

# Généralités

## I. LES CATEGORIES :

1. Il existe des compétitions
  - ⇒ Individuelles
  - ⇒ par équipe
2. Les catégories d'âge sont les suivantes :
  - ⇒ Adultes :  $\geq 18$  ans
  - ⇒ Juniors :  $\geq 16$  ans et  $< 18$  ans
  - ⇒ Minimes :  $\geq 13$  ans et  $< 16$  ans
  - ⇒ Benjamins :  $\geq 11$  ans et  $< 13$  ans
  - ⇒ Pupilles :  $\geq 9$  ans et  $< 11$  ans
  - ⇒ Poussins :  $\geq 6$  ans et  $< 9$  ans

Elles peuvent prendre des appellations telles que Coupe, Open, Tournoi... et être organisées tant au niveau des ligues, des inter-régions qu'au niveau national.

## II. les types d'épreuves

Il existe trois types d'épreuves :

1. **formes libres** à mains nues et/ou avec armes - nord/sud. (nouveaux règlements internationaux)
2. **Gui Ding** (anciennes et nouvelles formes imposées - créer de 1990 à 1999) avec une distinction nord/sud.
3. **Les taos lus d'école** : (tous les taolu de kung fu wushu, de toutes écoles ou styles autre que les imposés et les libres, incluent les formes éducatives type Chu Ji, Shao Nian, etc....) avec une distinction nord/ sud et interne.

## III. Inscription

↳ Lors d'une manifestation et quel que soit le niveau de compétition, le candidat peut s'inscrire au maximum dans trois épreuves :

1. Boxe à mains nues.
2. Boxe avec armes.
3. Tao de groupe ou combat pré arrangé.

## VI. LES DIFFERENTS STYLES :

### 1. Forme libres et imposées

#### a. À mains nues

- (一). **Boxe Longue** – 长拳 (chángquán)
- (二). **Boxe du sud** – 南拳 (nánquán)
- (三). **Boxe du fait suprême** – 太极拳 (tàijíquán)

#### b. Avec armes

- (一). **Technique à l'épée** – 剑术 (jiànshù)
- (二). **Technique au sabre** – 刀术 (dāoshù) & 南刀 (nándāo)
- (三). **Technique à la lance** – 枪术 (qiāngshù)
- (四). **Technique au bâton** – 棍术 (gùnshù) & 南棍 (nángùn)

## 2. Formes d'école

### a. À mains nues

- (一). **Style du nord** : 查拳 Chaquan, 花拳 Huaquan, 炮拳 Paoquan, 洪拳 Hongquan, 少林拳 Shaolinqun, ...
- (二). **Style du sud** : hung gar, Pak mei, Choy lee fut, ...
- (三). **boxes imitatives** : 通背拳 Tongbeiquan, 劈掛拳 Piguaquan, 翻子拳 Fanziquan, 地行拳 Ditangquan, Xiang xin quan, ...
- (四). **Boxes internes** : 八卦掌 Baguazhang, 形意拳 Xingyiquan, 八极拳 Bajiquan, ...

### b. Avec armes

- (一). Arme simple
- (二). Armes doubles
- (三). Arme souple

## 3. Combat combiné – 对练 (duìliàn)

- (一). sans armes – 徒手对练 (túshǒuduìliàn)
- (二). avec armes – 器械对练 (qìxièduìliàn)
- (三). mixte – 徒手与器械对练 (túshǒuyǔqìxièduìliàn)

## 4. Technique en groupe – 集体项目

- (一). groupe à mains nues
- (二). avec arme simple
- (三). avec armes doubles
- (四). avec armes souples

Les groupes sont composés de six compétiteurs de la même catégorie d'âge. Cependant, un compétiteur de la catégorie d'âge immédiatement inférieure peut faire partie du groupe. Un remplaçant par groupe est admis.

Sur décision de la commission d'organisation, il pourra être organisé :

- ↳ Des compétitions de groupes mixtes.
- ↳ Des catégories par groupes avec ou sans arme (à défaut toutes les catégories seront mélangées).

## VI. LES ARBITRES :

Les arbitres de compétition sont tenus d'arborer le costume d'arbitre officiel portant le symbole d'arbitre (Logo de la FWS).

## VII. LE RITUEL

1. Lors de l'appel de son nom et l'annonce de son résultat, le compétiteur doit saluer le juge en chef de table avec la figure « le poing et la paume » avec les pieds joints. La paume de sa main gauche et le poing de sa main droite se pressent l'une sur l'autre 20 à 30 cm devant sa poitrine en formant ainsi un cercle (*annexe 4 : figure 1*).
2. En cas de présentation avec un sabre ou une épée, l'arme doit être tenue dans la main gauche, formant avec la paume de la main droite un cercle devant la poitrine, (*annexe 4 : figures 2 et 3*).
3. En cas de présentation avec un bâton ou une lance, l'arme doit être tenue verticalement dans la main gauche, formant avec la paume de la main droite un cercle devant la poitrine, (*annexe 4 : figure 4*).

## VIII. AIRE DE COMPÉTITION, ARMES ET COSTUMES

### 1. Aire de compétition

La compétition doit se dérouler sur un **tapis long de 14 m et large de 8 m**.

Une bordure large de 5 cm sera tracée de chaque côté de l'aire de compétition.

Au milieu de deux côtés de longueur, une ligne longue de 30 cm et large de 5 cm sera tracée.

En raison de contraintes matérielles insurmontables, les organisateurs pourront aménager une aire de compétition différente à condition que les règles de sécurité soient respectées.

### 2. Armes de compétition

**1. Qiang (lance) :** elle ne doit pas être plus courte que la mesure prise entre le sol et le poignet du compétiteur lorsqu'il se tient debout avec un bras au dessus de la tête. Les barbes doivent se fixer au bout de la lance.

**2. Gun (bâton) :** Elle ne doit pas être plus courte que le corps du compétiteur.

**3. Jian (épée) :** la pointe de l'épée doit atteindre le sommet de l'oreille du compétiteur lorsqu'il saisit l'épée collée derrière son bras tendu vers le sol.

**4. Dao (sabre) :** la pointe du sabre doit atteindre le sommet de l'oreille du compétiteur lorsqu'il saisit le sabre collé sur un côté de son bras tendu vers le sol.

### 3. Costumes de compétition

#### 1. LES TENUES REGLEMENTAIRES DES ATHLETES :

- Les compétiteurs doivent porter une tenue conforme au règlement et au style pratiqué. Ex. veste sans manche en NQ.
- Elles doivent être portées lors de la compétition (CQFD).
- Elles ne doivent pas comporter d'éléments superflus.
- Les chaussures peuvent être spécifiques aux arts martiaux chinois ou des chaussures type gymnastique.

#### 2. Pour toutes les épreuves

1. Le pantalon large de style chinois.

2. Libre choix de la matière et de la couleur pour la tenue.

3. La bordure de la veste est d'une largeur de 1 cm, d'une matière et d'une couleur pouvant être différentes de celles de la veste.

4. Une ceinture souple d'une matière et d'une couleur pouvant être différentes de celles de la veste (sauf pour la veste du tai ji quan et du tai ji jian qui peut ne pas avoir de ceinture).

5. Des chaussons ou chaussures type gymnastique ou spécifiques aux arts martiaux chinois (type FeiYue™).

#### a. Pour les épreuves autres que le nan quan (annexe 3, figures 1 et 2)

1. La veste du style chinois (manches courtes ou longues) avec le col droit et sept lignes de boutons en tissus. Pour le tai ji quan et tai ji jian, les manches de la veste ne doivent pas arriver au delà du médus quand le bras du compétiteur est tendu vers le sol.

