une forme de rencontre qui oppose deux combattants (de même sexe) pendant 1 round de 5 minutes. L'efficacité sur les techniques et la combativité sont recherchées, la recherche du hors combat est autorisée.

#### Article 2 : Techniques autorisées

#### Sont autorisés:

- Les coups portés avec les pieds ou les jambes, les coups de poings, les coups de coude (uniquement au corps), les coups de genoux (uniquement au corps),
- Les techniques de saisies, de projections, de balayages, de projections.
- Les techniques de clés de bras, de clés de jambe et étranglement.

#### Article 3 : Zones de contact autorisées

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

#### **Article 4 : Zones de contact interdites**

Les frappes sont prohibées sur les surfaces suivantes:

- 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,
- Les coups de coude au niveau de la tête
- Les coups genou au niveau de la tête,
- Les strangulations si les deux combattants ne sont pas au sol
- Les projections en serrant dangereusement le cou,
- Les projections tête première,
- Les techniques de luxations si les deux combattants ne sont pas au sol,
- Les frappes lorsque l'adversaire est au sol,

WUSHU FFKDA Page 151 / 202

- 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 pommade, huile chauffante ou de toute autre substance.

#### **Article 6 : Gains de points**

#### 6.1) Deux points sont obtenus par :

- Le combattant ayant exécuté un coup de pied à la tête,
- Le combattant qui projette nettement son adversaire sur le dos,
- Le combattant dont l'adversaire a été compté « 8 »
- Le combattant dont l'adversaire a reçu un avertissement.

#### 6.2) Un point est obtenu 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 qui projette ou fait tomber son adversaire,
- 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 frappes simultanées valant le même nombre de points,
- Pour des frappes effectuées par un combattant pendant qu'il est saisi par son Pour des frappes effectuées par un combattant pendant qu'il saisit son adversaire,
- 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 ou de la sortie seront pris en compte,
- Quand les deux combattants tombent au sol ou sortent de la surface de combat en même temps,

WUSHU FFKDA Page 152 / 202

• Quand un combattant sort de la surface de combat mais réussit à tenir son adversaire.

#### 6.4) Cas particuliers:

- 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.

#### 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** : <u>Trois</u> 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.

#### 7-10 ) 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 :

- 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.

#### 7-11 ) L'avertissement pour une faute personnelle, (2 points de pénalités) :

L'avertissement est donné pour faute personnelle.

WUSHU FFKDA Page 153 / 202

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 sort de la surface de combat,
- Un compétiteur est pénalisé pour une faute,
- Un combattant est blessé,
- Saisie prolongée pendant plus de 5 secondes sans qu'aucune action de projection ne soit engagée,
- Un combattant lève la main,
- De la passivité
- Combat au sol de plus de 20 secondes sans réelle issue visible,
- En cas de problèmes techniques affectant le bon déroulement du combat,
- Le chef de table le commandera.

Après une suspension de combat, l'arbitre central replace les deux opposants debout au centre de la surface avant de réengager l'affrontement.

#### **Article 10: Victoire**

#### 10-1) Victoire du combat

- Le compétiteur qui marque le plus de points est déclaré vainqueur du combat.
- 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.
- 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).

WUSHU FFKDA Page 154 / 202

- Si un combattant demande l'arrêt du combat, son adversaire gagne le match par abandon. (dans la situation d'un étranglement ou d'une clé, le compétiteur ne pouvant pas poursuivre le combat tapera 3 fois avec la main ouverte, soit sur son opposant, soit sur la surface de combat
- Par mesure de sécurité, dans le cas d'un étranglement soutenu ou d'une clé bien engagée, l'arbitre central, s'il le constate un danger, pourra arrêter le combat et déclarer l'auteur de la technique vainqueur, même si l'adversaire n'a pas manifesté son attention d'arrêter le combat.
- Si le coach d'un combattant demande l'arrêt du combat en brandissant une serviette, son adversaire gagne le match par abandon. Un abandon entraine 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: 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 ou rouge. L'enregistreur à la table reportera leurs décisions et le chef de table annoncera le résultat du combat.

