



WUSHU
FFK

RÈGLEMENT D'ARBITRAGE

SAISON 2019 / 2020

Sommaire

1^{RE} PARTIE : REGLEMENT D'ARBITRAGE WUSHU TAOLU **4**

<i>CHAPITRE 1 – METHODES ET CRITERES DE NOTATION DES TAOLU OPTIONNELS ET TAOLU GUIDING (IMPOSES)</i>	4
ARTICLE 1 : METHODES DE NOTATION	4
ARTICLE 2 : REGLES CHOREGRAPHIQUES DES TAOLU OPTIONNELS	4
ARTICLE 3 : CRITERES DE NOTATION	5
 <i>CHAPITRE 2 – METHODES ET CRITERES DE NOTATION DES TAOLU ENFANTS</i>	17
ARTICLE 1 : TAOLU IMPOSE DES ENFANTS	17
 <i>CHAPITRE 3 – METHODES ET CRITERES DE NOTATION DES DUILIAN</i>	18
ARTICLE 1 : DISCIPLINES DUILIAN – COMBATS PRE-ARRANGES	18
ARTICLE 2 : NOTATION PAR LES JUGES	20
ARTICLE 3 : DETERMINATION DE LA NOTE REELLE DU COMPETITEUR	20
ARTICLE 4 : DETERMINATION DE LA NOTE FINALE	21
ARTICLE 5 : LES POUVOIRS HABILITES AU JUGE CHEF DE TABLE	21
 <i>CHAPITRE 4 – CRITERES TECHNIQUES DES PRINCIPAUX MOUVEMENTS DES TAOLU OPTIONNELS</i>	22
ARTICLE 1 : DISCIPLINES DE CHANGQUAN	22
ARTICLE 2 : DISCIPLINES DE TAIJQUAN OPTIONNEL	24
ARTICLE 3: DISCIPLINES DE NANQUAN OPTIONNEL	26
 <i>CHAPITRE 5 – REGLES RELATIVES AU CONTENU DES TAOLU OPTIONNELS</i>	28
ARTICLE 1 : MOUVEMENTS OBLIGATOIRES POUR LES TAOLU OPTIONNELS DE CHANGQUAN, JIANSHU, DAOSHU, QIANGSHU, ET GUNSHU	28
ARTICLE 2 : MOUVEMENTS OBLIGATOIRES POUR LES TAOLU OPTIONNELS DE TAIJI QUAN ET TAIJI JIAN	28
ARTICLE 3 : MOUVEMENTS OBLIGATOIRES POUR LES TAOLU OPTIONNELS DE NAN QUAN, NAN DAO ET NAN GUN	28
 <i>CHAPITRE 6 – DIVERS</i>	30
ARTICLE 1 : PROTOCOLE DE LA COMPETITION DE WUSHU	30
ARTICLE 2 : REGLES VESTIMENTAIRES DES COMPETITIONS DU WUSHU	31
ARTICLE 3 : PRINCIPES DE CODAGE DES MOUVEMENTS DIFFICILES « NAN DU »	32
ARTICLE 4 : CRITERES DE REUSSITE DES MOUVEMENTS DIFFICILES PAR RAPPORTS AUX NORMES REGLEMENTAIRES DANS LES TAOLU OPTIONNELS ET IMPOSES	42
ARTICLE 5 : LES REGLES RELATIVES A L'ANGLE DE ROTATION, AU PAS D'ELAN, AUX MOUVEMENTS DE TRANSITION DIFFICILES ET A LA METHODE DE JUGEMENT	47
ARTICLE 6 : NORMES DES INSTRUMENTS DE COMPETITION	50

2^E PARTIE : REGLEMENT D'ARBITRAGE TAOLU KUNGFU TRADITIONNEL **53**

ARTICLE 1 : METHODES ET CRITERES DE NOTATION	53
ARTICLE 2: CRITERES DE NOTATION DES DISCIPLINES DE DEMONSTRATIONS COLLECTIVES	56
ARTICLE 3 : DECLARATION DE LA NOTE FINALE	58
ARTICLE 4 : AUTRES REGLES	58

3E PARTIE : REGLEMENT D'ARBITRAGE DES COMPETITIONS DE SANDA **59**

I - REGLEMENT GENERAL	59
ARTICLE 1 : DEFINITION	59

ARTICLE 5 : TECHNIQUES ET PRATIQUES INTERDITES	60
ARTICLE 6 : VICTOIRE	60
ARTICLE 7 : DECISION	61
ARTICLE 8 : DISQUALIFICATION	61
ARTICLE 9 : SUSPENSION DU COMBAT	61
ARTICLE 10 : SUIVI DES HORS COMBAT	62
 <i>II - REGLEMENT SANDA POUR LES CATEGORIES POUSSIN PUPILLES BENJAMINS</i>	 62
ARTICLE 1 : GAINS DE POINTS	62
ARTICLE 2 : PENALITES	63
ARTICLE 3 : EGALITE	65
 <i>III - REGLEMENT SANDA ET SANDA LIGHT - CATEGORIES MINIMES CADETS JUNIORS</i>	 65
ARTICLE 1 : GAINS DE POINTS	66
ARTICLE 2 : PENALITES	67
ARTICLE 3 : EGALITE	68
 <i>IV - REGLEMENT SANDA ET SANDA LIGHT - CATEGORIES SENIORS ET VETERANS</i>	 68
ARTICLE 1 : GAINS DE POINTS	69
ARTICLE 2 : PENALITES	70
ARTICLE 3 : EGALITE	71
 5^E PARTIE : EPREUVES DE WING TSUN	 72
 PREAMBULE	 72
 <i>CHAPITRE 1 – DUI-LIAN (COMBAT PRE-ARRANGE)</i>	 72
ARTICLE 1 : OBJECTIF DE LA COMPETITION	72
ARTICLE 2 : DEROULEMENT DE LA PRESENTATION	72
ARTICLE 3 : SYSTEME DE COMPTAGE	73
ARTICLE 4 : TENUE OBLIGATOIRE	74
ARTICLE 5 : PROTECTIONS OBLIGATOIRES	74
 <i>CHAPITRE 2 – TAO-KUEN (EXPRESSION TECHNIQUE LIBRE)</i>	 74
ARTICLE 1 : OBJECTIF DE LA COMPETITION	74
ARTICLE 2 : DEROULEMENT DE LA PRESENTATION	75
ARTICLE 3 : SYSTEME DE COMPTAGE ET DE DECISION	75
ARTICLE 4 : TENUE OBLIGATOIRE	76
 ANNEXE : GESTUELLE ET MATERIEL DE L'ARBITRAGE COMBAT	 77
 ARTICLE 1 : LES ANNONCES ET LA GESTUELLE DE L'ARBITRE CENTRAL	 77
ARTICLE 2 : GESTUELLE DES JUGES DE LIGNE	89
ARTICLE 3 : MATERIEL POUR LE JUGEMENT ET L'ARBITRAGE	91

Chapitre 1 – Méthodes et critères de notation des Taolu Optionnels et Taolu Guiding (imposés)

Article 1 : 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.

Article 2 : Règles chorégraphiques des Taolu optionnels

Lors d'une prestation en Wushu Taolu, un athlète pourra enregistrer et effectuer un même mouvement difficile au maximum deux (2) fois. Cependant, la transition de chaque saut ne pourra pas être la même. Par exemple : Un athlète peut enregistrer et effectuer un XuanfengJiao 360° deux fois maximum mais avec une transition différente à chaque fois.

Les mouvements et combinaisons qui ne sont pas conformes à cette règle ne seront pas notés.

Règle relative à la limitation des transitions dans les Taolu Optionnels de Changquan, Nanquan et Taijiquan

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 point.

Règle relative aux positions statiques dans le Taolu optionnel de Changquan

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 point.

Règle relative aux positions statiques et aux cris dans le Taolu optionnel de Nanquan

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

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

Il est interdit d'avoir plus de 6 cris.

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

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

Règle relative au Taolu de Dujian

La composition d'un Taolu de Dujian doit comprendre de 2 à 3 compétiteurs.

Règle relative à la musique

Les Taolu, Taijiquan et Taijijian 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 0.20 point sera appliquée avant l'établissement de la note finale de chaque discipline.

Règle relative aux instruments et vêtements de compétition

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

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

Article 3 : Critères de notation

La qualité des mouvements

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

Tableau : Les erreurs de mouvements et les critères de déduction de points concernant Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu

Types techniques	Mouvements	Erreurs à déduction de points	Codes
Techniques de mains	Quan / Poing	La face du poing n'est pas alignée Le pouce n'est pas en contact avec le deuxième segment du majeur	01
	Zhang / Paume	Les quatre doigts ne sont pas droits et ne sont pas joints Le pouce n'est pas plié et fermé	02
	Gou Shou / Crochet	Les cinq doigts ne sont pas réunis Le poignet n'est pas complètement plié	03
	Jian Zhi / Position des doigts à l'épée	L'index et le majeur ne sont pas collés Le pouce n'est pas en contact avec l'annulaire et l'auriculaire	04
Ping Heng Equilibres	Ban tui chao tian (ce ti bao tui, ce cao tian deng) zhi li Equilibre avec une jambe portée vers le haut	La jambe d'appui est fléchie ; Ou La jambe dressée est fléchie ;	10
	Hou ti bao tui zhi li Coup de pied vers l'arrière et porter la jambe derrière le dos	Le corps est courbé vers l'avant dans un angle dépassant 45°	11
	Yang shen ping heng Equilibre avec le corps horizontalement renversé	L'élévation de la jambe devant ne dépasse pas le niveau parallèle au sol.	12
	Shi zhi ping heng Equilibre de la Croix	Le niveau du tronc ne dépasse pas le niveau parallèle au sol La jambe d'appui se plie	13

