



**Règlement des compétitions de combat  
(Bo Ji Shu)**

QINGDA – SANDA – SHUAI JIAO – TUISHOU – DUANBING – CHANGBING

**- QINGDA -**

## Présentation du « QING DA »

C'est un style de combat adapté à toutes celles et ceux qui souhaitent faire de la compétition en minimisant les risques de blessures importantes lors des assauts.

Art de combat éducatif, le Qingda est réparti par catégories : âges (8 à 40 ans) et poids.

Son règlement de frappe, légère à la touche, est issu du combat « San Da », réservé à une élite ou à des pratiquants aguerris, s'affrontant au plein combat sur une surface surélevée, un podium de 40 cm.

### 1 – Historique de la discipline « Qing Da »

Le Qingda est l'art du combat adapté, pour une plus large majorité de pratiquants, sur le continent européen. Son règlement est tiré du style de combat élitiste destiné aux plus aguerris, plus connus sous le nom « San Da » un art de combat issu de Chine, puis pratiqué en Occident dans les années 1990.

Cette pratique s'adresse à la majorité d'athlètes non professionnels qui ne peuvent assumer les risques inhérents au plein contact.

**2 – Le « Qing Da » est le style de combat le mieux adapté pour nos plus jeunes combattants et un tremplin pour préparer les athlètes de demain, s'ils le souhaitent, à la discipline du San Da (v. Catégories).**

Les systèmes d'affrontement dans les arts martiaux chinois sont multiples et son terme générique « BO JI SHU » regroupe 5 catégories de styles « Sanshou » :

- 3 à mains nues « Qingda – San Da » et « Shuai-Jiao »
- 2 catégories avec armes : courte « Duanbing » et longue « Changbing »

Nous nous intéressons particulièrement à toutes celles et tous ceux qui se sont écartés de la compétition pour des raisons de performances trop élitistes ou bien qui désirent, comme le plus grand nombre, concourir dans la plus pure tradition martiale chinoise et républicaine.

Pour ces raisons, nous avons mis en avant le Qingda (système de combat à frappe légère) qui permet des assauts plus sécurisés regroupant une plus large population (majoritaire dans le Wushu).

L'autre avantage de ce type d'assaut est de permettre à une future élite du San Da de se construire en respectant les étapes de l'apprentissage, parfois trop rapidement abordé.

Ce système d'assaut est aussi le plus adapté à une population « jeune » qui trouvera le même dispositif de protections et sensiblement les mêmes règles, mais en limitant les blessures et les appréhensions liées à un affrontement trop violent.

Il favorisera le « qualitatif » tout en protégeant les compétiteurs sur leur parcours de combattant.

Nous plébiscitons ce type de rencontre, et le nombre de combattants sans cesse croissant montre bien l'engouement de cette discipline.

Pour notre part, nous sommes convaincus de l'importance de construire une élite compétitive capable de représenter dignement notre pays lors des rencontres internationales et mondiales. La détection, l'encadrement, l'animation, le suivi, la recherche de la performance doivent être confiés aux spécialistes de notre discipline, appuyés par les techniques modernes d'entraînement tout en donnant un goût français prononcé (notre *French Touch*).

## I – LES CONDITIONS DE PARTICIPATION

### Article 1 : Condition et inscription à la compétition de « Qing Da »

Le système de compétition de Qingda à caractère éducatif est ouvert à tous les titulaires de la licence FFKDA (code CHIN) de la saison (sportive ou année civile).

Il est nécessaire de présenter :

- son passeport sportif jeune (groupes : 1, 2, 3, 4), juniors et adultes (groupes 5, 6, 7).
- un certificat médical d'aptitude à la pratique de compétitions de combat, datant de la saison sportive en cours et, pour les moins de 18 ans, une autorisation parentale.

### Article 2 : Catégories d'âges et de poids

L'année de naissance détermine la catégorie d'âges dans laquelle sont inscrits les combattants. Ils ne changeront pas de catégorie durant la saison.

Les catégories d'âges sont classées en 7 groupes :

- Groupe 1 : Poussins 7 et 8 ans (masc. – fém.).
- Groupe 2 : Pupilles 9 et 10 ans (masc. – fém.).
- Groupe 3 : Benjamins 11 et 12 ans (masc. – fém.).
- Groupe 4 : Minimes 13 et 14 ans (masc. – fém.).
- Groupe 5 : Cadets 15 et 17 ans (masc. – fém.).
- Groupe 6 : Seniors 18 à 29 ans (masc. – fém.).
- Groupe 7 : Masters 30 à 40 ans (masc. – fém.).

Pour la saison 2010-2011, prendre en compte l'âge du combattant en septembre 2010 (v. *tableau*).