2. La manche de la veste doit être large et boutonnée au poignet.

#### b. Pour les épreuves de style nan quan

1. La veste du style chinois sans col avec sept lignes de boutons en tissus.

2. Manches courtes pour les femmes (*annexe 3, figure 4*) et sans manches pour les hommes (*annexe, 3 figure 3*).

# **Forme Libres**

*À mains nues et/ou avec armes - nord/sud.*

*(Nouveaux règlements internationaux)*

## **I. REGLEMENTATION EN STYLE CHANGQUAN (BOXE LONGUE)**

1. Il faut 3 techniques de mains (poing, main ouverte, main en crochet) et 5 positions (Ma bu 马步, Xu bu 虚步, Xie bu 歇步, Gong bu 弓步, Pu bu 扑步)
2. Techniques obligatoires
  - Positions à exécuter au moins 4 fois : Ma bu et Xu bu.
  - Exécuter au moins 5 coups de poing.
  - Exécuter au moins 5 poussées (main ouverte).
  - Exécuter au moins 2 coups de coude.
  - Parmi ces coups, il faut au moins 1 en attaque.
  - Il faut 4 techniques de coups de pied (coup fléchi-tendu, tendu, balayage, frappé) : elles doivent toutes apparaître, avec coups fléchi-tendu au moins 3 fois.
3. Equilibres : il faut 3 types d'équilibres différents dont 1 avec durée minimum de 3 secondes bloquées.
4. Sauts : il faut 3 types de sauts différents.
5. + les mouvements imposés définis dans les règlements IWUF.

## **II. REGLEMENTATION DU STYLE TAIJQUAN**

1. Le répertoire comprend au minimum : 4 techniques de Jambe, 6 autres types de mouvements différents.
2. + les mouvements imposés.

## **III. REGLEMENTATION DU STYLE NANQUAN**

1. Il faut 3 techniques de main : poing, main ouverte et griffe ; et les positions suivantes : ma bu ou ma bu modifié (1 ou 2) ou gong bu ou gong bu modifié ou xu bu ou gai bu ou qi long bu ou dan shang dui bu
  - positions à exécuter au moins 6 fois : gong bu.
  - positions à exécuter au moins 4 fois : ma bu.
  - positions à exécuter au moins 2 fois : xu bu et dui ling bu (position sur une jambe).
2. Sont obligatoires : techniques de mains, technique de coude, qiao fa et positions.
3. Exécuter obligatoirement 3 techniques de jambe différentes.
4. Exécuter obligatoirement 3 sauts différents.
5. + mouvements imposés.

## **IV. REGLEMENTATION DES TECHNIQUES AU SABRE**

1. Il faut 3 positions : gong bu, pu bu, xu bu
  - positions à exécuter au moins 4 fois : gong bu
  - positions à exécuter au moins 2 fois : xu bu, pu bu
2. exécuter au minimum 8 techniques différentes au sabre
3. exécuter au minimum 3 techniques de sabre passant au dessus de la tête (parade)
4. + mouvements imposés

## **V. REGLEMENTATION DES TECHNIQUES A L'EPEE**

1. Il faut 3 positions : gong bu, pu bu, xu bu
2. positions à exécuter au moins 4 fois : gong bu
3. positions à exécuter au moins 2 fois : xu bu, pu bu
4. exécuter au minimum 8 techniques différentes à l'épée
5. exécuter au minimum 3 équilibres différents dont 2 avec temps de pause obligatoire
6. + mouvements imposés.

## VI. REGLEMENTION DES TECHNIQUES A LA LANCE

1. Il faut 3 positions : gong bu, pu bu, xu bu
  - o positions à exécuter au moins 4 fois : gong bu
  - o positions à exécuter au moins 2 fois : xu bu, pu bu
2. exécuter au minimum 8 techniques différentes à la lance
3. exécuter au minimum 10 mouvements de piqués
4. + mouvements imposés

## VII. REGLEMENTATION DES TECHNIQUES AU BATON

1. Il faut 3 positions : gong bu, pu bu, xu bu
  - o positions à exécuter au moins 4 fois : gong bu
  - o positions à exécuter au moins 2 fois : xu bu, pu bu
2. exécuter au minimum 8 techniques différentes au bâton
3. + mouvements imposés

## VIII. MENSURATIONS DES SABRES ET EPEES EN FONCTION DE L'ATHLETE

TAILLE en m	1,50	1,50 - 1,55	1,55 - 1,60	1,60 - 1,65	1,65 - 1,70	1,70 - 1,75	1,75 - 1,85	1,85 et +
LONGUEUR en cm sabre/épée	72	74	76	78	80	82	86	90
POIDS (sabre)	0,625	0,650	0,675	0,700	0,725	0,740	0,810	0,910
POIDS (épée)	0,555	0,565	0,575	0,600	0,625	0,633	0,725	0,775

- Le degré de rigidité du sabre et de l'épée : la lame ne se tord pas lorsque l'on pose l'arme sur sa pointe, sans exercer de pression supplémentaire
- Après torsion de la lame à 90° pendant 3 minutes, elle reste droite
- longueur du foulard (sabre) : elle ne dépasse pas la longueur de la lame et ne comporte pas de décoration

## IX. MENSURATIONS DE LA LANCE

- La longueur de la lance ne doit pas être plus courte que la hauteur des pieds à l'extrémité de la main tendue vers le haut de l'athlète.
- Le diamètre de la moitié inférieure de la lance ne doit pas être inférieur à :
  - o 2,30 cm pour l'adulte homme
  - o 2,15 cm pour l'adulte femme et l'adolescent (junior)
  - o 2,00 cm pour l'adolescente
  - o pas de limite inférieure pour l'enfant
- la longueur du pompon rouge doit être supérieure à 20 cm

## X. MENSURATIONS DU BATON

- La longueur ne doit pas être inférieure à la taille de l'athlète
- Le diamètre de la moitié inférieure suit la même réglementation que la lance
- le diamètre de la moitié supérieure doit être inférieur à :
  - o 1,80 cm pour l'adulte homme
  - o 1,60 cm pour l'adulte femme et l'adolescent (junior)
  - o 1,40 cm pour l'adolescente
  - o pas de limite inférieure pour l'enfant

## XI. AJOUT D'UN FOND MUSICAL :

Il n'est autorisé que pour les épreuves en groupe si les moyens techniques le permettent

## **XII. ORDRE DE PASSAGE DES ATHLETES :**

- le tirage au sort est soit :
  - informatisé
  - manuel

## **XIII. DUREE DES TAOLU**

1. Pour les styles Chang quan, nan quan, sabre, épée, lance et bâton : la durée doit être supérieure à :
  - 1 min 20 sec pour les adultes

## **XIV. DEPART ET ARRIVEE DU TAOLU**

- Il n'y a plus d'obligation de commencer et finir un taolu sur le même côté du tapis et il n'y a pas d'obligation de direction.
  - 1 min 10 sec pour les adolescents
  - 1min pour les enfants
- Pour le Taijiquan : la durée doit être comprise entre :
  - 3 et 4 min pour les formes libres (avec avertissement sonore au bout de 3 min)
  - 5 et 6 min pour les formes codifiées (avec avertissement sonore au bout de 5 min)
  - 3 et 4 min pour les formes à l'épée (avec avertissement sonore au bout de 3 min)
- autres styles : durée supérieure à 1 mn 20 sec
- Pour les combats combinés : durée supérieure à 50 sec