En cas d'égalité de points dans le combat, les juges de lignes déclareront vainqueur celui qui semble le plus avoir dominé le combat.

Aucune décision d'égalité ne sera rendue

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 12: Disqualification**

#### 12-1 ) Condition préalable

L'arbitre central <u>doit avoir l'accord du chef de table et du chef des arbitres</u> (décision commune) pour disqualifier directement un compétiteur.

#### 12-6) 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,

WUSHU FFKDA Page 155 / 202

- 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 : La surface de combat

**13.1) La surface de combat** est une surface de 8x8 m délimitée, entourées d'une surface périphérique de sécurité de 1m de large.

#### **Article 14: Arbitrage**

#### 14.1) En BOJI-FIGHT, l'équipe d'arbitrage est composée de :

- Un chef de table : gère sa surface de compétition, indique le vainqueur de chaque combat.
- Un chronométreur : chronomètre la durée du combat, sans décompte de temps, en suivant les annonces de l'arbitre central. Indique la fin du combat.
- 3 juges de lignes qui rendent leur décision à la fin du combat
- Un enregistreur
- Un arbitre central
- Article 15: équipement

Short de sanda, Tenue de SHUAI JIAO, protèges pieds/ tibias, gants (type Yosekan budo), protège dents, coquille et casque (type sanda).



WUSHU FFKDA Page 156 / 202



## REGLEMENT DES COMPETITIONS SAISON 2015-2016

Edition du 29 septembre 2015

## COMBAT KUNGFU TRADITIONNEL



WUSHU FFKDA Page 157 / 202

#### Article 1 : Préambule

Le « COMBAT KUNGFU TRADITIONNEL » est un règlement proche de celui qui fut utilisé en France sous le nom de « SANSHOU » avant l'avènement du sanda comme forme de combat interrnationale pour le wushu.

#### Article 2 : Catégories d'âge

Juniors: 16 à 17 ans Seniors: 18 à 35 ans

#### Article 3 : Catégories de poids

Masculins	Moins de	Moins de	Moins de	Moins de	76 kg
Juniors	55 kg	61 kg	68 kg	76 kg	et plus
Masculins	Moins de	Moins de	Moins de	Moins de	84 kg
Seniors	60 kg	67 kg	75 kg	84 kg	et plus

Féminines	Moins de	Moins de	Moins de	59 kg et	
Juniors	48 kg	53 kg	59 kg	plus	
Féminines	Moins de	Moins de	Moins de	Moins de	68 kg
Seniors	50 kg	55 kg	61 kg	68 kg	et plus

#### Article 4: La tenue

La tenue traditionnelle du kungfu est le Chaï-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 lepantalon) et protège-pieds (pas de couleur imposée, mais noir de préférence)
- les gants à doigts coupés (pas de couleur imposée, mais noir de préférence).

Les autres protections obligatoires, devant être portées sous le vêtement, sont :

Pour les masculins : la coquille pubiennePour les féminines : le protège-poitrine

WUSHU FFKDA Page 158 / 202

#### 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

BrasJambes

#### 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**

WUSHU FFKDA Page 159 / 202

#### 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 :

WUSHU FFKDA Page 160 / 202

- 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 est 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

WUSHU FFKDA Page 161 / 202

	Tête	Tronc	Jambes		
	(face et côtés)	(face avant et flancs)	(face externe)		
Coups de poing	0	•	0		
Coups de pied	• • •	• •	Oui mais sans points		
Coups de pied sautés	• • • •	• • •			
Coups de coude et de genou	0	0	0		
Balayage			• •		
Crochetage			• • •		
Saisie ou ceinture, avec les bras	0	0	0		
Adversaire compté 8 sec. max.	•••				

 $\bigcirc$  = Interdit,  $\bullet$  = 1 point,  $\bullet$   $\bullet$  = 2 points,  $\bullet$   $\bullet$  = 3 points.