**Tableau de référence**

POUSSIN(E)	PUPILLES	BENJAMIN(E)S	MINIMES	CADET(TE)S	SENIORS (H-F)	MASTERS (H-F)
<b>7-8 ans</b> (Nés en 2003-2002)	<b>9 -10 ans</b> (Nés en 2001-2000)	<b>11-12 ans</b> (Nés en 1999-1998)	<b>13-14 ans</b> (Nés en 1997-1996)	<b>15-17 ans</b> (Nés en 1995-1993)	<b>18-29 ans</b> (Nés en 1981-1992)	<b>30-40 ans</b> (Nés en 1980-1970)
- 23 kg	- 23 kg	- 23 kg	-28 kg	-45 kg	-45 kg	-45 kg
-28 kg	-28 kg	-28 kg	-33 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-33 kg	-33 kg	-33 kg	-38 kg	-51 kg	-52 kg	-52 kg
-38 kg	-38 kg	-38 kg	-43 kg	-54 kg	-56 kg	-56 kg
-43 kg	-43 kg	-43 kg	-48 kg	-57 kg	-60 kg	-60 kg
-48 kg	-48 kg	-48 kg	-51 kg	-60 kg	-65 kg	-65 kg
-51 kg	-51 kg	-51 kg	-54 kg	-63,5 kg	-70 kg	-70 kg
-54 kg	-54 kg	-54 kg	-57 kg	-67 kg	-75 kg	-75 kg
-57 kg	-57 kg	-57 kg	-60 kg	-71 kg	-80 kg	-80 kg
/	/	/	-63,5 kg	-75 kg	-85 kg	-85 kg
/	/	/	/	-81 kg	-90 kg	-90 kg
/	/	/	/	-86 kg	+90 kg	+90 kg

### Commentaires

Les catégories de poids ont été harmonisées avec celles de la FFKDA afin de promouvoir les liens entre les deux formes de pratiques et faciliter la gestion des engagements.







### Pesée

Elle s'effectue le jour même de la compétition suivant les horaires de la convocation des inscrits par catégories. Les opérations de pesées seront effectuées par les membres de la Commission d'arbitrage désignés par le superviseur de la Commission des Arts martiaux de Chine (FFKDA). Tous les combattant(e)s se pèsent dans leur tenue de combat (Qingda – San Da).

## Article 3 : Réglementation des tenues de compétitions Qingda

### 3.2 – Équipement

- Les tenues de compétitions « San Da et Qingda » sont identiques.
- Les combattant(e)s montent sur l'aire de combat avec leur propre tenue.
- La couleur des 2 combattants sera désignée par le responsable de la compétition (CAMC).
- La tenue de compétition doit être unie, sans aucune inscription, hormis l'écusson de son appartenance (école, club).

	(H – F) Panoplie complète de protections pratiques : - Plastron, gants et casque de couleur. - Coquilles (H). - Protèges-tibias avec coups de pieds (Qingda). - Protège-dents (H) – Protège-poitrine (F).	« <b>Qingda</b> » : bleu ou noir et rouge. « <b>San Da</b> » : noir et rouge.
	Tenue réglementaire (F) : - Short. - Maillot bustier ou T-shirt manches courtes (noire ou rouge)	(F) T-shirt manches courtes à l'intérieur du short.
	Tenue réglementaire (H) : - Short. - Maillot sans manches (noire ou rouge)	(H) T-shirt sans manches à l'intérieur du short
	(H-F) 3 catégories de gants : - 6 onces (catégories 1, 2, 3). - 8 onces (catégories 4, 5). - 10 onces (catégories 6, 7).	Poids : - Jusqu'à 65 kg : 8 onces. - Au-delà : 10 onces. - Bandes souples et sèches fixées par du sparadrap
	(H-F) - Casque protecteur. - Gants	
	(H-F) <b>Catégorie Qingda</b> - Protèges-tibias – Coups de pieds. <b>Catégorie San Da</b> - Sans protèges-tibias. (suivant type et niveau de compétition)	F : Protège-poitrine conseillé mais non obligatoire.

#### Article 4 : Format de la compétition

**4.1** – La compétition de Qingda, à caractère éducatif de la Commission des Arts martiaux de Chine (FFKDA), sera organisée de manière à permettre à chaque combattant d'effectuer un nombre optimal de combats au cours de la période ou de la journée de compétition.

**4.2** – Les combattants seront répartis en poules de 4 ou 5, par niveaux, catégories d'âges et de poids. Ils se rencontreront tous au sein d'une même poule et le classement sera effectué en fonction du résultat de tous les combats (victoires et points).

**4.3** – En cas de catégories insuffisamment complétées à l'inscription, les clubs seront informés à l'avance. Néanmoins, des rapprochements entre catégories pourront être effectués sur place après accord entre les officiels, professeurs ou présidents de clubs et les combattants concernés. Ceci afin de garantir à chaque combattant un minimum de combats dans des conditions de sécurité maximales.

**4.4** – Durée des combats :

- 2 *rounds* de 1,30 mn – espacés d'1 mn de repos – pour les catégories poussins, pupilles, benjamins et minimes (victoire par gains de points).

- 3 *rounds* de 2 mn – espacés d'1 mn de repos – pour les catégories cadets, seniors et masters (H-F) en cas d'égalité (victoire par 2 *rounds* gagnants) :

- le chronomètre n'est arrêté que sur demande de l'arbitre central,
- chaque « Ting » de l'arbitre entraîne l'arrêt du chronomètre.

- Un minimum de 30 mn entre deux combats sera respecté.

Chaque assaut se fera en deux reprises de 1,30 mn – espacées d'1 mn de repos – pour les catégories poussins à minimes (groupes 1, 2, 3, 4).

Un *round* supplémentaire en cas d'égalité, uniquement pour les catégories cadets à masters (groupes 5, 6, 7) (v. *tableau*).

Pour les catégories d'âges seniors (H) et masters (H) (groupes 5, 6, 7).