	Kou tui ping heng Equilibre avec une jambe attachée au jarret Pan Tui Ping Heng Equilibre avec une jambe croisée devant	La cuisse de la jambe d'appui n'est pas parallèle au sol	14
	Cè Shen ping heng Equilibre de côté Tan Hai Ping Heng Equilibre « plonger sous l'océan »	La jambe d'appui est pliée La jambe tendue est pliée	15
	Wang yue ping heng Equilibre contempler la lune	Le torse est à plus de 45° au-dessus du niveau parallèle au sol La taille n'est pas vrillée en arrière dans la direction de la jambe d'appui	16
Tui fa Techniques de jambes	Qian sao tui Balayage vers l'avant	La cuisse de la jambe d'appui ne se baisse pas plus bas que le niveau parallèle au sol Le pied de balayage décolle du tapis La jambe de balayage se plie	20
	Hou sao tui Balayage vers l'arrière	Le pied de balayage décolle du sol La jambe de balayage se plie	21
	Dié shu ca Grand écart latéral	Les pointes du pied de la jambe avant touchent le sol L'angle des deux cuisses est inférieur de 135° (y compris 135°)	22
	Tan tui, chuai tui, Deng Tui Coup de pied direct pointe, coup de pied latéral, coup de pied direct talon	La jambe ne respecte pas la règle de flexion et l'extension : pliée à 45° jusqu'à complètement tendue	23
	Zheng ti tui Coup de pied frontal Ce ti tui Coup de pied sur le côté	Le genou est plié au moment de l'impact Le talon de la jambe d'appui décolle du sol	24
	Li He Pai Jiao Coup de pied vers l'intérieur Bai Lian Pai Jiao Lotus Dan Pai Jiao	Les orteils sont au-dessous du niveau des épaules Le claquement est raté ou inaudible	25
	Ti Xi Du Li Equilibre avec genou levé	Le niveau du genou élevé ne dépasse pas la taille Le pied élevé n'est pas pointé vers le bas et n'est pas tourné vers l'intérieur	26
	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.	La jambe claquée ne dépasse pas le niveau des épaules ; Le claquement est raté (le claquement entre main et pied ne donne pas de bruit ou la main rate le contact avec le pied)	30
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	31
	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	32
	Xuan zhi, xuan zhi zhuan ti Saut de papillon et saut de papillon tourné 360°	Le tronc tournant se dresse plus de 45° Les jambes en l'air se plient de manière évidente	33
	Teng kong jian tan Coup de pied sauté – ciseaux	La jambe d'appui ne respecte pas le processus de flexion et d'extension Le niveau de la jambe élastique ne dépasse pas le niveau de la taille	34
	Gong bu Position d'arc	Le genou n'atteint pas le niveau du dos du pied La cuisse de devant n'est pas parallèle avec le sol Le talon de la jambe arrière décolle du sol	50

		Les pointes de pied du pied arrière ne se tournent pas vers l'intérieur. La jambe arrière se plie	
Bu fa - Techniques de positions	Ma bu Position du cavalier	Les cuisses ne sont pas parallèles avec le sol L'écart de deux pieds est inférieur à la largeur des épaules Les genoux s'affaissent vers l'intérieur Les talons décollent du sol Les pointes de pied se tournent vers l'extérieur à plus de 45°	51
	Xu bu Position d'une jambe vide	La jambe fléchie ne se baisse pas au niveau parallèle avec le sol Le talon de la jambe fléchie décolle du sol	52
	Pu bu Position d'une jambe au ras du sol	L'arrière de la cuisse n'est pas en contact avec le mollet La jambe tendue n'est pas complètement tendue Le pied de la jambe tendue ne se tourne pas vers l'intérieur et n'est pas en contact avec le sol	53
	Xié bu Position des jambes croisées	Les deux jambes ne se croisent pas de manière serrée La partie de fessier d'une jambe ne colle pas avec le mollet de l'autre jambe	54
	Zuo pan Position assise et jambes croisées	L'un des fessiers n'est pas en contact avec le sol L'un des pieds n'est pas en contact avec le sol	58
	Gua jian Faire des cercles verticaux avec l'épée de haut en bas et des deux côtés du corps, la force atteint le corps de l'épée Liao jian Faire des cercles verticaux avec l'épée de bas en haut et des deux côtés du corps ; la force atteint la partie antérieure de l'épée	L'épée et l'avant-bras sont alignés Les cercles ne sont pas formés de manière évidente	60
Qi xié Méthodes techniques des instruments martiaux	Wo jian Tenue de l'épée	La main touche la lame de l'épée ou du sabre	61
	Chan tou, guo nao Enroulement du sabre vers la gauche ou la droite	Le sabre s'éloigne loin du tronc	62
	Lan qiang, na qiang, Zha qiang Mouvement circulaire du bout de lance vers la gauche et la droite ; Percer avec la lance	Le trajet de la pointe de lance n'est pas circulaire durant lan et Na La main arrière laisse voir le bout du manche Le bras et la lance ne forment pas une ligne droite horizontale	63
	Ping Lun Gun Cercles horizontaux avec une main	Les cercles horizontaux ne sont pas formés de manière évidente	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	La réception des instruments est faite par emballlement de deux bras La réception n'est pas réalisée par la saisie avec une seule main de la manche de l'épée, du sabre, du tronc de bâton ou de lance	66
	Mouvements imposés	Direction non-conforme aux règles imposées ou dépassement de 45° par rapport à la direction imposée.	68

Taolu imposés	Mouvements imposés Mouvements obligatoires	Augmentation ou réduction d'un pas	69
		Rajout ou manquement d'un mouvement du Taolu imposé	80
		Chaque mouvement obligatoire manqué donne lieu à une déduction de 0.20 point	01 - 09
Contenu obligatoire			

Remarque :

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

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.

La durée de chaque mouvement d'équilibre ne peut pas être inférieure à 2 secondes.

L'erreur « *la jambe fléchit de façon évidente* » signifie que l'angle de l'inflexion est sous 135° (y compris 135°).

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
Techniques de mains	Quan / Poing	La face du poing n'est pas alignée Le pouce n'est pas en contact avec le deuxième segment du majeur	01
	Hu Zhao / Griffes du tigre	Les cinq doigts ne sont pas séparés et les 1re et 2e phalanges ne sont pas pliées Le centre de la paume n'est pas contracté	02
	He Zui / Bec de la grue	Les cinq doigts ne sont pas pincés ensemble Le poignet est fléchi au moment de la frappe	03
	Dan Zhi Zhang	L'index n'est pas tendu Les quatre autres doigts ne sont pas complètement repliés	04
Techniques de jambes	Qian sao tui Balayage avant	La cuisse de la jambe d'appui ne se baisse pas au niveau parallèle au sol. Le pied de balayage décolle du tapis. La jambe de balayage se plie.	20
	Heng Cai Tui Coup de pied horizontal Deng Tui Coup de pied direct talon Hu Wei Tui Coup de pied queue du tigre	La jambe ne passe pas d'un état plié (45° ou plus) à complètement tendu	23
	Zhuan Shen Hou Bai Tui	La jambe du coup de pied est pliée Les orteils ne dépassent pas la taille	25
	Ti Xi Du Li	Le niveau du genou élevé ne dépasse pas la taille Le pied élevé n'est pas pointé vers le bas et n'est pas tourné vers l'intérieur	26
	Heng ding Tui Coup de pied diagonal avec pied fourché	La jambe Heng ding ne respecte pas le processus de flexion et d'extension Le trajet du coup de pied n'est pas diagonal Les orteils du coup de pied ne sont pas tirés vers l'arrière	27
	Teng kong fei jiao Coup de pied « volant » Teng kong feijiao xian nei zhuan ti Coup de pied « volant et retourné vers l'intérieur 180° » Xuan feng jiao Coup de pied « tornade » Teng kong bai lian Coup de pied « lotus sauté »	Le pied de la jambe claquée ne dépasse pas le niveau des épaules Le claquement est raté ou inaudible (sauf Xuan fei jiao)	30
Tiao yue - Techniques de sauts	Ce kong fan Roue sans les mains	Les jambes sont pliées de 45° ou plus durant le saut	32
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
	Teng kong Shuang ce chuai Saut double coup de pied latéral tombé au sol	Les deux jambes ne sont pas jointes Les jambes ne sont pas tendues ;	42
Bu xing Positions	Gong bu	La cuisse de la jambe avant n'est presque pas parallèle avec le sol (moins de 45° au-dessus du niveau horizontal) Le pied arrière n'est pas tourné vers l'intérieur Le talon du pied arrière décolle du sol	50
	Ma bu ou Ban ma bu	Les cuisses sont à un niveau inférieur à l'horizontal, L'écart entre les deux pieds est trop étroit Les talons décollent du sol	51
	Xu bu	Le talon de la jambe d'appui décolle du sol. La cuisse de la jambe d'appui n'est pas presque parallèle avec le sol	52
	Pu bu	L'arrière de la cuisse n'est pas en contact avec le mollet La jambe tendue n'est pas complètement tendue	53

		Le pied de la jambe tendue ne se tourne pas vers l'intérieur et n'est pas en contact avec le sol	
	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	Les fesses ne touchent pas le mollet de la jambe pliée Le genou touche le sol	56
	Qi long bu Position cavalière du dragon	Le genou arrière touche le sol Le fléchissement de la jambe avant n'est pas presque parallèle au sol	57
Qi xié Méthodes techniques des instruments martiaux	Chan tou Enrouler le sabre vers la gauche	Le sabre ne colle pas le corps	62
	Guo nao Enrouler le sabre vers la droite		
	Ding gun Pousser le bâton	La manche du bâton ne s'appuie pas sur le sol. La pointe du bâton ne s'élève pas au moins au niveau de la tête	67
Taolu imposés	Mouvement imposé	Direction non-conforme aux règles imposées ou dépassement de 45° par rapport à la direction imposée.	68
		Augmentation ou réduction d'un pas	69
		Rajout ou manquement d'un mouvement du Taolu 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 :

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

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 Taijiquan et Taijijian

Types techniques	Mouvements	Erreurs à déduction de points	Code
	Quan / Poing	La face du poing n'est pas alignée Le pouce n'est pas en contact avec le deuxième segment du majeur	01
	Zhang / Paume	Les quatre doigts ne sont pas séparés (sauf techniques particulières) Les doigts sont droits Le centre de la paume n'est pas arrondi L'espace pouce/index (gueule du tigre) n'est pas arrondi (sauf techniques particulières)	02
	Jian Zhi / Position des doigts à l'épée	L'index et le majeur ne sont pas collés Le pouce n'est pas en contact avec l'annulaire et l'auriculaire	04
	Techniques de main	Coude levé Bras tendu Epaule levée	05
	Postures du corps	Tête et corps non alignés Dos courbé Lombaires courbées vers l'intérieur Fesses tournées vers l'extérieur Les hanches sont vrillées	06
Ping Heng Equilibres	Dì shì qián dēng cǎi jiǎo Equilibre en position semi-accroupie avec une jambe étendue dont le pied en position horizontale	Le talon du pied d'appui décolle du sol. La jambe Deng cai se plie La pointe du pied de la jambe Deng cai ne se tourne pas vers l'extérieur	17
	Qiáng jǔ tuì dì shì píng héng Equilibre en position semi accroupie avec une jambe tendue vers l'avant	Le niveau de la jambe tendue est plus bas que celui parallèle du sol	18
	Hóu chā tuì dì shì píng héng Equilibre en position semi accroupie avec une jambe tendue derrière l'autre jambe	Le pied de la jambe tendue touche le sol	19
	Die Cha Position du lézard	Les pointes du pied de la jambe avant touchent le sol L'angle des deux cuisses est inférieur de 45° (y compris 45°)	22
	Fen jiao Coup de pied avec les pointes du pied étendues ; Deng jiao Coup de pied avec le talon	La jambe élevée ne dépasse pas le niveau de la taille La jambe élevée n'est pas tendue	23
	Bai lian jiao Coup de pied Lotus	La jambe en mouvement n'est pas tendue au moment de claquement Pas de claquement	25
	Ti Xi Du Li	Le genou plié est en dessus du niveau de la taille	26
Sauts	Teng kong fei jiao Saut coup de pied volant Teng kong feijiao xiang nei zhuan ti 180° Coup de pied sauté et retourné 180° vers l'intérieur Xuan feng jiao Saut coup de pied tornade Teng kong bai lian Saut coup de pied lotus	La jambe claquée ne dépasse pas le niveau des épaules. Sans bruit de claquement (Le claquement est raté) ; Les pointes du pied de la jambe à la fois d'appui et de mouvement ne dépasse pas le niveau des épaules ;	30
	Teng kong zheng ti tui Coup de pied sauté avec les pointes de pied touchant le front	La jambe tombante n'est pas tendue	31
Tui Fa	Gong bu Position d'arc	Le genou avant dépasse les pointes du pied ; La cuisse de la jambe pliée n'est presque pas parallèle avec le sol Le talon du pied arrière décolle du sol	50