# **Notation**

## **I. LES ARBITRES :**

- Ils sont 12 au total :
- les arbitres de 1 à 10 sont alignés d'un seul côté du tapis et les arbitres 11 et 12 sont en avant des arbitres de 1 à 10
- il y a 3 catégories d'arbitres (A, B et C). Chaque catégorie possède un coefficient :
  - A : arbitres 1, 3, 5, 7 et 9 : évaluent la technique pure et attribuent 5 points au total
  - B : arbitres 2, 4, 6 et 8 : évaluent le tempo, la vitesse, la puissance et la présentation et attribuent 2 points au total
  - C : arbitres 11 et 12 : évaluent les mouvements difficiles ("nan du") et attribuent 3 points au total
- les arbitres attribuent au total 10 points



## **II. SCORE ET MOUVEMENTS DIFFICILES ("NAN DU")**

- Les juges de catégorie C ajoutent et déduisent des points en fonction de la difficulté des mouvements. Soit au total 3 points sur 10.
- Il y a 3 niveaux de difficulté de mouvements :
  - A : attribue +0,2 point
  - B : attribue +0,4 point
  - C : attribue +0,6 point

### III. LES TYPES DE DIFFICULTES

#### I. LES ÉQUILIBRES :

- lever la jambe et la tenir avec la main en position debout attribue +0,2 point (A). Photo ci-contre en haut.
- un équilibre sur une jambe avec l'autre jambe à la perpendiculaire (par rapport au sol!!) attribue +0,4 point (B). Photo ci-contre en bas.
- un équilibre sur une jambe avec l'autre jambe en arrière tenue par les 2 mains attribue +0,6 point (C)



#### II. LES BALAYAGES :

- un balayage avant avec une rotation complète attribue +0,2 point (A)
- un balayage avant avec 2 rotations complètes attribue +0,4 point (B)

#### III. LES SAUTS ET ACROBATIES :

- un saut en rotation intérieure (xuan feng jiao) à 360° attribue +0,2 point (A)
- un saut en rotation intérieure à 540° attribue +0,4 point (B)
- un saut en rotation intérieure à 720° attribue +0,6 point (C)
  
- un saut "papillon" standard attribue +0,2 point (A)
- une vrille à 360° attribue +0,4 point (B)
- une vrille à 720° attribue +0,6 point (C)

#### IV. LES RECEPTIONS DE SAUTS :

- une réception en position ou en grand-écart sur un saut de catégorie B attribue +0,2 point
- une réception en position ou en grand-écart sur un saut de catégorie C attribue +0,3 point

#### V. LES ARMES :

- lancer l'arme en l'air, puis effectuer un balayage ou une rotation puis rattraper l'arme attribue +0,4 point
- effectuer un saut en rotation interne à 360° puis rattraper l'arme attribue +0,5 point
- effectuer un saut en rotation externe à 360° puis rattraper l'arme attribue +0,6 point.

# **Forme imposées**

*Anciennes et nouvelles formes imposées - créer de 1990 à 1999.*

*Avec une distinction nord/sud*

## **I. L'entrée et le départ de l'aire de compétition**

1. Si le compétiteur débute sa démonstration dos à la table, le point de départ de son taolu devra se situer dans la moitié de l'aire de compétition située sur le coté droit du juge en chef de table. Le compétiteur devra finir son taolu sur la même moitié de l'aire de compétition. Son visage doit se tourner vers la même direction au début et à la clôture du taolu.
2. Si le compétiteur débute sa démonstration face à la table, le point de départ de son taolu devra se situer dans la moitié de l'aire de compétition située sur le coté gauche du juge en chef de table. Le compétiteur devra finir son taolu sur la même moitié de l'aire de compétition. Son visage doit se tourner vers la même direction au début et à la fin du taolu.
3. Si le compétiteur ne fait pas face au juge en chef de table en débutant son taolu, il devra se tourner face à lui après la clôture du taolu.

## **II. Temps imparti pour les taolu**

### **• *le début et la clôture de la présentation du Taolu***

Le chronomètre doit démarrer lors du tout premier mouvement du compétiteur. Le chronomètre doit être arrêté lorsque le compétiteur joint ses deux pieds en position debout.

### **• *limite de temps pour les taolus imposés autres que le tai ji quan et tai ji jian***

La durée de l'exécution ne doit pas être inférieure à :

- 20 secondes pour tout compétiteur dans les catégories poussins et pupilles (6-10);
- 30 secondes pour tout compétiteur dans les catégories benjamins, minimes (11-14);
- 1 minute et 20 secondes pour les compétiteurs cadets, juniors et adultes. (15-99)

### **• *Limite de temps pour le tai ji quan et le tai ji jian***

- Elle est comprise entre 5 et 6 minutes pour le tai ji quan
- et entre 3 et 4 minutes pour le tai ji jian.

## **III. Les critères de notation des épreuves**

Le nombre de point maximum est de 10. Les critères d'évaluation et de déduction de points se présentent de la manière suivante :

### **1. La qualité des mouvements**

La note maximale pouvant être attribuée pour ce critère est de **6 points**. Pour :

- Les formes des mains ;
- Les formes des pieds ;
- Les formes du corps ;
- Les techniques de paumes ;
- Les techniques de jambes ;
- Les techniques de sauts ;
- Les techniques d'équilibre ;
- Les techniques de maniement des armes ;
- Les déplacements ;
- Les mouvements du corps.

Par rapport aux normes techniques :

- Chaque faute légère conduit à une déduction de 0.05 point ;
- Chaque faute évidente conduit à une déduction de 0.1 point ;
- Chaque faute grave conduit à une déduction de 0.2 point.

La déduction totale ne peut pas dépasser 0.2 point pour plusieurs fautes dans le même mouvement ou pour de multiples apparitions d'une faute habituelle sur la forme des mains (y compris les doigts pour l'épée).

Si la lame du sabre ou de l'épée touche de façon non pertinente toute partie du corps, ou au cas où un compétiteur ne distingue pas les différences entre les maniements du sabre et l'épée, la déduction des points suivra les critères de déduction de points pour chaque épreuve.

## **2. La puissance et la coordination**

La note maximale pouvant être attribuée pour ce critère est de **2 points** : En cas d'une utilisation totale de la puissance et d'une parfaite coordination des yeux, des mains et de l'ensemble du corps, les 2 points seront accordés. Par rapports aux normes :

- **Une faute légère** conduira à la déduction **de 0.1 à 0.5 point** ;
- **Une faute évidente** conduit à une déduction **de 0.6 à 1 point** ;
- **Une faute grave** conduit à une déduction **de 1.1 à 2 points**.

## **3. L'esprit, le rythme, le style, le contenu, la structure et la composition**

La note maximale pouvant être attribuée pour ce critère est de **2 points** :

Elle sera accordée si :

- Les performances ont été exécutées dans un bel esprit, sur un bon rythme et avec style ;
  - Le contenu est riche ;
  - La structure est variée et la chorégraphie est bonne.
- ↳ **Une faute légère** conduira à la déduction **de 0.1 à 0.5 point** ;
- ↳ **Une faute évidente** conduit à une déduction **de 0.6 à 1 point** ;
- ↳ **Une faute grave** conduit à une déduction **de 1.1 à 2 points**.

# Forme d'écoles

Tous les taolu de kung fu wushu, de toutes écoles ou styles

Avec une distinction nord/ sud et interne.

Autre que les imposés et les libres, incluent les formes éducatives type

Chu Ji, Shao Nian, etc....