Chaque assaut se fera en deux reprises de 2 mn avec 1 mn de repos, et en cas d'égalité un *round* supplémentaire de 2 mn (v. *tableau récapitulatif*).

GRUPE 1	GRUPE 2	GRUPE 3	GRUPE 4	GRUPE 5	GRUPE 6	GRUPE 7
7-8 ans	9-10 ans	11-12 ans	13-14 ans	15-17 ans	18-29 ans	30-40 ans
POUSSIN(E)S	PUPILLES	BENJAMIN(E)S	MINIMES	CADET(TE)S	SENIORS (H-F)	MASTERS (H-F)
Groupes 1, 2, 3, 4. Combats de 2 x 1,30 mn. Espacés de 1 mn de repos.				Groupes 5, 6, 7. Combats de 2 x 2 mn. 1 mn de repos. 1 <i>round</i> supplémentaire de 2 mn si égalité.		

## FORMULE DE LA COUPE FEDERALE QINGDA

La Commission des Arts martiaux de Chine a préconisé deux systèmes de compétition :

### ① *Assaut par élimination directe*

Méthode de combat où les deux combattants s'affrontent pour le meilleur des deux *rounds*, le vainqueur disputera le tour suivant et ainsi de suite, jusqu'au combat final.

### ② *Assaut par poule « Round Robin »*

Les combattants sont répartis en poules de 3, 4 ou 5 par catégories d'âges et de poids.

Ils se rencontrent tous au sein d'une même poule (*Round Robin*) et le classement est effectué en fonction du résultat de tous les combats soit : une victoire (2 points) ; un nul (1 point pour chaque combattant) ; une défaite (0 point).

Pour permettre à chaque combattant de récupérer ses moyens, un minimum de 20 à 30 mn sera respecté entre chaque assaut.

En cas de catégories insuffisamment complétées lors de l'inscription, des rapprochements entre catégories pourront être effectués en accord entre les officiels et professeurs, présidents de club et compétiteurs concernés.

## Article 5 : Niveau des combattants

Les poules seront constituées selon les principes suivants pour toutes les catégories :

- Un combattant débutant ne peut pas rencontrer un combattant ayant plus de 10 combats.
- Un combattant moyen ne peut pas rencontrer un combattant ayant plus de 20 combats.

Le nombre de compétitions ou de combats effectués par les combattants devra être déclaré au moment de l'inscription, au travers d'un formulaire dûment signé par le président ou le professeur du club.

## Article 6 : Aptitude médicale

- Les combattants devront être titulaires d'un certificat médical de non-contre-indication à la pratique du combat éducatif en compétition, datant de la saison en cours (septembre).
- De plus, les féminines devront produire, le jour de la compétition, une attestation de non-grossesse, co-signée par les parents pour les mineures.

## Article 7 : Tenue des combattants

Les combattants se présentent en tenue propre de la couleur mentionnée par l'annonceur.

La tenue de compétition doit être unie sans aucune inscription, hormis l'écusson de son appartenance (école, club).

- Gants de 6, 8 et 10 onces (couleur du coin du combattant).
- Casque protecteur (couleur du coin du combattant).
- Short ne descendant pas au-delà des genoux.
- Maillot sans manches fixé à l'intérieur du short.
- Protège-dents.
- Bandes souples et sèches, à plat sur les mains (pouvant aussi être croisées entre les doigts, mais ne pouvant être maintenues par des épingles).

#### ① Pour les masculins

- Port de la coquille obligatoire.
- Pour une question d'hygiène, le Qingda se pratique pieds nus, il est alors recommandé d'avoir les ongles des pieds coupés et limés et de circuler en dehors des aires en chaussures de sports.
- Le port de la barbe est interdit et le combattant doit être rasé (une moustache mince est tolérée, elle ne doit pas dépasser la longueur de la lèvre supérieure).

#### ② Pour les féminines

- Protège-poitrine autorisé mais non obligatoire.

#### ► Hygiène corporelle – De plus, les points suivants doivent être respectés par tous :

- La peau des combattants doit être sèche et vierge de tous enduits – (F) Maquillage, rouge à lèvres ou autres produits.
- Le port de lunettes, lentilles de contact dures, bijoux, *piercing*, bracelets, bagues et colliers est interdit. Toutefois sont tolérés les accessoires qui ne peuvent être retirés, ils doivent être alors, impérativement, recouverts de sparadrap.
- Les cheveux longs doivent être maintenus par un objet non-rigide de manière à ne pas occasionner de blessures et à ne pas gêner l'adversaire.

## II – LE JUGEMENT ET L'ARBITRAGE DES COMBATS

### Article 8 : Jugement

Le jugement se fait aux points, sur bulletin du juge (levé de drapeaux).

- L'avantage est annoncé à la minute de repos, le chef de table demande aux juges de ligne d'indiquer leurs marques « drapeaux » (rouge ou noir) par le commandement « Décision », pour que le score soit validé les 3 juges rendent leurs résultats en même temps.
- L'arbitre peut décider à tout moment d'interrompre la rencontre pour infériorité manifeste après s'être assuré que le combattant dominé est mené aux points.
- Une décision aux points est alors rendue, suite à cette disparité de niveau.
- Les coups irréguliers et fautes sont identiques à ceux du San Da
- Le juge en chef valide les avertissements sur le modèle du règlement du San Da.
- En cas de match nul, les critères pour départager les combattants sont ceux du San Da (initiative du combat, meilleur style et meilleure défense).