Méthodes techniques de jambes	Ma Bu Cavalier	Les cuisses ne sont presque pas horizontales (45° au-dessus du plan horizontal) Les genoux s'affaissent vers l'intérieur et ont dépassé la partie médiane du pied	51
	Xu Bu	La jambe pliée n'est pas complètement pliée avec la cuisse en contact avec le mollet	52
	Pu bu Position d'une jambe au raz de sol	La jambe d'appui n'est pas complètement pliée La jambe rasant le sol se plie Le pied de la jambe tendue n'est pas tourné vers l'intérieur	53
	Shang bu Pas en avant Tui bu Pas en arrière Jin bu Pas d'attaque Gen bu Pas de poursuite Cexing bu Pas latéral	Le pied traîne au sol (hormis les techniques spéciales) Le centre de gravité monte et descend en déplacement Le pied s'élève trop haut en déplacement (au-dessus de la cheville) Le genou et les orteils de la jambe d'appui ne sont pas alignés	59
	Gua Jian Faire des cercles verticaux avec l'épée de haut en bas et des deux côtés du corps, la force atteint le corps de l'épée Liao Jian Faire des cercles verticaux avec l'épée de bas en haut et des deux côtés du corps ; la force atteint la partie antérieure de l'épée	L'épée et l'avant bras sont alignés Les cercles ne sont pas formés de manière évidente	60
Armes	Wo Jian Tenue de l'épée	Le doigt s'enroule autour de la garde et touche la lame de l'épée	61
	Jiao Jian Enroulement de l'épée	La pointe de l'épée ne forme pas de cercles définis	68
Bu Xing et Bu Fa Positions Stances	Mouvements imposés Mouvements obligatoires	Augmentation ou réduction d'un pas	69
	Mouvements imposés Mouvements obligatoires	Chaque mouvement rajouté ou manqué (déduction de 0.20 point)	80
Contenu obligatoire	Mouvements obligatoires	Chaque mouvement obligatoire manqué (0.20 point)	01 - 09

Remarque :

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

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.

Dans une combinaison de mouvements, s'il apparaît deux mêmes erreurs ou plus, la déduction de points ne sera que 0.10 point.

Tableau : autres erreurs

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

Remarque :

« *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 ;

« *Les pieds bougent* » signifient que lorsque l'on s'appuie sur un ou deux pieds, un pied se déplace ;

« *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 ;

« *Chute sur le sol* » signifie que les deux mains, l'épaule, le tronc, les fesses touchent le tapis ;

« *La durée de stabilité d'un équilibre* » signifie que le temps de l'équilibre sera calculé lorsque l'équilibre sera réalisé.

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.

Toute déduction sans indications spécifiques est égale de 0.10 point ;

Dans une combinaison de mouvements, s'il apparaît deux ou plus de deux mêmes erreurs, la déduction sera le total des erreurs.

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 points,
- Et la mention « mauvais » va de 1.90 à 1.01 points.

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

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

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

La chorégraphie du Taolu

Les juges Groupe B se référant aux règles régies par le chapitre V intitulé : « Règles relatives au contenu des Taolu optionnels », déduisent 0.20 point lors de chaque oubli de mouvement imposé.

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

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

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

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

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 Taolu Guidings

La valeur sera déterminée en fonction de la situation réelle de leur réalisation lors des passages de ces Taolu, 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 Taolu imposés – Enfants

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

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.

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 Taolu.

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 ^{re} classe	De 4.81 à 5.00 pts	La puissance est pleinement dégagée ; la force est fluide ; la puissance atteint la cible ; une bonne coordination est établie entre les regards, mouvements corporels, déplacements et mouvements des armes ; le rythme est lisible ; l'originalité ressortit ; Une très bonne base technique.
	2 ^e classe	De 4.51 à 4.80 pts	
	3 ^e classe	De 4.21 à 4.50 pts	
Moyen	4 ^e classe	De 3.81 à 4.20 pts	La puissance est assez suffisante ; la force est assez fluide ; la cible est assez atteinte ; la coordination entre les regards, le corps, les déplacements, et les mouvements des armes est assez bonne ; le rythme est assez clair ; Une assez bonne base technique.
	5 ^e classe	De 3.41 à 3.80 pts	
	6 ^e classe	De 3.01 à 3.40 pts	
Insuffisant	7 ^e classe	De 2.51 à 3.00 pts	La puissance est faiblement dégagée, la force n'est pas fluide, la cible n'est pas atteinte ; la coordination entre les regards, le corps, les déplacements, et les mouvements des armes est insuffisante ; le rythme n'est pas clair. Le style n'est pas original ; Une mauvaise base technique.
	8 ^e classe	De 2.01 à 2.50 pts	
	9 ^e classe	De 1.50 à 1.51 pts	

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

Chapitre 3 – Méthodes et critères de notation des Duilian

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 Taolu.

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

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

Remarque :

« Les instruments touchent le corps du compétiteur » signifie que les armes entrent en contact accidentellement avec le corps ;

« *Les instruments se déforment* » signifie que les armes se tordent au-delà d'un angle de 45° ;

« *Le mouvement d'attaque est loin de la cible* » signifie que l'attaque à main nue ou avec arme ne touche pas l'endroit où est dévié de l'endroit qui devrait être touché ;

« *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 ;

« Le moment sans mouvement d'attaque ou de défense dépasse la norme réglementaire » signifie que ce moment- là dépasse les 3 secondes ;

« *L'attaque ou la défense tombe dans le vide* » signifie que les attaques ou défenses des deux partenaires ne touchent pas la cible ;

« *Attente* » signifie que la coordination entre les deux partenaires est si mauvaise qu'il apparaît des moments de rupture ou d'arrêt ;

Si les instruments touchent l'extérieur de la ligne de limite du tapis ou le corps du compétiteur dépasse l'espace de limite du tapis, cela ne sera pas considéré comme une sortie ;

Sans citation de déduction de point signifie la déduction de 0.10 point ;

La répétition de ces erreurs ci-dessus mentionnées donne lieu à une déduction totale 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 points. (Voir le tableau ci-dessous)

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

Mentions	Degrés	Niveau de notation	Critères de notation
Bien	1 ^{re} classe	De 4.81 à 5.00 pts	La puissance est pleinement suffisante, fluide, et précise ; le rythme est lisible, le style est original, la chorégraphie est logique, une bonne synchronisation entre les mouvements et la musique (pour le Jiti)
	2 ^e classe	De 4.51 à 4.80 pts	
	3 ^e classe	De 4.21 à 4.50 pts	
Moyen	4 ^e classe	De 3.81 à 4.20 pts	La puissance est assez suffisante, fluide, et précise ; le rythme est assez lisible, le style est assez original, la chorégraphie est assez logique, une moyenne synchronisation entre les mouvements et la musique (pour le Jiti)
	5 ^e classe	De 3.41 à 3.80 pts	
	6 ^e classe	De 3.01 à 3.40 pts	
Insuffisant	7 ^e classe	De 2.51 à 3.00 pts	La puissance n'est pas suffisante, fluide, et précise ; le rythme n'est pas lisible, le style n'est pas original, la chorégraphie n'est pas logique
	8 ^e classe	De 2.01 à 2.50 pts	
	9 ^e classe	De 1.50 à 1.51 pts	

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 2e décimal.

Article 3 : Détermination de la note réelle du compétiteur

Taolu optionnel et imposé

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

a. La note réelle de la qualité des mouvements

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

b. La note réelle de la performance globale

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

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

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

c. La note réelle des mouvements difficiles

Les 3 juges du Groupe C constatent la réalisation des mouvements difficiles et de ceux de transition par le compétiteur. En fonction des critères du calcul des mouvements difficiles et des ceux de transition, 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

Taolu optionnel

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

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 peut 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 peut 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 Taolu :

- 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 Taolu dans la discipline collective, dans le Taolu de Taijiquan et de

Taijijian ; 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 2 secondes (y compris 2 secondes) dans le Taolu de Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu, Nandao, Nangun et les Duilian ; la déduction est de 0.20 point pour les cas de 02 à 04 secondes (y compris 04 secondes), et ainsi de suite.

Chapitre 4 – Critères techniques des principaux mouvements des Taolu optionnels

Article 1 : Disciplines de Changquan

Critères des principales techniques de Changquan

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

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

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

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

Xubu – position avec une jambe vide : une jambe est 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 est 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 côté 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 tendue 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 Jianshu – l'art de l'épée

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

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

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

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

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

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

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

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

Un équilibre est obligatoire.

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

Critères des principales techniques de Daoshu – l'art du sabre

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

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

Guo nao – enrouler le sabre vers la 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 Qiangshu – l'art de la lance

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

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

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

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

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

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

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

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

Positions imposées : Gong bu, pu bu, xu bu

Critères des principales techniques du Gunshu – l'art du bâton

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Article 2 : Disciplines de Taijiquan optionnel

Critères des principales techniques des mouvements de Taijiquan

Lan qué wei – saisir la queue du paon : en exécutant le mouvement « *peng* », il faut avancer un bras sur une trajectoire arrondie, 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 « *lǔ* », 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 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 une trajectoire 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 trajectoires 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 Nanquan optionnel

Critères des principales techniques de Nanquan

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

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

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

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

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

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

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

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

Critères des principales techniques de Nandao – 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 Nangun – bâton du sud

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Chapitre 5 – Règles relatives au contenu des Taolu optionnels

Article 1 : Mouvements obligatoires pour les Taolu optionnels de Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, et Gunshu

Changquan 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.

Jianshu doit se composer au minimum : de 8 types de méthodes de jian suivantes : 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.

Daoshu doit se composer au minimum : de 8 types de méthodes de Dao suivantes : 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.

Qiangshu 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.

Gunshu 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 positions suivantes : gong bu, Pubu, Xubu.