## **Limite de temps pour les taolus d'école**

1. **La forme individuelle** : la durée du taolu ne doit pas être inférieure à :
  - 20 secondes dans les catégories poussins et pupilles,
  - 30 secondes dans les catégories benjamins et minimes,
  - 45 secondes pour les compétiteurs juniors et adultes.
2. **La forme de combat pré-arrangé** : la durée du tao lu ne doit pas être inférieure à :
  - 20 secondes dans les catégories poussins, pupilles et benjamins,
  - 30 secondes dans la catégorie minimes,
  - 45 secondes pour les compétiteurs juniors et adultes.
3. **La forme collective style externe** :  
La durée du taolu doit être comprise entre 45 secondes et 2 minutes.
4. **La forme collective style interne** :  
La durée du taolu doit être comprise entre 1min30 secondes et 5 minutes.

## **LES CRITÈRES ET MÉTHODES DE NOTATION**

### → **La forme individuelle**

Le total de 10 points est réparti de la façon suivante :

1. Pour les positions correctes et les méthodes pures : **4 points.**
2. Pour la fluidité de la puissance et l'harmonie des mouvements : **3 points.**
3. Pour l'originalité de style et la densité du contenu : **2 points.**
4. Pour la concentration mentale et le rythme clair : **1 point.**

### → **La forme de combat pré-arrangé**

Le total de 10 points est réparti de la façon suivante :

1. Pour les méthodes correctes et les combinaisons pertinentes des attaques-défense :  
**4 points.**
3. Pour la virtuosité des mouvements et la bonne coordination : **3 points.**
4. Pour le contenu dense et la structure compacte : **2 points.**
5. Pour le réalisme des mouvements et l'originalité de style : **1 point.**

### → **La forme collective**

Le total de 10 points est réparti de la façon suivante :

1. Pour la qualité technique : des positions correctes, une distinction claire entre la mobilité et l'immobilité, une bonne concentration, une fluidité technique : **4 points.**
2. Pour le contenu : un contenu dense, une bonne présentation des caractéristiques et styles de Wushu, une bonne composition des mouvements et méthodes de base pour chaque style : **3 points.**
3. Pour la coordination : une bonne formation de groupe, une bonne synchronisation d'exécution des mouvements : **2 points.**
4. Pour la structure et la composition : une structure pertinente et une composition équilibrée : **1 point.**

## **Les déductions pour d'autres fautes (*Formes imposées ou d'école*) :**

- 1. Présentation non achevée du taolu :** tout compétiteur qui quitte l'aire de compétition sans achever son taolu ne sera pas noté.
- 2. Oublis :** chaque oubli entraîne à une déduction de 0.1 à 0.3 point en fonction de la gravité de chaque oubli :
  - une pause qui affecte le rythme des mouvements entraîne une déduction de 0.1 point,
  - une longue pause entraîne déduction de 0.2 point,
  - une pause créant la confusion chez le compétiteur entraîne déduction de 0.3 point.
- 3. Affectation des mouvements par la tenue ou l'objet de décoration :** Une déduction de 0.1 point s'applique lorsque :
  - le foulard du sabre ou le pompon de l'épée, s'enroulant autour de toute partie du corps, affecte les mouvements du compétiteur,
  - un élément vestimentaire ou une arme tombe,
  - la veste se déboutonne ; le vêtement se déchire, les chaussons s'enlèvent...
- 4. Affectation du mouvement par une arme :**
  - les armes touchent le sol ou le corps du compétiteur : une déduction de 0.1 point est appliquée,
  - les armes se tordent ou se déforment de façon évidente : une déduction de 0.2 point est appliquée,
  - les armes se cassent : une déduction de 0.5 point est appliquée.
- 5. Perte d'équilibre :**
  - chaque oscillation corporelle, déplacement ou sautillerment non pertinent donne lieu à une déduction de 0.1 point (la répétition de ces fautes donne lieu à cumul de déductions),
  - chaque appui pour se rééquilibrer donne lieu à une déduction de 0.3 point,
  - chaque chute non pertinente donne lieu à une déduction de 0.5 point.
- 6. Sortie des limites de l'aire de compétition :**
  - lorsqu'une partie du corps sort des limites de l'aire de compétition, une déduction de 0.1 point est appliquée,
  - lorsque l'ensemble du corps sort des limites de l'aire de compétition : une déduction de 0.2 point est appliquée.
- 7. Chaque erreur relative à la poussée de cris en Nan quan entraîne déduction de 0.1 point.**
- 8. Chaque erreur relative au début et à la clôture entraîne déduction de 0.1 point.**
- 9. Reprise du Taolu :**
  - tout compétiteur dont l'exécution du taolu est interrompue par un cas de force majeur peut répéter son taolu avec l'accord du juge en chef de table et ceci sans déduction de point,
  - tout compétiteur dont l'exécution du taolu est interrompue par un trou de mémoire, une erreur technique ou le dommage de son arme peut répéter son taolu après déduction d'un point,
  - lorsqu'un compétiteur, blessé, se trouve dans l'incapacité de poursuivre son taolu, le juge en chef de table pourra arrêter la présentation. Si, après les premiers soins, le compétiteur est en mesure de poursuivre la compétition, *il pourra recommencer son taolu après déduction d'un point.*

**10. Non respect de la limite de temps :**

- pour le taolu du Tai ji quan et du Tai ji jian : déduction de 0,1 points par tranche de 5 secondes (insuffisance ou dépassement de la limite de temps),
- pour les autres épreuves : déduction de 0,1 point par tranche de 2 secondes (insuffisance ou dépassement de la limite de temps).

**11. Erreur de direction des mouvements dans les taolus imposés (« guiding ») :**  
chaque faute évidente donnera lieu à une déduction de 0.1 point.

**12. Absence ou rajout de mouvement(s) dans les taolus imposés :**

- chaque absence ou rajout de mouvement donnera lieu à une déduction **de 0.2 point**,
- chaque absence ou rajout de pas préparant un saut donnera lieu à une déduction **de 0.1 point**.

**13. Non-conformité des armes ou de la tenue au règlement de compétition**  
donnera lieu à une déduction **de 0.1 point**.

## **Méthodes de notation**

### ***Notation par les juges***

La note donnée par les juges doit comporter deux décimales dont la deuxième doit être 0 ou 5.

### ***Détermination de la note finale***

La note finale est le résultat de la note globale des juges validé par le juge en chef de table.

La note finale est affichée à la table sur une palette que le marqueur lève à l'attention du compétiteur et du public. Le marqueur doit annoncer les motifs des déductions.

# ANNEXES

**Édition : Novembre 2007**  
**Révision : 1.0.13**



## ANNEXE 1

# Aide mémoire pour les juges de lignes Concernant tous les taolus

### A effectuer après évaluation de la prestation

#### 1. Présentation non achevée du taolu :

Tout compétiteur qui quitte l'aire de compétition sans achever son taolu ne sera pas noté.

#### 2. Oublis :

Chaque oubli entraîne à une déduction de 0.1 à 0.3 point en fonction de la gravité de chaque oubli :

- une pause qui affecte le rythme des mouvements entraîne une déduction de 0.1 point,
- une longue pause entraîne déduction de 0.2 point,
- une pause créant la confusion chez le compétiteur entraîne déduction de 0.3 point.

#### 3. Affectation des mouvements par la tenue ou l'objet de décoration :

Une déduction de 0.1 point s'applique lorsque :

- le foulard du sabre ou le pompon de l'épée, s'enroulant autour de toute partie du corps, affecte les mouvements du compétiteur,
- la veste se déboutonne ; le vêtement se déchire, les chaussons s'enlèvent...

#### 4. Affectation du mouvement par une arme :

- les armes touchent le sol ou le corps du compétiteur : une déduction de 0.1 point est appliquée,
- les armes se tordent ou se déforment de façon évidente : une déduction de 0.2 point est appliquée,
- les armes se cassent ou tombent : une déduction de 0.5 point est appliquée.