### Article 9 : Résultats

9.1 – Lorsque le combat va à son terme, normalement :

- GP – « Gagnant aux points » – Pour le vainqueur.
- PP – « Perdant aux points » – Pour le perdant.

**9.2** – En cas de *Knock-Down* (souffle court ou touche non appuyée qui entraîne cependant un décompte jusqu'à 8) :

- SKD – Pour les 2 combattants (si arrêt à la 1<sup>re</sup> reprise).
- GP – Pour le vainqueur – et PP – Pour le perdant (si arrêt à la 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> reprise).

**9.3** – En cas de blessure (décision aux points) :

- GP – « Gagnant aux points » – Pour le vainqueur.
- PP – « Perdant aux points » – Pour le perdant.

**9.4** – En cas d'abandon :

- GAb – « Gagnant par abandon » – Pour le vainqueur.
- PAb – « Perdant par abandon » – Pour le perdant.

**9.5** – En cas de disqualification :

- GD – « Gagnant par disqualification » – Pour le vainqueur.
- PD – « Perdant par disqualification » – Pour le perdant.

Les résultats et autres mentions sont notés sur les passeports sportifs de chaque compétiteur.

## Article 10 : Arbitrage

L'arbitre central a un rôle prépondérant, tant sur la sécurité des combattants que sur la qualité des rencontres. Son rôle pédagogique est déterminant. Il applique les règles du « San Da » avec des aménagements adaptés pour le Qingda : **« Rappel que toutes les frappes sont à la touche ».**

### 10.1 – Le « Ting » de récupération

L'arbitre prononce à chaque fois le terme « Ting » (en chinois « Mandarin ») pour signaler l'arrêt des combattants (il les replacera au centre du tapis pour combattre à nouveau, s'ils sont aptes à reprendre) lorsque :

- Les enchaînements sont trop longs.
- L'un des deux combattants est mis en difficulté par la pression de l'autre.

L'arbitre prononce « Ting » avant chacune de ses interventions.

Le nombre de retours au centre est à son appréciation, une décision aux points est alors rendue.

### 10.2 – Le *Knock Down* (KD)

Sur un KD l'arbitre central arrête le combat « Ting ».

L'issue est alors la suivante :

- Sans décision : si l'arrêt se produit au 1<sup>er</sup> round.
- Décision aux points : si l'arrêt se produit lors du 2<sup>e</sup> round.

### 10.3 – Le *Knock Out* (KO)

La reprise du combat avant la limite du temps réglementaire n'est pas conseillée. Le KO ne devrait jamais être l'issue d'un combat. Cependant, si un combattant présentait les caractéristiques (incapacité de combattre après 10 secondes) sur un coup donné de façon réglementaire, le combat serait arrêté et la décision soumise à l'appréciation des juges.

### 10.4 – Arrêt de la compétition par avis médical

Tout combattant peut être sorti de la compétition par avis médical, à tout moment, selon son état physique. Les combattants seront systématiquement consultés par le médecin de la compétition après tous combats arrêtés avant la limite.

### 10.5 – Par blessures

Toute blessure grave nécessitera immédiatement :

- L'arrêt du combat et de la compétition.
- Une décision aux points.

En cas de saignement de nez : le médecin jugera, avant de prononcer une décision, si le combattant peut ou non reprendre l'assaut.

### 10.6 – Abandon

LORSQUE LE COMBATTANT MONTRE DES SIGNES ET QU'IL NE SOUHAITE PLUS CONTINUER A COMBATTRE OU CHERCHE A SIMULER UN KD, LE CHEF DE TABLE INTERVIENT AUPRES DE L'ARBITRE CENTRAL QUI ARRETERA IMMEDIATEMENT LE COMBAT ET RENDRA LA DECISION DU VAINQUEUR.

### 10.7 – Disqualification

L'arbitre central donne les avertissements par la gestuelle du règlement du « San Da » et disqualifie le combattant au troisième avertissement ou à tout moment, s'il le juge nécessaire.

## Article 11 : Protocole de l'arbitre central

### 11.1 – Les 3 commandements protocolaires :

- Le salut respectif « BAO QUAN LI » envers son adversaire et les officiels – au début – et le public et les entraîneurs – en fin du combat.
- Le commandement « GAISHI » pour démarrer le combat ou les reprises du combat.
- Le commandement « TING » pour séparer les combattants ou arrêter quand les deux combattants se neutralisent mutuellement, sans commettre de faute.

► À ce commandement, les deux combattants doivent se séparer nettement en faisant un pas en arrière sans frapper, et reprendre le combat dès que l'arbitre central l'ordonnera.

Si l'un des combattants sort de l'aire de combat, de la zone « tapis rouge », l'arbitre prononce alors le commandement « Ting », désigne et sanctionne le sortant au chef de table, et replacera les combattants au centre en indiquant « Gaishi » pour la reprise du combat.

Le commandement « Ting » dans les cas suivants :

① Pour le combat en début et fin de reprise.

② Quand un combattant commet une faute : il doit regarder l'arbitre, écouter ses observations, acquiescer de la tête pour lui indiquer qu'il les a comprises et attendre le commandement « Gaishi » pour reprendre le combat.