Article 2 : Mouvements obligatoires pour les Taolu optionnels de Taiji quan et Taiji 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 jambe ; 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 Taolu optionnels de Nan quan, Nan dao et Nan gun

Nanquan doit se composer : de la forme de main « Hu zhua » ; de deux types de poing « 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 ».

Nandao 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.

Nangun 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 Taolu optionnels de Changquan, de Jianshu, de Daoshu, de Qiangshu, de Gunshu, de Taijiquan, de Taijijian, de Nanquan, de Nandao, et de Nangun

Codes	86	87	88	1	2	3	4	5	6	7	8	9
discipline	Mouvements											
CQ	GongBu	PuBu	XuBu	TanTui	Chuai Tui	Hou ShaoTui	Ding Zhou	Koutui Ping Heng	Quan	Zhang	Gou	
JS	GB	PB	XB	CiJian	KuaJian	LiaoJian	Dian Jian	PiJian	JiéJian	Beng Jian	Jian Wanhua	PH
DS	GB	PB	XB	Chan Tou	GuoNao	PiDao	ZheDao	KuaDao	YunDao	ZhaDao	Beihua Dao	
QS	GB	PB	XB	Lan	Na	Zha	Chuan	Beng	Dian	Wuhua	Tiliohua	
GS	GB	PB	XB	Pigun	Beng	Jiao	PiGun	YunGun	Chuo Gun	Wuhua	Tiliao hua	
TJQ	GB	PB	XB	LanQue Wei	YeMA Fen Zhong	Lou Xiaobu	Yun shou	ZuoYou Chan shuo	Yansho u Hong chui	Dao Juan hong	Ban Lanchui	
TJJ	GB	PB	XB	CiJian	Kua Jian	Liao Jian	Dian Jian	PiJian	JiéJian	MoJian	JiaoJian	
NQ	GB	PB	XB	QiLong Bu	DiéBu	Qiling Bu	HuZhua	Gaikua Quan	Pao Quan	Gun Qiao	Heng Din Tui	
ND	GB	PB	QLB	Chan Tou	Guo Nao	PiDao	MoDao	GeDao	JiéDao	ShaDao	Jianwan Dao	
NG	GB	PB	QLB	Pigun	Beng	Jiao	Gunya Gun	GeGun	JiGun	Ding Gun	PaoGun	

REMARQUE :

- 1. Qiangshu : il faut avoir au moins 3 séries de lan, na, zha ;
- 2. Gunshu : il faut avoir au moins 3 séries de Ti liao wu hua gun ;
- 3. Daoshu et Nan dao : il faut avoir des mouvements complets de Chan tou, Guo nao dao ;
- 4. Changquan et Nanquan : Les postures immobiles Dingshi (bingbu ou qian dian bu) ne sont autorisées que 2 fois, d'autres Ding shi devront choisir la position Gong bu, Mabou, 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 2e 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 : changquan, taijiquan, 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 1er degré	Position corporelle	Code du 2° degré	Type de techniques	Code du 3° 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

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

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

Pubu	Mabu	Diébu	Tixi duli	Dié shu cha réception 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	Jian Shi	Xie Shi
+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11

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

² Exemple : Xuanzi, Ce kong fan,

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

⁴ Exemple : Xuanzi zhuan ti, Ce kong fan zhuan ti, etc.

⁵ Exemple : Dan tiao hou xuan

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

Mouvements difficiles					Mouvements de transition				
Type	Degré de difficulté	Valeur De notation	Contenu	Code	Type	Degré	Valeur de notation	Contenu	Code
Pingheng - équilibres	Catégorie A	0.20	Ban tui chao tian zhili - Jambe érigée vers le haut	111A	Transition par des positions dynamiques et statique	Catégorie A	0.1	Qiang shao tui 540° + Zuo pan Balayage vers l'avant + Position assise avec jambes croisées	244A+6
			Ce ti bao jiao zhi li - Une jambe élevée par enroulement de bras	112A				Teng kong fei jiao + Zuo pan - Coup de pied sauté direct + Position assise avec jambes croisées	312A+6
			Yang shen ping heng - Corps renversé vers l'arrière	123A				Xuan feng jiao + mabu Tourbillon + position cavalier	323A+1(A)
			Tan hai ping heng - Equilibre « Sonder l'océane »	153A				Teng kong bailian 360° + mabu Lotus volant 360° + position cavalier	324A+1(A)
			Wang yue ping heng - Equilibre « Contemplation de la lune »	163A				Xuan feng jiao 360° + shu cha Tourbillon 360° + grand écart latéral	323A+4(A)
	Catégorie B	0.30	Shi zhi ping heng - Equilibre de la croix	133B				Xuan feng jiao 360° + Zuo pan - Tourbillon 360° + Position assise avec jambes croisées	323A+6
	Catégorie C	0.40	Hou ti bao jiao zhili - Jambe érigée derrière le dos avec l'aide des mains	112C				Xuan zhi zhuan ti 360° + die shu cha Saut papillon tournant 360° + grand écart latéral	353B+4(A)
								Teng kong bailian 360° + shu cha Lotus volant 360° + grand écart latéral	324B+4(A)
Tui fa - Techniques de Jambes	Catégorie A	0.20	Qian shao tui 540° - Balayage vers l'avant 540°	244A				Ce kong fan + Dié shu cha Roue sans mains + grand écart latéral	335A+4(A)
	Catégorie B	0.30	Qian shao tui 900° - Balayage vers l'avant 900°	244B					

Tiao Yue Sauts	Catégorie A	0.20	Xuan feng jiao 360° - Tourbillon 360°	323A	Transition par des positions dynamiques et statiques	Catégorie A	0.1	Teng kong bailian360° jiao + Zhuo pan	324A+6(A)
			Xuan zi – saut papillon	333A				Lotus volant + position assise avec jambes croisées	
			Teng kong bailian360° - Lotus volant 360°	324A				Teng kong bailian 360°+ Ma bu : Lotus volant + Position cavalière	324A+1 A
			Ce kong fan	335A				Xuan zi + zhuo pan	333A+6(A)
			Roue sans mains					Saut papillon + position assise avec jambes croisées	
			Teng kong fei jiao (xié fei jiao, shuang fei jiao) – Coup de pied volant direct, latéral ou double coup de pied volant.	312A	Transition dynamique et intégrée			Teng kong bai lian360°+Gongbu	324A+7(A)
								Lotus volant 360° + Position d’arc	
Pao+qiang bei+jié-Jet d’instrument + roulade+réception	445A+9(A)								
Pao+Teng kong fei jiao+jié	312A+9(A)								
Jet d’instrument + coup de pied volant+réception									
A	Catégorie B	0.30	Xuan feng jiao 540° - Tourbillon 540°	323B	Transition dynamique et dynamique	Catégorie B	0.15	Teng kong fei jiao+(un pas) +Ce kong fan	312A+(B)335A
								Coup de pied volant + un pas d’élan + roue sans main	
								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 zi + Qian shao tui - Saut papillon + balayage vers l’avant	333A+(B)244A

			Xuan zi zhuan ti 360° Saut papillon tournant 360°	353B	Transition dynamique et statique			Xuan feng jiao 540°+Mabu - Tourbillon 540° + position cavalière	323B+1(B)		
			Teng kong bailian 540° Lotus volant	324B				Teng kong bai lian 540°+Mabu Lotus volant 540° + position cavalière	324B+1(B)		
			Ce kong fan zhuan ti 360° + roue vrillée 360°	355B				Xuan feng jiao 360°+Tixi duli Tourbillon + équilibre en élevant un genou;	323A+3(B)		
			Teng kong zheng ti tui - Coup de pied volant avec un pied en flexion	312B				Teng kong bai lian 360°+Tixi du li – Lotus volant + équilibre en élevant un genou	324A+3(B)		
			Xuan feng jiao 720° Tourbillon 720°	323C	Transition dynamique et statique			Catégorie C	0.20	Xuan feng jiao 540° + Dié shu cha Tourbillon 540° + grand écart latéral	323B+4(B)
			Xuan zhi zhuan ti 720° - Saut de papillon tournant 720°	353C						Pao+xuan feng jiao360°+jié Jet d'instrument + tourbillon 360° + réception	323A+9(B)
										Pao+Bai lian jiao360°+jié Jet d'instrument + tourbillon 360° + réception	324A+9(B)
										Xuan feng jiao 540°+ Tixi duli, Tourbillon 540°+ Equilibre sur une seule jambe	323B+3(C)
										Xuan feng jiao 720° + Tourbillon 720° + position cavalière	323C+1C
			Teng kong bai lian 540°+Pubu, Lotus 540°+ Position avec une jambe au ras du sol	324B+0 (C)							
			Teng kong bai lian 540°+ Tixi duli, Lotus 540°+ Equilibre sur une seule jambe	324°+3 (C)							
			Xuanzi zhuan ti 360°+(4 bu)Xuan feng jiao 720° , Papillon vrillé 360°+4 pas Tornade 720°	353B+323C							
			Ce kong fan zhuan ti 720° + roue vrillée 720°	355C	Transition dynamique et statique			Catégorie D	0.25	Teng kong bailian 720° + Mabu – Lotus volant 720° + position cavalière	324C +1D
			Teng kong bai lian 720° Lotus volant 720°	324C						Xuan feng jiao 720° + Dié shu cha- Tourbillon 720° + grand écart latéral	323C+4(D)
										Xuan zhi zhuan ti 720° + shu cha Saut papillon tournant 720° + grand écart latéral	353C+4(D)