#### 5. Perte d'équilibre :

- chaque oscillation corporelle, déplacement ou sautillerment non pertinent donne lieu à une déduction de 0.1 point (la répétition de ces fautes donne lieu à cumul de déductions),
- chaque appui pour se rééquilibrer donne lieu à une déduction de 0.3 point,
- chaque chute non pertinente donne lieu à une déduction de 0.5 point.

#### 6. Sortie des limites de l'aire de compétition :

- lorsqu'une partie du corps sort des limites de l'aire de compétition, une déduction de 0.1 point est appliquée,
- lorsque l'ensemble du corps sort des limites de l'aire de compétition : une déduction de 0.2 point est appliquée.



## ANNEXE 2

# Aide mémoire pour les juges en chef de table Concernant tous les taolus

## A effectuer après détermination de la note moyenne

**7. Chaque erreur relative à la poussée de cris en Nan quan entraîne déduction de 0.1 point.**

**8. Chaque erreur relative au début et à la clôture entraîne déduction de 0.1 point.**

**9. Reprise du Taolu :**

- tout compétiteur dont l'exécution du taolu est interrompue par un cas de force majeur peut répéter son tao lu avec l'accord du juge en chef de table et ceci sans déduction de point,
- tout compétiteur dont l'exécution du taolu est interrompue par un trou de mémoire, une erreur technique ou le dommage de son arme peut répéter son taolu après déduction d'un point,
- lorsqu'un compétiteur, blessé, se trouve dans l'incapacité de poursuivre son taolu, le juge en chef de table pourra arrêter la présentation. Si, après les premiers soins, le compétiteur est en mesure de poursuivre la compétition, *il pourra recommencer son taolu après déduction d'un point.*

**10. Non respect de la limite de temps :**

- pour le taolu du Tai ji quan et du Tai ji jian : déduction de 0,1 points par tranche de 5 secondes (insuffisance ou dépassement de la limite de temps),
- pour les autres épreuves : déduction de 0,1 point par tranche de 2 secondes (insuffisance de la limite de temps).

26

**11. Erreur de direction des mouvements dans les taolus imposés (« guiding ») :** chaque faute évidente donnera lieu à une déduction de 0.1 point.

**12. Absence ou rajout de mouvement(s) dans les taolus imposés :**

- chaque absence ou rajout de mouvement donnera lieu à une déduction de **0.2 point**,
- chaque absence ou rajout de pas préparant un saut donnera lieu à une déduction de **0.1 point**.

**13. non-conformité des armes ou de la tenue au règlement de compétition** donnera lieu à une déduction de **0.1 point**.

### ***L'entrée et le départ de l'aire de compétition***

**1.** Si le compétiteur débute sa démonstration dos à la table, le point de départ de son taolu devra se

situer dans la moitié de l'aire de compétition située sur le coté droit du juge en chef de table. Le compétiteur devra finir son taolu sur la même moitié de l'aire de compétition. Son visage doit se tourner vers la même direction au début et à la clôture du taolu.

**2.** Si le compétiteur débute sa démonstration face à la table, le point de départ de son taolu devra se

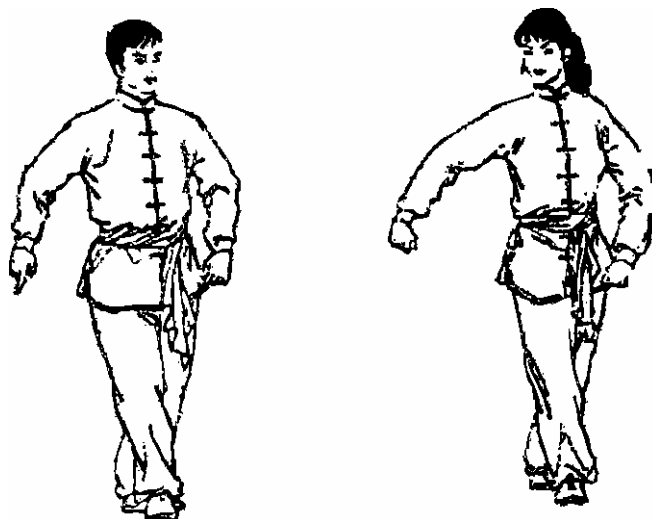
situer dans la moitié de l'aire de compétition située sur le coté gauche du juge en chef de table. Le compétiteur devra finir son tao lu sur la même moitié de l'aire de compétition. Son visage doit

se tourner vers la même direction au début et à la fin du taolu.

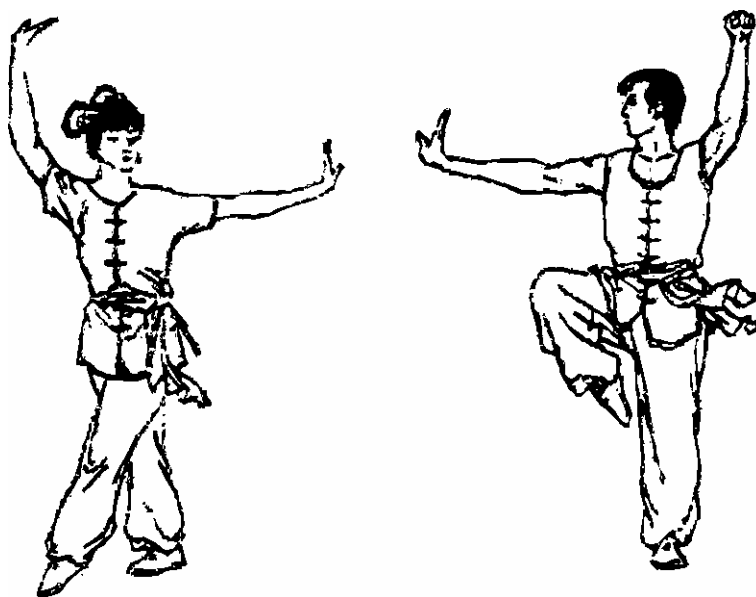
**3.** Si le compétiteur ne fait pas face au juge en chef de table en débutant son taolu, il devra se tourner face à lui après la clôture du taolu.

### ANNEXE 3

## **COSTUMES DE COMPÉTITION**



Costumes de compétition des styles autres que Nanquan



Costumes de compétition des styles de Nanquan

## ANNEXE 4

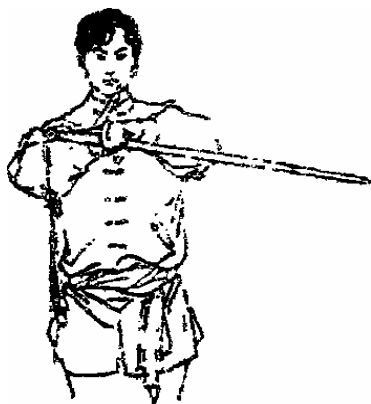
### LES RITUELS DE SALUTATION



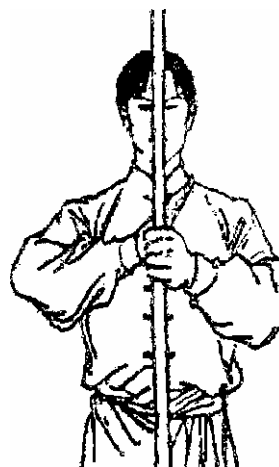
Salut sans arme



Salut avec sabre



Salut avec épée



Salut avec arme longue

**ANNEXE 5****RÉFÉRENTIEL DE NOTATION  
POUR LES TAOLUS IMPOSÉS*****L'attribution d'une note***

Les juges techniques jugent sur un total de dix points. Selon la prestation, ils procèdent à des déductions. Cet acte est véritablement très délicat et il faut pour le faire avoir acquis une bonne formation et une véritable expérience.