③ Procédure de comptage suite à des actions validées. L'arbitre central compte un combattant jusqu'à 8 (KD) lorsque :

- le combattant perd momentanément sa lucidité,
- une partie du corps du combattant, autre que ses pieds, touche le sol à la suite d'un ou de plusieurs coups reçus,
- le combattant est sans défense, à la suite de coups reçus,
- le combattant se trouve totalement ou partiellement en situation de danger, à la suite de coups reçus.

L'arbitre décide le KD en prononçant « Ting ». Il continue le décompte lorsque l'adversaire rejoint le coin neutre qu'il lui a été désigné. L'arbitre « compte » le combattant jusqu'à 8, s'assure qu'il est apte à reprendre le combat et prononce le cas échéant « Gaishi » pour faire reprendre le combat. Dans le cas contraire, il continue le compte jusqu'à 10 (KO).

④ Pour tout autre cause matérielle (protèges-tibias mal positionnés, perte du protège-dents ou du casque, etc.). L'adversaire doit alors se rendre dans le coin neutre désigné par l'arbitre.

Dans toutes ces situations, le commandement « Ting » est suivi du commandement « Gaishi » pour la reprise du combat.

Le chronomètre est arrêté à chaque « Ting » de l'arbitre et relancé au commandement « Gaishi ».

L'arbitre prononce les commandements « Ting » :

- S'il juge qu'il n'est pas souhaitable que le combattant poursuive le combat.
- Si le nombre de KD subi par le combattant « compté » ne lui permet pas la poursuite du combat, suivant les normes définies par le tableau suivant :

NOMBRE DE KD ENTRAINANT AUTOMATIQUEMENT L'ARRET DU COMBAT				
CATEGORIES	FEMININS		MASCULINS	
	DANS LE ROUND	DANS LE COMBAT	DANS LE ROUND	DANS LE COMBAT
POUSSIN (E) S	1	1	1	1
PUPILLES	1	1	1	1
BENJAMIN (E) S	1	1	1	1
MINIMES	1	1	1	1
CADET (TE) S	1	1	1	1
SENIORS	1	2	2	2
MASTERS	1	2	2	2

#### ► Cas particuliers

- Si l'arbitre central n'a pas vu le coup qui a entraîné le KD il devra, après le décompte, consulter les juges sur la régularité du coup. Un KD subi par un coup irrégulier n'entre pas en considération dans la comptabilité du nombre des KD conduisant automatiquement à l'arrêt du combat.

- Le décompte est exceptionnellement de 10 secondes pour un combattant tombé au sol. Dans ce cas, il ne doit pas être aidé pour se relever sous peine de disqualification.
- Si un combattant « compté 8 » reprend le combat et retourne à terre, sans avoir été touché, l'arbitre ne recommence pas le compte, il le continue : « 9-10-Out ».

### 11.2 – Gain et perte de points

Concernant toutes les catégories d'âges :

- Ajout des techniques de poings-visages et des coups de pieds aux niveaux des cuisses.  
Ces actions marquent un point si elles sont contrôlées.

À ce propos, nous ne parlerons plus « des 10 % » mais de « touches » qui seront laissées à l'appréciation des arbitres.

### 11.3 – Comptage des points (simplifié)

#### ① Gain

- 3 points – Toutes techniques de jambes au visage.
- 2 points – Toutes techniques de jambes au corps :
  - projections (non dangereuses) réussies,
  - sortie de l'aire de combat,
  - toutes techniques de balayage,
  - crochetage entraînant la chute de l'adversaire.
- 1 point :
  - coups de poings au corps et au visage,
  - coups de pieds au niveau des cuisses,
  - projections partiellement réussies (celui qui tombe dessus et / ou après).

#### ② Perte de points

- 2 points – Tous types de sortie de la surface de combat :
  - un pied dans la zone rouge,
  - sur poussée,
  - sur projection,
  - sur coup de pied.
- 2 points – Sur sanctions :
  - tous les coups interdits,
  - mauvais comportements répétés,
  - tous manquements au règlement.
- 1 point – Sur sanctions légères :
  - sur actions interdites involontaires,
  - toutes techniques de frappes sur zone de contact non autorisée,
  - perte du protège-dents.



### ③ Perte du *round*

- Dans les catégories de 7 à 17 ans :
  - 3 sorties par *round* : perte du *round*.
- Dans les catégories de 18 à 40 ans :
  - 2 sorties par *round* : perte du *round*.

### ④ Disqualification

- Un combattant peut être disqualifié dans les cas suivants :
  - six points de pénalité sur l'ensemble du combat,
  - sur faute grave avérée entraînant des blessures importantes à l'adversaire,
  - mauvais comportement répété :
    - du combattant,
    - des entraîneurs / du *coach*,
    - du dirigeant et / ou du public du club.

## Article 12 : Coups réguliers et interdictions

- Pour les combattant (e) s des catégories poussins à masters, sont autorisés :
  - tous les coups à la touche,
  - tous les coups : simple, double ou triple maximum,
  - coups de poings : « direct », « circulaire » (crochet), « remontant » (*uppercut*),
  - coups de pieds : simple double « direct », « circulaire », « retourné »,
  - tous les balayages, les crochetages avec saisies – si retenue.