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

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

Tui fa Techniques de jambes	Catégorie A	0.20	Fen jiao, Deng jiao Coup de pied avec pointe de pied ou talon	212A	Transition statique et statique	Catégorie A	0.10	Qian ju di shi ping heng + zhuan ti 180° cheng tixi duli Équilibre accroupi avec la jambe tendue devant + pivot 180°+ équilibre avec genou levé	143A + 3(A)
								Qiang ju tui di shi ping heng + zhuan ti 180°+Deng jiao, ou Fen jiao. Equilibre avec une jambe croisée derrière + Tourner le corps 180°+ Contrôle jambe avec la pointe de pied tendue ou avec le pied fauché.	143A+212A
Tiao yue Techniques des sauts			Teng kong fei jiao Coup de pied volant	312A	Transition dynamique et dynamique		0.15	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 fei jiao + Teng kong bailian 450°(Sexe féminin) Coup de pied Volant + lotus 540° (pas de pas d'élan entre les 2)	312A + 324C
	Catégorie B	0.30	Teng kong zheng ti tui Coup de pied volant avec flexion du pied	312B	Transition dynamique et statique			Teng kong zheng ti tui + qi jiao luo di Coup de pied volant avec flexion du pied + réception sur la jambe frappante	312B + 8(B)
			Teng kong fei jiao + xiang nei zhuan ti 180° Coup de pied Volant en pivotant de 180°	322B				Teng kong fei jiao + Teng kong bailian450°(nu zi) Saut direct + Lotus volant 450° (sexe féminin)	312A +324C
								Teng kong bailian 360° + quédi long Lotus volant 360° + position du lézard	324B + 3(B)
			Xuan fei jiao 360° Tourbillon 360°	323B				Hou cha tui ping heng + bailian jiao zhuan ti 180° chang tixi duli Equilibre accroupi avec une jambe insérée derrière la jambe d'appui +	143B + 3(B)

								lotus en pivot 180° + équilibre genou levé	
			Teng kong bailian 360° Lotus volant 360°	324B	Transitions statique et statique			Hou cha tui ping heng + Fen jiao, Deng jiao Equilibre accroupi avec une jambe insérée derrière la jambe d'appui + Contrôle de jambe avec pointe de pied tendu ou pied fauché	143B+(B)212A
Tiao yue Techniques des sauts	Catégorie C	0.40	Teng kong bailian 360° Lotus volant 360°	324B	Transition dynamique et statique	Catégorie C	0.20	Teng kong bailian 540° + Die Sha Lotus volant 540° + position du lézard	324C + 5(C)
								Teng kong bai lian 450°+ Die Sha Lotus volant 450°+ position lézard	324C +5 (C)
								Xuan fei jiao 360° + Tixi duli Tourbillon 360° + équilibre genou levé	323B + 3(C)
			Teng kong bailian 360°+ tixi duli Lotus 360° + équilibre genou levé	324B +3(D)					
			Xuan fei jiao 540° Tourbillon 540°	323C		Catégorie D	0.25	Xuan fei jiao 540° + Tixi duli Tourbillon 540° + équilibre genou levé	323C + 3(D)
								Teng kong bailian 540°+ tixi duli Lotus 540° + équilibre genou levé	324C + 3(D)

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

Mouvements difficiles					Mouvements de transition				
Types techniques	Degré De difficulté	Valeur Des notes	Contenu des mouvements difficiles	Codes	Type	Degré De difficulté	Valeur des notes	Contenu des mouvements difficiles	Codes
Tui fa – Techniques de Jambes	Catégorie A	0.20	Qian shao tui – balayage vers l'avant 540	244A	Transitions dynamiques Et dynamique			Xuan feng jiao 360° + (liang bu nei) teng kong fei jiao – Tourbillon 360° + avec 2 pas d'élan, coup de pied volant	323A+(A)312(A)
	Catégorie B	0.30	Qian shao tui 900° - balayage vers l'avant 900°	244B				Xuan feng jiao 360° + (liang bu nei) dan tiao hou kong fan Tourbillon 360° + en 2 pas d'élan, Salto arrière avec 1 jambe d'appui	323A+(A) 346(B)
Tiao yue – sautes	Catégorie A	0.20	Xuan feng jiao 360° - Tourbillon 360°	323A	Transition dynamique et statique	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)
								Teng kong feijiao +Tixi duli Coup de pied sauté direct + Equilibre sur une seule jambe	312A+3A
								Teng kong bai lian 360° + mabu –Lotus volant 360° + position cavalière	324A + 1 (A)
								Xuan feng jiao 360° + diébu – Tourbillon 360° + position papillon	323A +2 (A)
								Ce kong fan +jlan shi, La roue sans mains + position du scorpion	335A +10A
			Teng kong bailian tui 360° - Lotus volant	324A				Yuan di hou kong fan + diébu – Salto arrière sur place + position papillon	346A+2(A)

Suite du tableau page suivante

Tiao yue - Techniques de Sauts	Catégorie B	0.30	Xuan feng jiao 540° - Tourbillon 540°	323B		Catégorie B	0.15	Xuang feng jjiao 540°+Ma bu, Tourbillon 540° + Position cavalière	323B + 1B
								Xuang feng jiao 540° + Dié bu, Tourbillon 540° + Position papillon	323B + 2B
			Teng kong bailian 540° - Lotus volant 540°	324B				Dan tiao hou kong fan+diebu - Salto arrière sur une seule jambe + Position Papillon	346B+2(B)
			Dan tiao hou kong fan - Salto arrière sur une seule jambe	346B				Teng kong bailian 540°+ Mabu- Lotus volant 540°+Position Cavalière	323B+1(B)
			Teng kong feijiao xiang nei zhuan ti 180° - coup de pied sauté et pivoté vers l'intérieur 180°	322B				Teng kong feijiao xiang nei zhuan ti 180°+ Tixi duli - coup de pied sauté et pivoté vers l'intérieur 180°+Equilibre avec 1 genou élevé	322B+3(B)
	Catégorie C	0.40			Transition dynamique ou statique	Catégorie C	0.20	Li yu da ting +Dié bu, Saut capé + Position Papillon	447A+2(B)
			Xuan feng jiao 720° - Tourbillon 720°	323C				Xuan feng jiao 360° + Tixi duli - Tourbillon 360° + Equilibre avec un genou élevé	323A +3C
			Teng kong bailian 720° - Lotus volant 720°	324C				Teng kong bailian 360° + Tixi duli - Lotus volant 360° + équilibre avec un genou élevé	324A + 3C
								Teng kong bailian 540°+Pubu, Lotus volant 540°+ Position avec une jambe au ras du sol.	324B+0C
			Dan tiao hou xuan fan 360° - Salto arrière sur une seule jambe et villé 360°	366C				Xuan feng jiao 360°+(2 bu) Dan tiao hou xuan fan, Tourbillon 360°+ (2 pas) Salto arrière sur une seule jambe	323A + (C)346B
								Dan tiao hou kong fan + Xié shi, Salto arrière sur une seule jambe + position scorpion	346B + 11C

Dié pu - Culbutes	Catégorie A	0.20	Teng kong shuang ce cuai - Double coup de pieds latéraux volants	415A	Transition dynamique et statique	Catégorie D	0.25	Xuan feng jiao720°+ Mabu - Tourbillon 720° + Position cavalière	323C+1(D)
			Teng kong pan tui 360° ce pu - Tourbillon horizontal avec réception sur un côté	423A				Teng kong bailian 720°+Mabu - Lotus volant 720°+Position cavalière	324C+1(D)
	Catégorie C	0.40	Liyue da ting zhi li - Saut de carpe avec le corps tendu	447C					

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

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

Types de difficultés	Types de mouvements	Contenu des mouvements	Détermination de la réalisation défectueuse par rapport aux normes réglementaires
Mouvements difficiles	Ping heng – Equilibres	Ban tui chao tian zhi li ; ce ti bao jiao zhi li ; shi zhi ping heng – Elever une jambe vers le haut ; Donner un coup de pied vers un côté et saisir le pied à deux mains ; équilibre de la croix	La jambe en hauteur et la jambe d'appui ne s'alignent pas verticalement
		Hou ti bao jiao zhi li – donner coup de pied vers l'arrière et saisir le pied avec les mains	La jambe levée n'atteint pas l'angle perpendiculaire avec le sol ; Les mains ne tiennent pas la jambe en l'étendant au-dessus et en arrière des épaules ;
		Yang shen ping heng – Equilibre en renversant le tronc vers l'arrière et en tendant une jambe vers l'avant	L'angle de renversement du tronc est inférieur à 45°
		Tan hai ping heng – Equilibre « Sonder l'océane »	L'angle entre deux jambes n'atteint pas 135°
		Wang yue ping heng- Equilibre « Contemplation de la lune »	Le niveau de la cuisse de la jambe arrière s'élève en dessous du niveau parallèle avec du sol de 45°
	Tui fa – Techniques de jambes	Zhi shen qian shao tui 540° ; qian shao tui 900° - Balayage vers l'avant 540° ; balayage vers l'avant 900°	L'angle de balayage est insuffisant
		Xuan feng jiao 360° , xuan feng jiao 540° , xuan feng jiao 720° - Tourbillon 360° ; 540° ; 720°	Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas L'angle de rotation est insuffisant ; Le niveau du pied qui frappe ne dépasse pas le niveau de la taille
		Xuan zhi, ce kong fan – saut papillon ; roue sans mains	Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; Il n'y a pas d'envol ;
		Teng kong bai lian 360° ; 540° ; 720° - Lotus volant 360° , 540° , 720°	Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; L'angle de rotation est insuffisant ; La jambe qui frappe ne dépasse pas le niveau de la taille ;
		Xuan zhi zhuan ti 360° et 720° ; ce kong fan zhuan ti 360° ; ce kong fan zhuan ti 720° - Saut papillon 360° et 720° ; Roue sans mains vrillée 360° et 720°	Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; L'angle de rotation est insuffisant ;
		Teng kong feijiao (xié fei jiao, shuang feijiao) – coup de pied volant (obliquement volant ; double coup de pied volant)	Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; Il n'y a pas d'envol ; La jambe claquée ne dépasse pas le niveau de la taille ;
		Teng kong zheng ti tui – coup de pied en flexion volant	Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; Il n'y a pas d'envol ; Le pied en flexion ne touche pas le front ;
Mouvements de transition	Transitions dynamiques et dynamique	Teng kong feijiao + (1 bu nei) ce kong fan – Coup de pied volant + (un pas d'élan) + roue sans mains	Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ou à 4 pas ;
		Xuan feng jiao 360° + (4bu nei) xuan zhi zhuan ti 720° - Tourbillon 360° + (4 pas d'élan) + saut papillon 720°	La réalisation défectueuse du mouvement difficile ;