Pour donner une note, chaque arbitre se réfère à un règlement très précis. Ce dernier doit être respecté à la lettre ; toute considération personnelle ne peut cependant pas être écartée. Et c'est de là que naît toute la difficulté de l'arbitrage en compétition.

La note est attribuée en considération des critères généraux de règlement, mais aussi en comparaison des différents pratiquants qui se présentent.

La première note ne doit pas être un désavantage, elle doit être le point de référence à ne pas oublier pendant tout le passage du groupe.

La note ne doit pas être donnée au hasard : elle doit être précise et justifiable.

**Date :** .....

**Nom et Numéro du Juge :** .....

**Nom et prénom du compétiteur :** .....

	Faute légère	Faute évidente	Faute sérieuse	NOTE
<b>Qualité des mouvements :</b> 6 points	<b>0.05 point</b>	<b>0.1 point</b>	<b>0.2 point</b>	<b>/6</b>
<b>Esprit et rythme :</b> 2 points	<b>0.1 à 0.5</b>	<b>0.6 à 1</b>	<b>1 à 2</b>	<b>/2</b>
<b>Puissance et coordination :</b> 2 points	<b>0.1 à 0.5</b>	<b>0.6 à 1</b>	<b>1 à 2</b>	<b>/2</b>
<b>TOTAL GÉNÉRAL</b>				

Exemples de fautes légères	Poing non serré, frappe inégale, pouce écarté.
	<b>Paume :</b> doigts séparés, non rigides. Mains non contractées, doigts non levés en NAN QUAN.
	<b>Position :</b> genou dépassant l'axe du pied, jambe trop ou pas assez inclinée, Orteils mal orientés.
	<b>Équilibre :</b> léger manque d'équilibre, manque de stabilité au niveau des sauts.
Exemples de fautes évidentes	Plusieurs répétitions de fautes légères.
	<b>Postures :</b> pieds non en appui total au sol, pieds non parallèles en MA BU, jambes trop rapprochées en GONG BU, cuisses trop hautes en MA BU.
Exemples de fautes sérieuses	Déséquilibres plus marqués et plus longs.
	Répétition de fautes évidentes quand les mouvements et les postures ne sont pas reconnaissables.
	Quand les déséquilibres entraînent une chute ou nécessitent un mouvement de rattrapage non compris dans le TAO LU.
	Tombe au sol.

**ANNEXE 6****RÉFÉRENTIEL DE NOTATION  
POUR LES TAOLUS D'ÉCOLE*****L'attribution d'une note***

Les juges techniques jugent sur un total de dix points. Selon la prestation, ils procèdent à des déductions. Cet acte est véritablement très délicat et il faut pour le faire avoir acquis une bonne formation et une véritable expérience.

Pour donner une note, chaque arbitre se réfère à un règlement très précis. Ce dernier doit être respecté à la lettre ; toute considération personnelle ne peut cependant pas être écartée. Et c'est de là que naît toute la difficulté de l'arbitrage en compétition.

La note est attribuée en considération des critères généraux de règlement, mais aussi en comparaison des différents pratiquants qui se présentent.

La première note ne doit pas être un désavantage, elle doit être le point de référence à ne pas oublier pendant tout le passage du groupe.

La note ne doit pas être donnée au hasard : elle doit être précise et justifiable.

**Date :** .....

**Nom et Numéro du Juge :** .....

**Nom et prénom du compétiteur :** .....

	Faute légère	Faute évidente	Faute sérieuse	NOTE
<b>4 points</b>	<b>0.05 point</b>	<b>0.1 point</b>	<b>0.2 point</b>	<b>/4</b>
<b>3 points</b>	0.1 à 0.5	0.6 à 1	1 à 2	<b>/3</b>
<b>2 points</b>	0.1 à 0.5	0.6 à 1	1 à 2	<b>/2</b>
<b>1 point</b>				<b>/1</b>
<b>TOTAL GÉNÉRAL</b>				

Exemples de fautes légères	Poing non serré, frappe inégale, pouce écarté.
	<b>Paume</b> : doigts séparés, non rigides. Mains non contractées, doigts non levés en NAN QUAN.
	<b>Position</b> : genou dépassant l'axe du pied, jambe trop ou pas assez inclinée, Orteils mal orientés. <b>Équilibre</b> : léger manque d'équilibre, manque de stabilité au niveau des sauts.
Exemples de fautes évidentes	Plusieurs répétitions de fautes légères.
	<b>Postures</b> : pieds non en appui total au sol, pieds non parallèles en MA BU, jambes trop rapprochées en GONG BU, cuisses trop hautes en MA BU.
	Déséquilibres plus marqués et plus longs.
Exemples de fautes sérieuses	Répétition de fautes évidentes quand les mouvements et les postures ne sont pas reconnaissables.
	Quand les déséquilibres entraînent une chute ou nécessitent un mouvement de rattrapage non compris dans le TAO LU.
	Tombe au sol.

## ANNEXE 7

# EXEMPLES DE FAUTES

La liste des pénalités ci-dessous énumérées n'est pas limitative, il s'agit d'évaluer les fautes les plus importantes, pour le reste, il est bien évident que les juges ont un pouvoir d'appréciation qui leur est propre et garanti par la bonne connaissance de l'Art Martial.

## **Pour les styles autres que le Tai ji quan (avec ou sans arme)**

### **1. Principales fautes dans la qualité du mouvement**

Les fautes comme il a été étudié plus haut peuvent être légères, évidentes ou sérieuses (le barème des sanctions a été étudié plus haut).

- On appelle faute légère, une faute n'altérant pas la qualité du taolu.
- La faute évidente est directement perceptible.
- La faute grave altère directement la qualité de l'enchaînement.
- Des fautes légères répétées deviendront évidentes puis graves et seront sanctionnées comme telles.

#### ***Exemples de fautes légères :***

Poing : non serré, frappe inégale, pouce écarté.

Paumé : doigts séparés, doigts non rigides.

Mains : non contractées, doigts non levés en Nan quan.

Doigts pour l'épée : index et majeur non joints.

Positions de base : genou dépassant l'axe du pied, jambe trop ou pas assez inclinée, orteils mal orientés, cuisses trop hautes en flexion (+ 45°), talon levé, jambe fléchie alors qu'elle devrait être tendue, position pas assez basse, pieds non correctement en contact avec le sol).

Équilibre : léger manque d'équilibre ou de stabilité de la jambe, de la cuisse, du genou d'appui ou bien du corps, manque de stabilité au départ ou à la réception des sauts et coups de pieds sautés.

#### ***Exemples de fautes évidentes :***

Quand il y a plusieurs répétitions de fautes légères.

Postures de jambe et de pieds : pieds non en appui total au sol, pieds non parallèles en Ma bu, jambes trop rapprochées en Gong bu, Ma bu cuisses trop hautes.

Déséquilibres plus marqués et plus longs.

#### ***Exemples de fautes graves :***

Quand il y a répétition de fautes évidentes.

Quand les mouvements et les postures sont effectués de telle manière que le juge ne peut ni les reconnaître ni les qualifier.

Quand les déséquilibres entraînent une chute, ou nécessitent un mouvement de rattrapage non compris dans le taolu.

Quand l'arme tombe au sol.

## 2. Principales fautes d'expression

### *Force et coordination:*

**La force et la coordination sont notées sur deux points.**

Force : les mouvements doivent être vigoureux et efficaces.

Coordination : entre les yeux les mains, les pieds, le port de tête, le corps sans oublier l'arme éventuelle. Les fautes sont sanctionnées en fautes légères évidentes et sérieuses.