### ► Il est strictement interdit de :

- Frapper en dessous de la ceinture (zone génitale).
- Frapper avec le genou (sur toute la partie du corps).
- Frapper son adversaire dans le dos ou derrière la tête.
- Soulever son adversaire et le projeter au sol en retournement.
- Saisir son adversaire par le cou (sauf pour neutraliser une projection).
- Saisir son adversaire des deux jambes pour le projeter en arrière (soleil).
- Se tourner (présenter le dos à l'adversaire).
- Ne pas respecter les commandements de l'arbitre.
- Saisir son adversaire et le frapper en même temps.
- Saisir ou tirer le vêtement ou le short de son adversaire.
- Frapper son adversaire au sol.
- Parler ou émettre des sons en combattant.
- Rejeter volontairement le protège-dents.
- Simuler un coup irrégulier.
- Se montrer incorrect envers un officiel, l'adversaire ou les entraîneurs.
- Frapper après un signal de l'arbitre « Ting ».
- Provoquer son adversaire pendant le combat, la minute de repos ou ailleurs.
- Utiliser une substance dopante ou tout autre produit que de l'eau minérale.
- De parler ou de manifester, quelle que soit la décision.
- D'émettre des signaux gestuels.

### Article 13 : Sanctions

Lorsqu'un combattant commet une faute l'arbitre intervient en disant « Ting » et indique la faute au combattant concerné. Cette faute peut être suivie :

- ① D'une admonition, s'il s'agit d'une simple remarque verbale (pas de points de pénalité).
- ② D'un avertissement : pénalité légère (- 1 point).  
L'arbitre central doit l'annoncer. Le chef de table a la possibilité d'entériner ou non l'avertissement.
- ③ D'un avertissement : pénalité lourde (- 2 points).  
L'arbitre central doit l'annoncer. Le chef de table prendra en compte l'avertissement.
- ④ De la disqualification : celle-ci intervient obligatoirement au troisième avertissement (6 points maxi).
  - La disqualification peut également être prononcée à tout moment par l'arbitre pour une faute jugée particulièrement importante.
  - Par ailleurs, l'arbitre central peut de sa propre initiative infliger un avertissement et pénaliser le combattant d'un point. Dans les deux cas, il doit indiquer le motif de sa décision au chef de table qui lui entérinera la sanction.

Pour la sécurité des deux combattants, l'arbitre central doit appliquer le règlement à la lettre, son rôle prépondérant est de préserver l'intégrité physique et morale des compétiteurs.

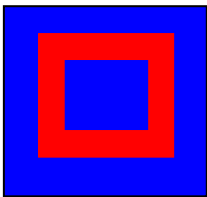
### Article 14 : Le ou les entraîneurs

- Une personne titulaire d'une licence FFKDA (code « Chin »), ayant des connaissances en San Da et Qing Da :
  - est autorisée à entrer sur l'aire de combat avec l'approbation de l'arbitre central.
  - n'est pas autorisée à manifester ou même contester pendant le combat par des gestes ou injures, voire un comportement déplacé, sans risquer d'être alors immédiatement avertie et pénalisée par le chef de table.
- **Les conseils techniques et stratégiques se donnent uniquement pendant la minute de repos.**
- En cas d'infractions répétées, les *coachs* ou entraîneurs encourent l'exclusion de la compétition ou la disqualification de leurs équipes, soit tous les combattants du club inscrits à la compétition.
- La même procédure d'exclusion peut être appliquée aux spectateurs pour cause de sifflements répétés, considérés comme intention de nuire au bon déroulement de la compétition.

\*\*\*\*\*

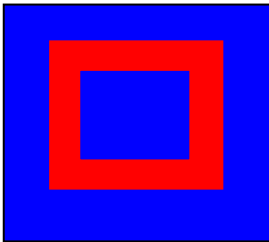
### REGLEMENTATIONS DES 3 SURFACES DE COMBAT « QING DA » ET « SAN DA »

- Aire de combat pour les catégories (1 à 4) poussin(e)s, pupilles, benjamin(e)s et minimes.



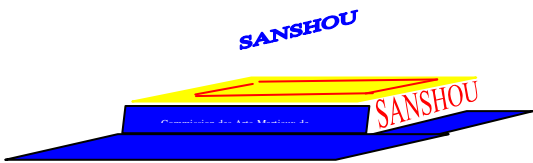
- 6 x 6 + 1 m de zone de sortie et 2 m de sécurité.
- Surface (aire de combat ados) = 36 m<sup>2</sup>

- Aire de combat pour les catégories (5 à 7) cadets, seniors et masters.



- 8 x 8 + 1 m de zone de sortie et 2 m de sécurité.
- Surface (aire de combat adultes) = 64 m<sup>2</sup>

- Aire de combat pour la catégorie « San Da »



- Contrairement à la pratique de combat « Qing Da », la compétition du « San Da » se pratique sur une plate-forme surélevée de 8 x 8 m x 40 cm soit une aire de combat = 64 m<sup>2</sup>.
- Protection périphérique de sécurité de 2 m par côté.

**Article 15 : Coups réguliers et les interdictions**

COUPS REGULIERS ET INTERDICTIONS POUR LE QING DA	CATEGORIES
--	------------

<b>Sont uniquement autorisés tous les coups à la touche</b>	Excepté en San Da
Tous les coups (simple, double ou triple).	
Coups de poings « directs », « circulaire » (crochet), « remontants », ( <i>uppercut</i> ).	
Coups de pieds, simple double « direct », « circulaire », « retourné ».	
Tous les balayages, les crochetages avec saisies sont autorisés.	