		Xuan zhi zhuan ti 360° + (4bu nei) xuan feng jiao 720° - Saut papillon 360° + (4 pas d'élan) + tourbillon 720°	
		Xuan zhi zhuan ti 360° + (4bu nei) xuan feng jiao 720° - saut papillon 360° + (4 pas d'élan) Tourbillon 720°	
	Transitions dynamiques et statique	Xuan feng jiao 360° + zhuo pan - Tourbillon 360° + position assise avec cuisses croisées ; Teng kong bailian 360° + zhuo pan - Lotus volant 360° + position assise avec cuisses croisées ;	La position Zhuo pan est réalisée après que les pieds atterrissent au sol ; Les cuisses ne se croisent pas ; Soutien supplémentaire ou chute au tapis ;
		Zhi shen qian shao tui 540° + zhuo pan ; xuanzhi + zhuo pan - Balayage vers l'avant 540° + position assise avec les cuisses croisées ; Saut papillon + position assise avec les cuisses croisées ;	Les deux cuisses ne se croisent pas ; Soutien supplémentaire ou chute au sol ;
		Xuan feng jiao 360° + ma bu - Tourbillon 360° + position cavalière ; Xuan feng jiao 540° + Ma bu ; Tourbillon 540° + position cavalière ; Xuan feng jiao 720° + Mabou - Tourbillon 720° + position cavalière ; Teng kong bailian 360° + mabu - Lotus volant 360° + position cavalière ; Teng kong bailian 540° + mabu - Lotus volant 540° + position cavalière ; Teng kong bailian 720° + Mabou - Lotus volant + position cavalière	Les pieds atterrissent au sol l'un après l'autre ; Les pieds bougent, sautillent, Soutien supplémentaire ou chute ;
		Teng kong bailian 360° + Gongbu - Lotus volant 360° + position d'arc ; Xuan feng jiao 360° + Dié shu cà - Tourbillon 360° + réception en grand écart latéral ; Xuan feng jiao 540° + Dié shu cà - Tourbillon 540° + réception en grand écart latéral ; Xuan feng jiao 720° + shu cà - Tourbillon 720° + réception en grand écart latéral ; Xuan zhi zhuan ti 360° + shu cà - Saut de papillon 360° + réception en grand écart latéral ; Xuan zhi zhuan ti 720° + shu cà - Saut papillon 720° + réception en grand écart latéral ; Teng kong bailian + shu cà - Lotus volant 360° + réception en grand écart ; Ce kong fan + shu cà - Roue sans mains + réception en grand écart ;	Les pieds atterrissent au sol l'un après l'autre ; Le grand écart se fait après atterrissage ; Soutien supplémentaire ; chute au tapis ;
		Xuan feng jiao 360° + tixi duli - Tourbillon + équilibre avec genou élevé ; Xuan feng jiao 540° + tixi du li - Tourbillon 540° + équilibre avec genou élevé ; Teng kong bailian 360° + tixi duli - Lotus volant 360° + équilibre avec genou élevé ; Teng kong bailian 540° + tixi duli - Lotus volant 540° + équilibre avec genou élevé ;	La réception au sol ne se réalise pas par la seule jambe claquée ; A la réception le pied bouge ou sautille ; Le pied de la jambe d'appui touche le tapis ;
	Transition intégrée	Pao + qiang bei + jié - Jet d'instrument + roulade + réception d'instrument ; Pao + kong fei jiao + jié - Jet d'instrument + coup de pied volant + réception d'instrument ; Pao + xuan feng jiao 360° + jié - Jet d'instrument + tourbillon 360° + réception d'instrument ; Pao + kong bailian 360° + jié - Jet d'instrument + Lotus volant 360° + réception d'instrument	Pas d'envol dans les sauts ; L'angle de rotation est insuffisant dans le saut Tourbillon et le lotus volant ; Dans le mouvement Qiang bei (culbute), la main ou les fesses, les genoux touchent le sol ; 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 B doit s'accompagner à la réception des mouvements de transition Mabu ou Tixi duli.
- Le mouvement 353C doit s'accompagner à la réception du mouvement Dié shu cha.
- Le mouvement 324C doit s'accompagner à la réception du mouvement Mabu.
- Le mouvement 323C doit s'accompagner à la réception des mouvements Mabu ou Dié shu cha.

d. Règles relatives à la méthode de jugement

- Dans les mouvements de transition dynamique et dynamique, si la réalisation d'un mouvement difficile échoue, qu'il s'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 Taolu optionnel.

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

Type de difficultés	Types de mouvements	Contenu des mouvements	Détermination de la réalisation défectueuse par rapports aux normes réglementaires
Mouvements difficiles	Ping heng – Equilibres	Qian ju tui dishi ping heng ; hou cha tui dishi ping heng – équilibre avec une jambe étendue vers l'avant ; équilibre accroupi avec une jambe étendue derrière la jambe d'appui ;	La cuisse de la jambe d'appui dépasse le niveau parallèle avec le sol ; Une main se pose sur la jambe d'appui ;
		Dishi qian deng cai jiao – Equilibre accroupi avec une jambe étendue vers l'avant avec le pied tourné vers l'extérieur	La cuisse de la jambe d'appui dépasse le niveau parallèle avec le sol ; Le pied de la jambe tendue touche le tapis ;
		Ce chuai Ping heng – équilibre avec une jambe latéralement levée	Le niveau de la jambe étendue est en dessous des épaules ; Le tronc se tient dans un angle supérieur à 45° ;
		Ce chao tian deng zhili – Equilibre avec une jambe verticalement levée sur un côté	La jambe levée n'est pas parfaitement verticale ; L'inclinaison du tronc dépasse l'angle de 45°
	Tui fa – Techniques de jambes	Fen jiao, deng jiao – Coup de pied avec pointe du pied tendue ; coup de pied avec le talon	➤ Le niveau du talon de la jambe levée est plus bas que les épaules ;
	Tiao yue – Techniques de sauts	Xuan feng jiao 180°, 360°, 540° - Tourbillon 180°, 360° ; tourbillon 540°	Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ; L'angle de rotation est insuffisant ; Le niveau de la jambe frappant ne dépasse pas le niveau horizontal Sans envol ;
		Teng kong bailian 360° ; teng kong bailian 540° - Lotus Volant 360° ou 540°	Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ; L'angle de rotation est insuffisant ; Le niveau de la jambe frappant ne dépasse pas le niveau horizontal Sans envol
		Teng kong fei jiao – Coup de pied volant	Le nombre de pas d'élan es supérieur à un pas ; Il n'y a pas d'envol ;
		Teng kong zheng titui – Coup de pied volant avec un pied en flexion	Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ; La pointe du pied en flexion ne touche pas le front ;
		Teng kong fei jiao xian nei zhuan 180° - Coup de pied volant et pivotant 180°	Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ; L'angle de rotation est insuffisant ;
lan jié nan du –	Transition dynamique et dynamique	Teng kong feijiao +(wubu) tengkong bailian 360°, 450°, 540° – Coup de pied volant + (sans pas d'élan) Lotus volant 360°, 450°, 540° Teng kong feijiao +(wubu) tengkong bailian 540° + Qué dilong – Coup de pied volant + (sans pas d'élan) Lotus volant 540°	Il y a apparition de pas d'élan ; Pas de mouvement difficile

Mouvements difficiles de transition	Transition dynamique et statique	Tengkong zheng titui/xuan feng jiao 360°/Tengkong bai lian 360° + qi tiao jiao luo di – Coup de pied volant avec pied fauché ; Xuan feng jiao 360°/Teng kong bailian 360° + qitiao jiao luo di – Lotus Volant + réception par la jambe d'appui ;	La réception au sol ne se fait pas avec la jambe d'appui ou claquée ; A la réception, le pied d'appui bouge ou sautille ;
		Teng kong feijiao + tixi duli – coup de pied volant + équilibre avec un genou élevé ; Teng kong feijiao xian nei zhuanti 180° + tixi duli – coup de pied Volant et pivotant 180° + équilibre avec un genou élevé ; Xuan feng jiao 360° + tixi duli – Tourbillon 360° + tixi duli – Tourbillon 360° + équilibre avec un genou élevé ; Xuan feng jiao 540° + tixi duli – Tourbillon 540° + équilibre avec un genou élevé ; Teng kong bailian 360° + Tixiduli – Lotus volant 360° + équilibre avec un genou élevé ; Teng kong bailian 540° + tixi duli – Lotus volant 540° + équilibre avec un genou élevé ;	La réception ne se fait pas par le pied de la jambe claquée ; A la réception, le pied bouge ou sautille ; Le pied de la jambe pliée touche le sol
		Teng kong bailian 360°/450°/540° + Qué dilong – Lotus volant 360°/450°/540° + réception en position du lézard ;	Les deux pieds atterrissent au sol l'un après l'autre ; Soutien supplémentaire ou chute au sol ;
	Transition statique et statique	Qian ju tui dishi ping heng + Deng jiao/Fen jiao – Equilibre accroupi avec une jambe étendue vers l'avant + Contrôle de jambe avec pied fauché/pointe de pied tendue ; Hou cha tui dishi ping heng + Deng jiao/Fen jiao – équilibre accroupi avec une jambe étendue à l'arrière de la jambe d'appui+ Contrôle de jambe avec pied fauché/pointe de pied tendu ;	Pendant la réalisation des mouvements de transition, le tronc perd sa stabilité ; Le pied d'appui bouge, sautille ; L'angle de rotation est insuffisant ;

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

Règles relatives à l'angle de rotation

Dans le mouvement de rotation accompagné par la réception en position Que Dilong, l'angle de rotation sera mesuré à partir de la ligne formée par les pointes et le talon des pieds d'appui jusqu'à la ligne formée par la jambe étendue à la réception au sol ;

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

Au cours des mouvements de transition statique et statique, l'angle de rotation sera mesuré de la ligne formée par la pointe et le talon du pied d'appui avant la rotation jusqu'à la ligne formée par la pointe et le talon du pied d'appui après la rotation.

Règles relatives aux pas d'élan

Dans la combinaison de 312A + 324B + 5 ; et 312A + 324C + 5, avant le dernier saut, il faut que les deux pieds atterrissent en même temps au sol pour faire de nouveau un autre saut ;

- Au cours des mouvements de transition statique et statique, aucun pas n'est autorisé.
- Avant de sauter, un seul pas d'élan est permis ;

Règles relatives aux transitions difficiles

- L'exécution des mouvements 312A+(A) 324B (ou 324C) doit s'accompagner à la réception du mouvement 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 claqué 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 Taolu optionnels de Nan quan, Nan dao, Nan gun

Type de difficultés	Types de techniques	Contenu des mouvements	Détermination de la réalisation défectueuse par rapport aux normes réglementaires
Mouvements difficiles	Tui fa – techniques de jambes	Qian shao tui 540° ; 900° - balayage vers l'avant 540° ; balayage vers l'avant 900°	L'angle de rotation est insuffisant ;
	Tiao yue – Techniques de sauts	Teng kong fei jiao – Coup de pied sauté direct	Les pas d'élan dépassent le nombre de deux pas ; Sans envol La jambe claquée est en dessous de la ligne horizontale.
		Xuan feng jiao 360° ; 540° ; 720° - Tourbillon 360° ou 540° ou 720°	Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; L'angle de rotation est insuffisant ; Le niveau de la jambe claquée ne dépasse pas le niveau de la taille
		Ce Kong fan – La roue sans mains	Le nombre de pas d'élan dépasse le nombre de deux pas ; Sans envol
		Yuan di hou kong fan – Salto vers l'arrière sur place	Les pieds bougent avant de sauter ; Appui supplémentaire à la réception au sol
		Dan tiao hou kong fan – Salto arrière sur une seule jambe d'appui	Le nombre de pas d'élan dépasse celui de deux pas ; Appui supplémentaire à la réception au sol
		Teng kong bailian 360° ; 540° ; 720° - Lotus volant 360° ou 540° ou 720°	Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; L'angle de rotation est insuffisant ; Le niveau de la jambe claquée ne dépasse pas le niveau de la taille
		Dan tiao hao xuanfan 360° - Salto arrière sur une seule jambe et vrillé 360°	Le nombre de pas d'élan est supérieur à 2 pas
		Teng kong feijiao xian nei zhuan 180° - Coup de pied volant et pivotant 180°	Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ; L'angle de rotation est insuffisant
	Dié pu – Techniques de culbutes	Teng kong shuang ce chuai – Double coup de pied latéralement volant	Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; Le niveau de la jambe frappante ne dépasse pas le niveau parallèle avec le sol
		Teng kong pan tui 360° ce pu – Lotus diagonalement volant 360° avec réception au sol sur un côté	Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; L'angle de rotation est insuffisant
		Li yu da ting – Saut de carpe	Usage des mains comme support supplémentaire
Mouvements de transitions	Transition dynamique et dynamique	Xuan feng jiao 360° + (2 bu nei) teng kong fei jiao – Tourbillon 360° + en deux pas d'élan, coup de pied volant ; Xuan feng jiao 360° + (2 bunei) dan tiao hou kong fan – Tourbillon 360° + en deux pas d'élan, salto arrière sur une seule jambe d'appui ; Xuan feng jiao 360° + (2 bunei) dan tiao hou xuan fan 360° - Tourbillon 360° + en deux pas d'élan, salto arrière sur une seule jambe d'appui et vrillé 360° ;	Le nombre de pas d'élan entre deux sauts est supérieur à 2 pas ; L'échec de la réalisation des mouvements difficiles ; Les deux pieds atterrissent au sol l'un après l'autre ; La position Dié bu se forme après que les deux pieds atterrissent au sol ; Les pieds bougent, sautillent ; Soutien supplémentaire ou chute au sol ;