### *Esprit, rythme, contenu, et chorégraphie :*

**Ils sont notes sur deux points.**

L'esprit consiste en concentration il faut surveiller le regard du compétiteur.

Le rythme consiste en l'enchaînement rapide ou lent.

Le contenu doit être riche et diversifié.

La chorégraphie doit être bien équilibrée avec absence de temps morts.

## Pour le Tai ji quan (avec ou sans arme)

### 1. Principales fautes d'expression

**Pour juger le Tai ji quan il faut garder à l'esprit plusieurs critères.**

Le maintien du corps est un facteur important, le corps doit être bien détendu le poids repart, les mouvements affinés et non rigides.

Toutes les parties du corps doivent coïncider, les mouvements doivent être fluides et coordonnés.

L'application de la force permet de juger le niveau de technique (légèreté agilité, mouvements sans brusquerie et continus).

### 2. Principales fautes dans la qualité du mouvement

Les fautes sont sanctionnées selon leur gravité.

Il existe des fautes légères, des fautes apparentes et des fautes.

#### *Exemples de fautes légères :*

Est considéré comme faute légère une faute perceptible n'altérant pas la qualité générale de l'enchaînement.

Doigts trop tendus ou pas assez, doigts serrés.

Toutes fautes précédemment citées dans les autres styles.

Mouvements trop raides et pas assez arrondis.

Centre de gravité trop fluctuant.

Deux jambes serrées ou pas assez.

Corps tordu.

Corps trop contracté.

Regard non coordonné avec les mouvements.

Membres trop contractés.

### ***Exemples de fautes évidentes :***

Est considéré comme faute apparente une faute visible ne remettant pas en cause l'enchaînement lui-même. Le cumul de deux fautes légères est considéré comme faute apparente.

Torse penché à l'arrière ou à l'avant.

Centre de gravité trop haut.

Ecartement supérieur à 70°.

Jambes complètement tendues.

Perte importante d'équilibre.

### ***Exemples de fautes graves :***

Est considéré comme grave une faute évidente altérant irréversiblement la qualité de l'enchaînement ou du taolu. Le cumul de trois fautes légères ou de deux fautes apparentes est considéré comme faute grave.

#### **Chute**

Manque évident et définitif de stabilité.

Mouvements saccadés (automate).

Mouvement de tête de bras et de jambe sans aucune harmonie.

### **3. Fautes communes pour la puissance et la coordination**

Le jugement se fait à partir de l'impression laissée par la performance et après comparaison avec les autres compétiteurs. C'est pour cela qu'il est nécessaire que les juges se réunissent après le passage du premier compétiteur d'une série, afin de donner une note globale laissant une marge d'appréciation vers le haut et vers le bas.

#### ***Exemples de fautes légères :***

Mouvement des pieds et des mains non coordonnés en même temps.

Transition des mouvements avec coupure et sans fluidité.

Pas d'application de la force et rigidité.

Manque d'agilité et de calme.

Application inefficace de la force manque de variété dans les mouvements.

Les yeux ne coïncident pas avec les mouvements.

#### ***Exemples de fautes évidentes :***

Travail des yeux séparé et dispersé.

Rigidité trop importante etc.

Cette liste n'est pas limitative.

#### ***Exemples de fautes graves :***

Travail des pieds et des mains complètement indépendant.

Exécution mécanique des mouvements et dépourvue des caractéristiques essentielles du Taiji.

Mouvements trop durs ou trop mous sans force.

#### **4. Fautes communes pour l'esprit et le rythme**

Le jugement de ce type de faute se fait suivant l'impression d'ensemble de la démonstration et par comparaison avec d'autres compétiteurs de même tableau. La déduction des points est faite au total à la fin du taolu. Le score entier (2 points) sera donné aux compétiteurs travaillant dans « *l'esprit* » et totalement concentrés, (expression faciale naturelle, contenu riche, chorégraphie et structure agréable).

##### ***Exemples de fautes légères :***

- Angoisse nervosité, tremblement des mains et des pieds.
- Esprit et corps non coordonnés.
- Expression faciale non naturelle.
- Trop lent ou trop rapide.
- Peu varié et répétition.
- Mauvaise structure, transition rigide et dure des mouvements.
- Chorégraphie manquant d'ingéniosité.

##### ***Exemples de fautes évidentes :***

- Esprit non concentré, attention divertie.
- Expression faciale affectée.
- Performance irrégulière parfois lente et parfois rapide.
- Contenu monotone et trop simple.
- Structure et chorégraphie désordonnée.

##### ***Exemples de fautes sérieuses :***

- Extrême nervosité, perte de confiance.
- Contenu monotone simplifié et répétitif.
- Absence totale des caractéristiques du Taiji quan.

**Nota :** Toucher, marcher sur les limites n'est pas sortir.

<i>Pinyin</i>	<i>Alternative</i>	<i>Chinois</i>	<i>Français</i>	<i>Groupe</i>	<i>Type</i>
Baimeiquan					Nord
Baji Quan			Boxe Des 8 Extremes		Nord
Beishaolin Quan			Boxe Shaolin Du Nord		Sud
Caijia			Boxe De La Famille Cai		Sud
Choy Lee Fut Ou Caififu			Boxe Des Bonzes Cal Et Li		Sud
Chaquan			Boxe De M. Cha		Nord
Chang Quan			Longue Boxe		Nord
Changgha Quan			Boxe De La Famille Chang		Nord
Chuahao			Pied Qui Transperce		Nord
Dacheng Quan			Boxe Oe La Grande Compilation		Nord
Ditangquan			Boxe Des Culbutes		Nord
Erlangquan			Boxe Du Zémé Frere		Nord
Fanziquan			Boxe Tournante		Nord
Foula			Boxe Boudhique		Sud
Gouquan			Boxe Du Chien		Sud
Hania			Boxe De La Famille Han		Nord
He Quan			Boxe De La Grue		Sud
Baihequan			Boxe De La Grue Blanche		Sud
Lama Quan			Boxe De La Grue Tibetaine		Nord
Hong Quan			Grande Boxe		Nord
Hongha			Boxe De La Famille Hong		Sud
Hou Quan			Boxe Du Singe		Nord
Hua Quan			Boxe Fleurie		Nord
Hua Quan			Boxe Du Mont Hua		Nord
Huxingquan			Boxe Du Tigre		Sud
Hunan Chan Ziran Men			Style Naturel Du Courant Chan De La Divinite		Nord

Lanshou			Main Qui Arrete		Nord
Liancheng Quan			Boxe De La Ville De Liancheng		Sud
Li Jia			Boxe De La Famille Li		Sud
Liuhequan			Boxe Des 6 Combinaisons		Nord
Liuhebafa Quan			Boxe Des 6 Combinaisons Et Des 8 Techniques		Nord
Liu Jia			Boxe De La Famille Liu		Sud
Longxing Quan			Boxe Du Style Du Dragon		Sud
Long Quan			Boxe Du Dragon		Sud
Luchanquan			Boxe Des Disciples Du Bouddha		Nord
Meihuaquan			Boxe De La Fleur De Mel		Nord
Mianquan			Boxe Du Coton		Nord
Mianzhang			Paume De Coton		Nord
Mizongquan			Boxe De La Trace Perdue		Nord
Ke Jia Quan			Boxe Des Hakka		Sud
Mojia			Boxe De La Famille Mo		Sud
Nan Quan			Boxe Du Sud		Sud
Piguaquan			Boxe Qui Fend Et Qui Devie		Nord
Qiquan			Boxe De La Famille Qi		Nord
Sanhuang Paochui			Boxe Des 3 Empereurs Qui Martelent Comme Des Coups De Canon		Nord
Pao Quan			Boxe Canon		Nord
Shaolinquan			Boxe De Shaolin		Nord
Shaolin Shisan Zhua			Boxe De Shaolin Des 13 Saisies		Nord
Shaolinwuxunbafa Quan			Boxe De Shaolin Des 5 Figures Et Des 8 Methodes		Nord
She Quan			Boxe Du Serpent		Sud
Shi Quan			Boxe Du Lion		Sud
Shuaijiao			Lutte Chinoise		Nord
Sun Bin Quan			Boxe De Sun Bin		Nord
Taizu Quan			Boxe De L Empereur Taizu		Nord