<b>Il est strictement interdit de...</b>	
Frapper en dessous de la ceinture (zone génitale).	
Frapper avec le genou (sur toute la partie du corps).	
Frapper son adversaire dans le dos ou derrière la tête.	
Soulever son adversaire et le projeter au sol en retournement.	Excepté en San Da
Saisir son adversaire des deux jambes pour le projeter en arrière (soleil).	Excepté en San Da
Se tourner (présenter le dos à l'adversaire).	
Ne pas respecter les commandements de l'arbitre.	
Saisir son adversaire par le cou (sauf pour neutraliser une projection).	
Saisir son adversaire et le frapper en même temps.	
Saisir ou tirer le vêtement ou le short de son adversaire.	
Frapper son adversaire au sol.	
Parler ou émettre des sons en combattant.	
Rejeter volontairement le protège-dents.	
Simuler un coup irrégulier.	
Se montrer incorrect envers un officiel, l'adversaire ou les entraîneurs.	
Frapper après un signal de l'arbitre « Ting ».	
Ne pas provoquer son adversaire pendant le combat, la minute de repos ou ailleurs.	
Utiliser une substance dopante ou tout autre produit que l'eau minérale.	



Règlement des compétitions de combat  
(Bo Ji Shu)

**ANNEXE**

**GESTUELLE  
DES ARBITRES ET JUGES  
POUR LES COMBATS  
SANDA ET QINGDA**

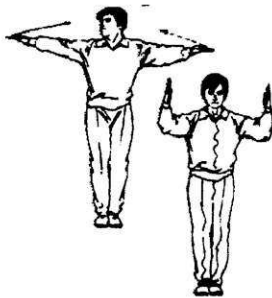
Appels et gestes des juges

Article 28 - Appels et gestes du juge de plateforme (arbitre central).



28.1 Salut paume et poing.

Debout pieds joints, la paume gauche repose sur le poing droit à 20-30 cm devant le buste.



28.2 Sur la plateforme.

Debout au centre de la plateforme, le juge de plateforme étend les deux mains en direction des compétiteurs, paume vers le haut. En appelant les compétiteurs sur la plateforme, il fléchit les coudes à 90 degrés les paumes se faisant face.




28.3 Les deux compétiteurs se saluent mutuellement.

Le juge de plateforme amène, devant son corps, sa paume gauche sur le dessus de son poing droit pour signaler aux compétiteurs de se saluer mutuellement.



28.4 Premier round..

Face au juge en chef le juge de plateforme se place en arc et flèche « Gong Bu», tend un bras en avant avec l'index vers le haut tout en gardant les autres doigts pliés.



28.5 Deuxième round.

Face au juge en chef; le juge de plateforme se place en arc et flèche «弓步 Gong Bu», tend un bras en avant avec l'index et le majeur, séparées, vers le haut tout en gardant les autres doigts pliés.



28.6 Troisième round

Face au juge en chef; le juge de plateforme se place en arc et flèche «弓步 Gong Bu», tend un bras en avant avec le pouce, l'index et le majeur, séparées, vers le haut tout en gardant les autres doigts pliés.



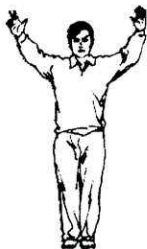
28.7 "prêt et commencez!"

En arc et flèche «弓步 Gong Bu», entre les deux compétiteurs, le juge de plateforme énonce "Prêt" «预备 Yu Bei» tout en tendant ses bras, sur une même ligne, en direction des compétiteurs. Ensuite il ramène ses paumes, dirigées vers le sol, ensemble devant son abdomen en disant "Commencer" «开始 Kai Shi» pour annoncer le début du combat.



28.8 "Ting" (Stop)

Le juge de plateforme dit "Stop" «停 Ting» tout en avançant en arc et flèche «弓步 Gong Bu», allongeant son bras de haut en bas, paume ouverte entre les deux compétiteurs



28.9 Passivité de 8 secondes

Le juge de plateforme monte les deux mains devant lui, avec l'annulaire et l'auriculaire d'une main repliés tandis que les huit autres doigts sont tendus et disjoints. Le compétiteur perd un point.



#### 28.10 Comptage

Face au compétiteur, avec les deux poings devant lui, pouce face à face, le juge de plateforme déploie, un à un, ses doigts du pouce à l'auriculaire d'une main puis de l'autre. Le combattant compté sur une action autorisée perd 2 points, les juges de lignes donnent 2 points à celui qui a fait l'action.



#### 28.11 Passivité

Le juge de plateforme tient ses bras en cercle devant son corps. Cette gestuelle est utilisée en cas d'accrochages répétés de l'un ou l'autre des compétiteurs. Le fautif perd un point, comptabilisé par les juges de ligne ainsi que par l'enregistreur.



#### 28.12 Comptage forcé de 8 secondes

En faisant face au juge en chef; le juge de plateforme tend son bras avec le pouce levé et les autres doigts pliés. Utiliser lors d'actions valides et autorisées, aussi le chef de table prend note de ce compte car au bout de 3 comptages, le combattant est déclaré hors combat.