	Transition dynamique et statique	Xuan feng jiao 360° + Diébu – Tourbillon 360° + Position du papillon ; Xuan feng jiao 540° + Dié bu – Tourbillon 540° + position du papillon ; Dan tiao hou xuan fan 360° + dié bu – Salto arrière sur une seule jambe d'appui et vrillé 360°	Les deux pieds atterrissent au sol l'un après l'autre ; La position du papillon se fait après la réception des deux pieds au tapis ; Les pieds bougent, sautillent ; soutien supplémentaire ou chute au tapis ;
		Xuan feng jiao 720° + mabu - Tourbillon 720° + position cavalière ; Teng kong bailian 360° + mabu – Lotus volant 360° + position cavalière ; Teng kong bailian 540° + mabu – Tourbillon 540° + position cavalière ; Teng kong bailian 720° + mabu – Lotus volant 720° + position cavalière ;	
	Transition dynamique et statique	Teng kong fei jiao + tixi duli – Coup de pied volant + équilibre avec un genou levé ; Teng kong feijiao xian nei zhuan 180° + tixi duli - Coup de pied volant et pivotant 180° + équilibre avec un genou levé ; Xuan feng jiao 360° + tixi duli - Tourbillon 360° + équilibre avec un genou levé ; Teng kong bailian 360° + tixi duli – Lotus volant 360° + équilibre avec un genou élevé ; Li yu dating zhili + tixi duli – Saut de carpe en se redressant droit + équilibre avec un genou levé	La réception au sol ne se fait pas avec le pied de la jambe claquée ; A la réception, le pied bouge, sautille ; Le pied de la jambe levée touche le sol ;
		Ce kong fan + Jian shi	• La réception de deux pieds au sol est l'un après l'autre ; • Appui supplémentaire • Chute
		Roue sans mains + Position du scorpion	
		Dan tiao hou kong fan + Xié shi	• La réception des mains et des jambes sont l'une après l'autre au sol ; • La jambe levée arrière touche le sol ; • Chute
		Salto arrière sur une seule jambe + Position scorpion	

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 Mabú ;
- Dans la réalisation de la combinaison : 323A + 312A, la réception au sol doit être l'équilibre avec Tixi duli ;
- Dans la réalisation de la combinaison : 323A + (A) 346B, la réception au sol doit être Diébu.
- Dans les sauts des mouvements de transition dynamique et statique, il faut sélectionner une posture statique comme Ma bu, Dié bu ou Tixi duli, ou Jian shi, ou Xié shi

Règles relatives à la méthode de jugement

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

Article 6 : Normes des instruments de compétition

Normes relatives à la lance de compétition

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

Normes relatives au bâton de compétition

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

Normes relatives au sabre et à l'épée de compétition

Hommes :

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

Femmes :

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

Les normes de dureté du sabre et de l'épée

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

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

Les normes de sabre du sud

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

Les normes de bâton du sud

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

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

2^e partie : Règlement d'arbitrage Taolu Kungfu 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
BIEN	Supérieur	1	9.50 - 10.00
	Moyen	2	9.00 - 9.49
	Inférieur	3	8.50 - 8.99
STANDARD	Supérieur	4	8.00 - 8.49
	Moyen	5	7.50 - 7.99
	Inférieur	6	7.00 - 7.49
PASSABLE	Supérieur	7	6.50 - 6.99
	Moyen	8	6.00 - 6.49
	Inférieur	9	5.50 - 5.99

Les critères de notation en différents degrés de mentions

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

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

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

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

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

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

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

Lors d'une compétition de Kung fu traditionnel issue des différents systèmes (Quan zhong) ou des différentes écoles (Liu pai) d'arts martiaux, il est interdit d'exécuter les mouvements difficiles des Taolu 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 Taolu imposés, il faut respecter strictement les mouvements imposés et le schéma des déplacements.

Les déductions de points par les juges concernant les autres erreurs

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

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

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

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

Critères et déductions de points par le juge chef de table

Une déduction de 0.10 point s'applique pour une faute d'insuffisance ou de dépassement de temps de 05 secondes sur la réalisation du Taolu dans la discipline collective, dans le Taolu 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 Taolu 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 de Kung Fu traditionnel, chaque mouvement difficile de catégorie B ou supérieur à B selon le règlement de compétition des Taolu de wushu, 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 Taolu.

Critères de notation

La qualité des mouvements

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

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

Types d'erreurs	Contenu des erreurs et de déduction des points	Code de référence
Les autres erreurs	Lors des positions statiques, le tronc remue, les pieds bougent ou sautillent	70
	Appui supplémentaire (déduction 0.20 point)	71
	Chute au tapis (0.30 point)	72
	Les instruments de Wushu se séparent de leur manche, touchent accidentellement le corps, touchent le sol, se déforment ou se tordent	73
	Les instruments de Wushu se cassent (déduction 0.20 point)	74
	Chute des instruments de Wushu au tapis (déduction de 0.30)	75
	Les tissus de sabre, le pompon d'épée, la ceinture, la bande des cheveux tombent au tapis ; les tissus de sabre, le pompon, les instruments flexibles enroulent le corps du compétiteur ; le déboutonnage et déchirement vestimentaire ; perte de chaussures	76
	Le temps des équilibres longs est moins de 2 secondes	77
	Toute partie du corps de compétiteur touche l'extérieur de limite du tapis	78
	Oubli	79
Méthodes	Les positions, les techniques de jambes ne sont pas conformes aux normes réglementaires	96
	Les techniques de sauts et de culbutes ne sont pas conformes aux normes réglementaires	97
	Les techniques de maniement des instruments de Wushu ne se répondent pas aux normes réglementaires	98
Coordination	Défaut de synchronisation lors d'un mouvement ou défaut d'alignement dans la formation des colonnes et lignes	99
	Les mouvements d'attaque et défense dans des duels tombent dans le vide	93
	Les attentes d'attaque en provenance de son partenaire	94
	Touche et blessement accidentel de son partenaire	95

Remarque :

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

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

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

La performance globale

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

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

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

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

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

Le contenu obligatoire de la chorégraphie de Jiti

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

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

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

Remarque :

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

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

Article 3 : Déclaration de la note finale

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

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

Article 4 : Autres règles

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

3^e partie : Règlement d'arbitrage des compétitions de Sanda

I - REGLEMENT GENERAL

Article 1 : Définition

Le Sanda et le Sanda Light 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 seniors masculins sont inscrits en Classe Honneur ou Sanda.

En Sanda Light, la recherche du hors combat est interdite. La puissance des coups doit être ABSOLUMENT contrôlée. Les projections violentes sont interdites.

Article 2 : Techniques autorisées

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

Les techniques de défense de tous les styles de WUSHU sont autorisées.

Article 3 : Zones de contact autorisées

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

Article 4 : Zones de contact interdites

Le contact sur les surfaces suivantes est interdit :

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

Article 5 : Techniques et pratiques interdites

Les techniques suivantes sont strictement interdites :

- Toute percussion sur une surface interdite ;
- Les coups de tête, coups de coude ou du genou ;
- Les strangulations ;
- Les projections en serrant dangereusement le cou ;
- Les projections sur la tête en premier sans possibilité de réception avec les bras/mains ;
- La saisie pendant plus de 2 secondes ;
- La lutte au sol ;
- Les techniques de luxations ;
- Les frappes lorsque l'adversaire est au sol ;
- Les morsures.

Il est de plus interdit :

- 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.

Article 6 : Victoire

6-1 : 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 est désigné vainqueur de celui-ci.
- Le compétiteur qui marque le plus de points est déclaré vainqueur du round.

6-2 : Victoire du combat

- Le compétiteur qui gagne deux rounds est déclaré vainqueur du combat.
- Lorsqu'un combattant domine très nettement son adversaire, l'arbitre central en accord avec le chef de table proclame l'athlète vainqueur du combat par supériorité technique (victoire absolue).
- Si un combattant est compté 3 fois, son adversaire gagne le match par hors combat.
- Lorsqu'un combattant est compté 10 au cours du combat, son adversaire est automatiquement déclaré vainqueur de la rencontre par hors combat sauf en cas de faute personnelle.
- Si un combattant demande l'arrêt du combat, son adversaire gagne le match par abandon.
- Si le coach d'un combattant demande l'arrêt du combat en brandissant une serviette, son adversaire gagne le match par abandon. Un abandon entraîne la fin de 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 est considéré comme forfait, et tous ces résultats pour la compétition en cours sont annulés.

Article 7 : décision

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

La décision du vainqueur du round est donnée à la majorité des juges de ligne. Ils doivent montrer simultanément leur décision, bleu, rouge ou égalité. L'enregistreur à la table reporte leurs décisions et le chef de table annonce le résultat du round.

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

Article 8 : Disqualification

8-1 : Condition préalable

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

8-2 : 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 entraînera la disqualification du compétiteur ;
- Gestes et comportements déplacés ;
- Frapper délibérément son adversaire avec un coup interdit ou sur une surface interdite ;
- 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 est exclu de la compétition et ses résultats sont annulés.

Article 9 : Suspension du combat

L'arbitre central suspend 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 2 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 commande.

Article 10 : Suivi des hors combat

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

II -REGLEMENT SANDA POUR LES CATEGORIES POUSSIN PUPILLES BENJAMINS

Dans ces catégories d'âge :

- les coups de pied au visage sont interdits ainsi que les enchainements de coups de poing au visage
- toute frappe réalisée avec puissance est formellement interdite
- la recherche du hors combat est interdite

Article 1 : Gains de points

1.1 : Quatre points sont obtenus par

- 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 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.

1.2 : Deux points sont obtenus par

- 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 ayant exécuté un coup de pied net au tronc ;
- Le combattant ayant fait chuter son adversaire en tombant lui-même délibérément à condition de se relever dans le même mouvement en utilisant une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;
- Le combattant provoquant un comptage forcé valide ;
- Le combattant dont l'adversaire a reçu un avertissement.