WUSHU FFKDA Page 162 / 202



## REGLEMENT DES COMPETITIONS SAISON 2015-2016

Edition du 29 septembre 2015

# EPREUVES WING-TSUN (Wing-Chung)



WUSHU FFKDA Page 163 / 202

#### **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-genous / 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.

#### **CHI-SAO** (mains collantes)

Le chi-sao est une forme de travail spécifique au wing-tsun et au wing-chung. Il s'agit à la base d'une forme d'entraînement, mais qui peut être utilisée pour des compétitions entre spécialistes du style. Un règlement est actuellement en cours d'élaboration.

WUSHU FFKDA Page 164 / 202

#### 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.

WUSHU FFKDA Page 165 / 202

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

WUSHU FFKDA Page 166 / 202

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.

WUSHU FFKDA Page 167 / 202

Victoire aux points : en l'absence de KO, d'arrêt ou de forfait, et si à l'issu 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 depart donné par l'arbitre : moins 1 point
- Attaquer avant d'avoir commencer le LAT SAO : moins 1 point
- Passivité du combatant : moins 1 point
- Si les deux combattants tombent à terre, le premier qui a touché le sol perd 1 point

WUSHU FFKDA Page 168 / 202

- 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

WUSHU FFKDA Page 169 / 202

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.

WUSHU FFKDA Page 170 / 202

#### **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)

WUSHU FFKDA Page 171 / 202

#### 2<sup>ème</sup> 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'enchainement se déroulera sur une surface équipée de tatami, 8mx8m sans cordage.

WUSHU FFKDA Page 172 / 202

#### Article 3 : Système de comptage

#### 3.1 : Critères d'appréciations

La présentation sera évaluée par critères d'appréciation :

- précision
- beauté du gestesynchronisation
- fluidité
- équilibre
- maîtrise corporelle

WUSHU FFKDA Page 173 / 202

#### 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 interrdites, 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 :

WUSHU FFKDA Page 174 / 202

- 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.

WUSHU FFKDA Page 175 / 202

## 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 licencie 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

WUSHU FFKDA Page 176 / 202

#### 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'enchainement
- 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 établit un système de décompte des points. Le score de départ doit être déduit à chaque erreur. Il y a quatre types d'erreurs :

- <u>Créativité insuffisante</u> : L'enchaînement a trop de points de similitudes avec une forme traditionnelle existante.
- <u>Erreurs techniques</u> : la démonstration de la technique n'est pas correcte ou est insuffisante. Manque de cohérence.
- <u>Erreurs de maîtrise corporelle</u> : 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.
- <u>Erreurs dans le style</u> : Erreur de contenu, compréhension de la cohérence de la technique.

#### 3.4 : Critères de décision

Est vainqueur le candidat qui obtient le meilleur score

WUSHU FFKDA Page 177 / 202

#### **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.

WUSHU FFKDA Page 178 / 202

## Annexe : Gestuelle et matériel de l'arbitrage combat

### Article 1 : Les annonces et la gestuelle de l'arbitre central

#### 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

#### La monté 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

WUSHU FFKDA Page 179 / 202

WUSHU FFKDA Page 180 / 202

#### 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),

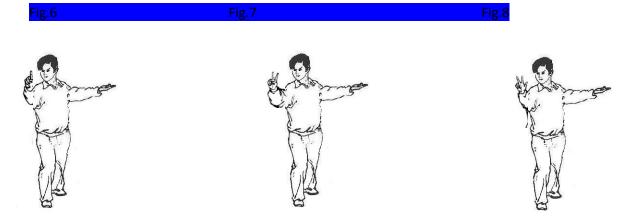
Puis, dans un mouvement circulaire, placer la main gauche sur le poing droit devant le corps pour signifier aux deux compétiteurs qu'ils doivent se saluer (Fig.5).