#### 28.13 Trois secondes

Le juge de plateforme tend un bras à l'oblique paume vers le haut, désignant le compétiteur, et déplace son autre main, avec le pouce, l'index et le majeur tendus et les autres doigts restant pliés, horizontalement de l'abdomen vers le côté de son corps. Cette gestuelle indique que le compétiteur ne s'est pas relevé après 3 secondes lorsqu'il a tenté une action et chute, son adversaire gagne un point.



#### 28.14 Attaque désignée

Le juge de plateforme tend un bras entre les deux compétiteurs, le pouce tendu, les autres doigts fléchis et la paume vers le bas. La main se déplace latéralement dans la direction du pouce quand il ordonne : "Bleu/Rouge attaquer".



28.15 Au sol

Le juge de plateforme tend un bras à l'oblique paume vers le haut désignant le compétiteur, et déplace son autre bras légèrement fléchi, paume vers le bas, horizontalement de l'abdomen vers le côté de son corps.



28.16 Premier au sol

Le juge de plateforme tend un bras en direction du compétiteur qui est tombé le premier, puis dit "Rouge ou Bleu" et croise ses avant bras devant lui les paumes vers le sol.



28.17 Chute simultanée

Le juge de plateforme tend les deux bras devant à l'horizontal, puis les abaissent paumes vers le bas.



28.18 Sortie Rouge/Bleu

Le juge de plateforme tend un bras en direction du compétiteur qui est tombé/sortie de la plateforme, puis en arc et flèche « 弓步 Gong Bu », pousse son autre paume vers l'avant.



28.19 Sortie simultanée

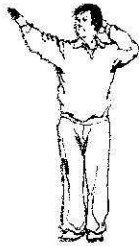
Le juge de plateforme en arc et flèche « 弓步 Gong Bu » les deux mains fléchies, ses paumes poussant vers l'avant, puis joignant les pieds il fléchit ses coudes tout en retournant ses mains, paume vers l'arrière.

Annnonce des actions déloyales et des fautes (28-20 a 28.27)



28.20 Frappe aux parties génitales

Le juge de plateforme tend un bras vers le fautif (paume vers le haut), et l'autre main pointe la zone d'infraction sur son propre corps.



28.21 Frappe à l'arrière du crâne

Le juge de plateforme tend un bras vers le fautif (paume vers le haut), de l'autre main touche l'arrière du crane pour indiquer la zone d'infraction.



28.22 Frappe du coude

Le juge de plateforme croise les bras devant le buste un main couvrant le coude de l'autre bras pour indiquer l'infraction.



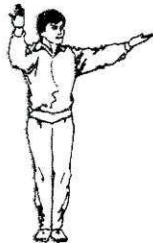
28.23 Frappe du genou

Le juge de plateforme tend un bras vers le fautif (paume vers le haut), lève un de ses genoux et le tapote de l'autre main pour indiquer l'infraction.



28.25 Avertissement (warning)

Le juge de plateforme tend un bras vers le fautif (paume vers le haut).  
L'autre main indique les fautes, puis se ferme en un poing (doigts vers l'arrière) tandis que le bras se fléchit à 90°.



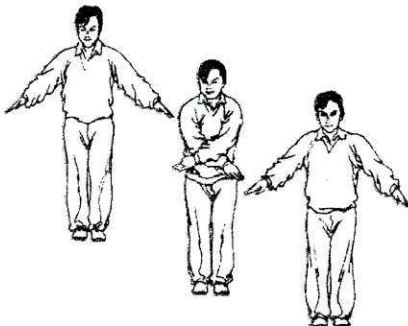
28.26 Mise en garde (admonition)

Le juge de plateforme tend un bras vers le fautif (paume vers le haut).  
Puis dit "Faute !" et fléchi le bras à 90° devant lui paume vers l'arrière.



28.27 Disqualifié

Le juge de plateforme tend les bras devant (poings fermés) puis ramène ses avant-bras en croix devant lui.



28.28 Technique non valide

Le juge de plateforme fait osciller ses deux bras afin de les croiser une fois devant lui pour indiquer que la technique n'est pas valide ; aucun point ne sera donc accordé .



28.29 Traitement d'urgence (appel du médecin)

Le juge de plateforme debout fait face au bureau du médecin, et croise ses deux avant-bras devant lui main ouverte pour indiquer l'urgence.



28.30 Repos

Le juge de plateforme tend ses bras de chaque côté (paume vers le haut), en pointant les places de repos des compétiteurs.



28.31 Echange des positions

Debout au centre de la plateforme, le juge de plateforme étend les deux bras et les croisent devant lui pour indiquer d'échanger les positions. Cette gestuel est appliqué à la fin de chaque combat pour que les compétiteurs puissent saluer les coaches adverses.



28.32 Match nul

Debout entre les compétiteurs, le juge de plateforme avec les deux main saisie un poignet des deux compétiteurs puis lève leur bras pour indiquer le match nul.



28.32 Vainqueur

Debout entre les compétiteurs, le juge de plateforme d'une main saisie le poignet du vainqueur puis lève son bras pour indiquer le vainqueur.

Article 29- Gestes du juge de ligne.



29.1 Au sol ou sortie

Le juge de ligne pointe l'index vers le sol, le pouce et les autres doigts étant pliés.



29.2 Ni au sol ou ni sortie

Le juge de ligne tiens une main à la verticale, et la déplace d'un côté à l'autre.



29.1 Rien vu clairement

Le juge de ligne pointe déploie ses mains de part et d'autre de son corps, avec les coudes fléchis et les paumes vers le haut.