<i>Pinyin</i>	<i>Alternative</i>	<i>Chinois</i>	<i>Français</i>	<i>Groupe</i>	<i>Type</i>
Tanglang Quan			Boxe De La Mante Regi Lieuse		Nord
Tantui			Jambe Elastique Ou Jambe Ressort		Nord
Tongbei Quan			Boxe Du Dos Traverse		Nord
Wuzu Quan			Boxe Des 5 Ancetres		Sud
Yiaha Quan			Boxe Du Chevalier		Sud
Yi Quan			Boxe De La Pensee		Nord
Yingzho Quan			Boxe Des Serres De Laigle		
Yongchuan			Boxe De Mademoiselle Yongchun		Sud
Yuejia Quan			Boxe De La Famille Vue		
Yueshilian Quan			Boxe Continue Du General Yue Fei		Nord
Yumen Quan			Style De Yu		Nord
Yupaishaojin Quan			Boxe Shaolin Du General Yu		Nord
Zhoujia Quan			Boxe De La Famille Zhou		Sud
Ziran Men			Style Naturel		Sud
Wuha			Boxe De Wu		Sud
Zui Quan			Boxe De L Homme Ivre		
Wing Tsun			Boxe Du Printemps Radieux		Sud
Pak Mei			Boxe Des Sourcils Blancs		Sud
Tsun Bi			Les Boxes D'imitation		
Xia G Xi G Quan			Jambes Ressorts		
Hung Gar			Boxe De La Famille Hong		Sud
Fa Quan					
Wu Song			Boxe Du Prisonnier		
Wu Tang			Les Boxes De Wudang		
Shaolinquan		???	Boxe du temple de Shaolin		Nord
Digong lohanquan			branche du lohanquan		Shaolin Quan
Xiuquan			"fist of the best"		Shaolin Quan
Shaolin shisanzhua			13 coup de griffe de Shaolin		Shaolin Quan

<i>Pinyin</i>	<i>Alternative</i>	<i>Chinois</i>	<i>Français</i>	<i>Groupe</i>	<i>Type</i>
Shaolin ershisi pao			24 Coup de canon de Shaolin	Shaolin Quan	
Shaolin wuxing bafa quan			Boxe de Shaolin des 5 formes et des 8 méthodes	Shaolin Quan	
Xinyiba			Saisir le coeur et l'esprit	Shaolin Quan	
Shaolin baguaquan			boxe de shaolin des 8 trigrammes	Shaolin Quan	
Shaolin chanmen			Porte Chan de Shaolin	Shaolin Quan	
Fohanquan			Boxe du fait suprême		Interne
Taijiquan			Paume des huit trigrammes		Interne
Baguazhang			Boxe de la forme et de la pensée		Interne
Xingyiquan			boxe du grand achèvement;Boxe de la pensée		Interne
Wenshenquan		Dachengquan, Yiquan	Boxe de six coordinations et des huit méthodes		Interne
Liuhebafaquan			jambes ressorts	Musulmans	
Tantui			Boxe de Cha-mir	Musulmans	
Chaquan			Boxe des six coordinations	Musulmans	
Liuhequan			18 Coup de coude musulman	Musulmans	
Huihui shiba zhou			"7 formes or ""7 guerriers""	Musulmans	
Qishi			fist of through preparing	Musulmans	
Tongbeiquan			fist of chopping and hanging	Musulmans	
Piguaquan			Boxe des huit limites	Musulmans	
Bajiquan			Boxe du canon		Nord
Paochui			Thrusted-in feet		Nord
Chuojiao			Poing tourbillonnant		Nord
Fanziquan			Boxe de la fleur		Nord
Huaquan			Boxe de Hua Zong		Nord
Huaquan			Pillars of Meihua Plum		Nord
Meihuazhuang			Style des cers de l'aigle		Nord
Yingzhaoquan			Fist of spreading power from the back		Nord
Tongbeiquan			"Fist of ""Water margin""		Nord
Shuihuquan					Nord

Pinyin	Alternative	Chinois	Français	Groupe	Type
Yanqingquan	mizongquan		Boxe de Yan Qing, Boxe de traces perdues		Nord
Changjiaquan			Boxe de la famille Chang		Nord
Bamenquan			Boxe des huit portes	Style du Nord-Ouest	
Shijiaquan			Boxe de la famille Shi	Style du Nord-Ouest	
Gaojiaquan			Boxe de la famille Gao	Style du Nord-Ouest	
Tanglangquan			Boxe de la mante religieuse	Style du Nord-Est	
Santongquan			Boxes de 3 Tong	Style du Nord-Est	
Sunbinquan			Boxe du général Sun Bin	Style du Nord-Est	
Boziquan			Fist of lame man	Style du Nord-Est	
Kongmenquan			Boxe des portes vides	Styles de Wudang	
Yumenquan			fish fist		
Taiyi wuxing qinpu			grappling of five elements and Great One		
Jiugong shibatui			18 Jambes des 9 palais		
12 routines of tantui		Mizong luohanquan		Styles Emei	Styles de l'association Jing
Nanpai tanglangquan			Boxe du sud de la mante religieuse		Sud
Xiajiaquan			Boxe du noble		Sud
Baimeiquan			boxe de Baimei		Sud
Baquan			8 poings	Styles of Hunan province	
Youngchunquan ,Wing Chun				Styles of Fujian province	
Gouquan			Style du chien	Styles of Fujian province	
Huzunquan			Style du tigre	Styles of Fujian province	
Longzunquan			Style du dragon	Styles of Fujian province	
Hequan			Style de la grue	Styles of Fujian province	
Lohanquan			fist of arhats	Styles of Fujian province	
Taizuquan			Boxe de l'empereur Zhao Kuangyin	Styles of Fujian province	
Houquan			Style du singe	Styles of Fujian province	
Wuzongheyangquan			fist of five ancestors and teacher He Yang	Styles of Fujian province	
Shezuquan			fist of She nationality	Styles of Fujian province	

Pinyin	Alternative	Chinois	Français	Groupe	Type
Caifloqua,Choy Lay Fut				Styles of Guangdong province	Styles of Guangdong province
Hongjiaquan,Hung Gar			fist of Hong family	Styles of Guangdong province	Styles of Guangdong province
Lijiaquan			fist of Liu family	Styles of Guangdong province	Styles of Guangdong province
Lijiaquan			fist of Li family	Styles of Guangdong province	Styles of Guangdong province
Caijiaquan			fist of Cai family	Styles of Guangdong province	Styles of Guangdong province
Mojiaquan			fist of Mo family	Styles of Guangdong province	Styles of Guangdong province
Hongfoquan			fist of Hong and Buddha	Styles of Guangdong province	Styles of Guangdong province
Zhoujiaquan			fist of Zhou family	Styles of Guangdong province	Styles of Guangdong province
Hongfou caiwei			head of Hong, tail of Cai	Styles of Guangdong province	Styles of Guangdong province
Caimoquan			Boxe de Cai et Mo	Styles of Guangdong province	Styles of Guangdong province
Wusongquan			Fist of Wu Song	Autres styles	Autres styles