Fig.5

#### 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, lesautres doigts serrés en poing (Fig.6, 7,8).



#### 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)*.

WUSHU FFKDA Page 181 / 202







Fig.10

WUSHU FFKDA Page 182 / 202

#### « 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).

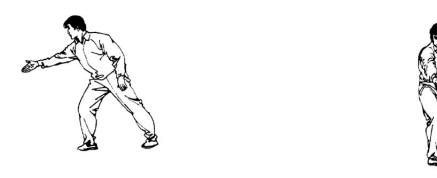


Fig.11 Fig.12

### 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

# 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

WUSHU FFKDA Page 183 / 202

rythme d'un par seconde (Fig. 14-15).







Fig.15

WUSHU FFKDA Page 184 / 202

# Saisie passive ★

En faisant face au fautif, il plie les bras devant le corps (Fig. 16).



Fig.16

# 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

#### **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

WUSHU FFKDA Page 185 / 202

WUSHU FFKDA Page 186 / 202

#### 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

#### 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

# 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

WUSHU FFKDA Page 187 / 202

#### 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

#### 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

#### 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.27

WUSHU FFKDA Page 188 / 202

# Frappe à l'entrejambe ★ ★

L'arbitre tend un bras vers le fautif et désigne l'entrejambe avec l'autre main (Fig.28).



Fig.28

# 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

# 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

WUSHU FFKDA Page 189 / 202

# 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

# 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).

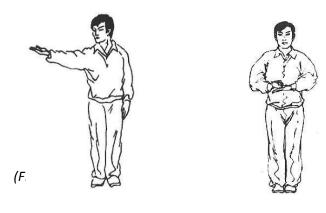


Fig.32

#### **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.33

WUSHU FFKDA Page 190 / 202



Fig.32

WUSHU FFKDA Page 191 / 202

#### **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

#### 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

#### 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

WUSHU FFKDA Page 192 / 202

- **★** Après cette gestuelle, l'arbitre central effectuera celle de l'admonestation
- **★** ★ Après cette gestuelle, l'arbitre central effectuera celle de l'avertissement

WUSHU FFKDA Page 193 / 202

# 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

# 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

#### **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

WUSHU FFKDA Page 194 / 202

#### 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

# 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 2 ) Gestuelle des juges de ligne

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

WUSHU FFKDA Page 195 / 202

# 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

#### 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 3 : Matériel pour le jugement et l'arbitrage

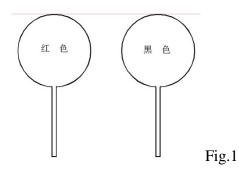
# Matériel du juge de ligne

- 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

WUSHU FFKDA Page 196 / 202



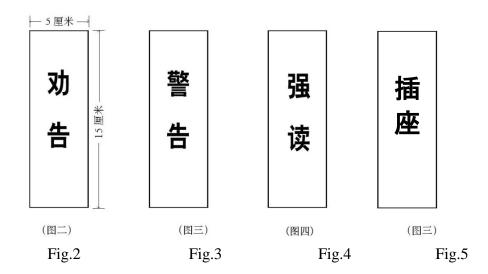
#### Matériel du chronométreur

- Un gong et son support,
- Deux chronomètres.

# 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,



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).

WUSHU FFKDA Page 197 / 202



# Fig.6

# 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 FFKDA Page 198 / 202

# Annexe : composition du corps arbitral des compétitions combat

# 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 : F 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 »

WUSHU FFKDA Page 199 / 202

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 aspirant : participation à au moins deux stages et deux championnats nationaux.

- Maîtrise de la réglementation nationale.
- « ARBITRE NATIONAL ASPIRANT » (Arbitre SANDA grade C)

Nommé par le RNA.

Pré requis : ② 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.

WUSHU FFKDA Page 200 / 202

# 2) Au niveau des zones wushu

• « 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.

# 3) Au niveau régional

• « RESPONSABLE REGIONAL D'ARBITRAGE SANDA » (RRA sanda)

Nommé par le président de région sur proposition du RNA.

Pré-requis : Fitre 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 »

WUSHU FFKDA Page 201 / 202

Nommé par le Responsable Régional d'Arbitrage.

Pré requis : ② 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.

## 4) Formation des arbitres combat

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.

À 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.

#### 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.

WUSHU FFKDA Page 202 / 202