1.3 : Un point est obtenu par

- Le combattant ayant exécuté un coup de poing net au tronc ou à la tête ;
- Le combattant ayant exécuté un coup de pied net au niveau de la cuisse/fessier ;
- 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 cinq secondes suite à la consigne de l'arbitre ;
- Le combattant dont l'adversaire a reçu une admonition.

1.4 : Aucun point ne sera comptabilisé

- Pour les frappes simultanées valant le même nombre de points ;
- Pour des frappes effectuées lors d'une saisie ;
- Pour chute intentionnelle en vue de réaliser une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;
- 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.

1.5 : Cas particuliers

- Dans le cas d'une projection, si l'auteur de la technique prend appui au sol avec une autre partie que ses pieds, avant que son adversaire ne tombe, ce dernier remportera deux points ;
- Dans le cas où la surface de compétition, n'est pas une estrade, mais une surface plane, le compétiteur sera considéré comme sorti s'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, et seulement pour fait sortir son adversaire de la surface de combat Dans tous les cas, en cas d'échec, elle sera comptabilisée comme étant une chute pour son exécutant ;
- Dans le cas d'une saisie ou d'une poussée réalisée dans le but de faire sortir l'adversaire de la surface de combat, celles-ci devront s'effectuer dans une distance égale au maximum à la moitié de la largeur de la surface de combat.

Article 2 : Pénalités

On distingue différents types de fautes :

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

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

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

2-1 : 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.

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

Elle est donnée lorsqu'une faute technique est constatée. La conséquence est une majoration d'1 point au score de l'adversaire :

- 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, retrait intentionnel des protections ou mauvais état des protections ;
- Retard à l'appel de l'arbitre central ou du chef de table.

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

L'avertissement est donné pour faute personnelle. La conséquence est 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 ;
- Toute frappe réalisée avec puissance.

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

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 3 : Egalité

3.1 : Pour le round

En cas d'égalité de points dans un round, le gagnant est 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 ayant réalisé la première projection valide ;
- Si l'égalité demeure, le résultat du round est : égalité.

3.2 : Pour le combat

Après trois rounds, si l'égalité demeure, le gagnant est 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 ayant réalisé la première projection valide ;
- Le compétiteur qui a comptabilisé le plus de points durant le combat ;
- Le compétiteur le plus léger lors de la pesée de contrôle ;
- Si toutefois l'égalité reste, le chef des arbitres rend 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.

III - REGLEMENT SANDA et SANDA LIGHT - CATEGORIES MINIMES CADETS JUNIORS

Dans ces catégories d'âge les compétiteurs ont la possibilité de s'inscrire en SANDA ou en SANDA Light.

En SANDA :

- Les coups de pied au visage sont interdits ;
- Les enchainements de coups de poing au visage sont interdits.

En SANDA LIGHT :

- les coups de pied au visage sont interdits ;
- les enchainements de coups de poing au visage ;
- toute frappe réalisée avec puissance est formellement interdite ;
- la recherche du hors combat est interdite.

Article 1 : Gains de points

1.1 : 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 net au tronc ;
- Le combattant ayant fait chuter son adversaire en tombant lui-même délibérément à condition de se relever dans le même mouvement en utilisant une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;
- Le combattant provoquant un comptage forcé valide ;
- Le combattant dont l'adversaire a reçu un avertissement.

1.2 : Un point est obtenu par

- Le combattant ayant exécuté un coup de poing net au tronc ou à la tête ;
- Le combattant ayant exécuté un coup de pied net au niveau de la cuisse/fessier ;
- 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 cinq 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 admonition.

1.3 : Aucun point ne sera comptabilisé

- Pour les frappes simultanées valant le même nombre de points ;
- Pour des frappes effectuées lors d'une saisie ;
- Pour chute intentionnelle en vue de réaliser une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;
- 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.

1.4 : 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 ;
- Dans le cas où la surface de compétition, n'est pas une estrade, mais une surface plane, le compétiteur sera considéré comme sorti s'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, et seulement pour fait sortir son adversaire de la surface de combat Dans tous les cas, en cas d'échec, elle sera comptabilisée comme étant une chute pour son exécutant ;
- Dans le cas d'une saisie ou d'une poussée réalisée dans le but de faire sortir l'adversaire de la surface de combat, celles-ci devront s'effectuer dans une distance égale au maximum à la moitié de la largeur de la surface de combat.

Article 2 : 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 point de pénalité)
- Une admonition pour faute technique, (1 point)
- Un avertissement pour faute personnelle, (2 points)

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

2-1 : 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.

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

Elle est donnée lorsqu'une faute technique est constatée. La conséquence est une majoration d'1 point au score de l'adversaire :

- 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, retrait intentionnel des protections ou mauvais état des protections ;
- Retard à l'appel de l'arbitre central ou du chef de table.

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

L'avertissement est donné pour faute personnelle. La conséquence est 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 ;
- Toute frappe réalisée avec puissance pour la catégorie SANDA LIGHT.

L'arbitre central prévient les combattants lorsqu'ils commettront des fautes, et recevront 1 ou 2 points de pénalité qui seront additionnés au score de leur opposant.

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 3 : Egalité

3.1 : Pour le round

En cas d'égalité de points dans un round, le gagnant est 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 lors de la pesée de contrôle ;
- Si l'égalité demeure, le résultat du round est : égalité.

3.2 : Pour le combat

Après trois rounds, si l'égalité demeure, le gagnant est 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 qui a comptabilisé le plus de points durant le combat ;
- Le compétiteur le plus léger lors de la pesée de contrôle ;
- Si toutefois l'égalité reste, le chef des arbitres rend 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.

IV - REGLEMENT SANDA et SANDA LIGHT - CATEGORIES SENIORS ET VETERANS

Pour les séniors, les compétiteurs ont la possibilité de s'inscrire en SANDA, en SANDA Honneurs (uniquement masculins) ou en SANDA Light.

Les vétérans ne peuvent s'inscrire qu'en SANDA LIGHT.

En SANDA LIGHT :

- toute frappe réalisée avec puissance est formellement interdite ;
- la recherche du hors combat est interdite.

Article 1 : Gains de points

1.1 : 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 net au tronc ou à la tête ;
- Le combattant ayant fait chuter son adversaire en tombant lui-même délibérément à condition de se relever dans le même mouvement en utilisant une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;
- Le combattant provoquant un comptage forcé valide ;
- Le combattant dont l'adversaire a reçu un avertissement.

1.2 : Un point est obtenu par

- Le combattant ayant exécuté un coup de poing net au tronc ou à la tête ;
- Le combattant ayant exécuté un coup de pied net au niveau de la cuisse/fessier ;
- 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 cinq 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 admonition.

1.3 : Aucun point ne sera comptabilisé

- Pour les frappes simultanées valant le même nombre de points ;
- Pour des frappes effectuées lors d'une saisie ;
- Pour chute intentionnelle en vue de réaliser une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;
- 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.

1.4 : 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 ;
- Dans le cas où la surface de compétition, n'est pas une estrade, mais une surface plane, le compétiteur sera considéré comme sorti s'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, et seulement pour fait sortir son adversaire de la surface de combat Dans tous les cas, en cas d'échec, elle sera comptabilisée comme étant une chute pour son exécutant ;
- Dans le cas d'une saisie ou d'une poussée réalisée dans le but de faire sortir l'adversaire de la surface de combat, celles-ci devront s'effectuer dans une distance égale au maximum à la moitié de la largeur de la surface de combat.

Article 2 : Pénalités

On distingue différents types de fautes :

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

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

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

2-1 : La remarque orale (pas de point 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.

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

Elle est donnée lorsqu'une faute technique est constatée. La conséquence est une majoration d'1 point au score de l'adversaire :

- 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, retrait intentionnel des protections ou mauvais état des protections ;
- Retard à l'appel de l'arbitre central ou du chef de table.

2-3 : L'avertissement pour une faute personnelle (2 points de pénalité)

L'avertissement est donné pour faute personnelle. La conséquence est 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 ;
- Toute frappe réalisée avec puissance pour la catégorie SANDA LIGHT.

L'arbitre central prévient les combattants lorsqu'ils commettront des fautes, et recevront 1 ou 2 points de pénalité qui seront additionnés au score de leur opposant.

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 3 : Egalité

3.1 : Pour le round

En cas d'égalité de points dans un round, le gagnant est 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 lors de la pesée de contrôle.

Si l'égalité demeure, le résultat du round est égalité.

3.2 : Pour le combat

Après trois rounds, si l'égalité demeure, le gagnant est 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 qui a comptabilisé le plus de points durant le combat ;
- Le compétiteur le plus léger lors de la pesée de contrôle ;
- Si toutefois l'égalité reste, le chef des arbitres rend 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.

5^e partie : Epreuves de Wing Tsun

Préambule

Le but des compétitions de Wing Tsun organisées par le groupe Arts Martiaux de Chine de la FFK 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 :

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.*

Chapitre 1 – 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 peuvent présenter des enchaînements avec ou sans musique.

Ils doivent être à jour de la licence FFK 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 doivent obligatoirement fournir une autorisation parentale.

2.2 : Durée de la présentation

La présentation dure entre 1 et 2 min maximum.

Les candidats ont la possibilité de recommencer 1 fois leur présentation, en cas d'erreur et/ou s'ils le souhaitent.

2.3 : Catégorie de poids

Néant

2.4 : Surface de travail

L'enchaînement se déroule sur une surface équipée de tatami, 8mx8m ou 7mx7m sans cordage.

Article 3 : Système de comptage

3.1 : Critères d'appréciation

La présentation est évaluée par critères d'appréciation :

- précision
- beauté du geste
- synchronisation
- fluidité
- équilibre
- maîtrise corporelle

3.2 : Composition du jury

Le binôme est noté sur 10 points par un jury composé de juges sur table en nombre impair dont un juge principal.

Il est souhaité que les juges proviennent d'écoles de Wing Tsun différentes affiliées à la FFK.

3.3 : Comptabilisation des points

Il sera établi un système de décompte des points. Le score de départ doit être déduit à chaque erreur. Il y a trois types d'erreurs.

a) Erreurs techniques.

La démonstration de la technique n'est pas correcte ou est insuffisante.

b) Erreurs de maîtrise corporelle.

L'attitude et la position du corps sont incorrectes. La relation entre les extrémités, le tronc, et la tête n'est pas optimale ou est incorrecte. Manque de synchronisation. Déséquilibre.

c) Erreurs dans le style.

Erreur de contenu, direction du regard, compréhension de la cohérence de la technique.

3.4 : Critères de décision

Sera vainqueur le binôme qui aura le meilleur score.

3.5 : Actions interdites

Il n'existe pas d'actions interdites, la prestation doit être exécutée dans le respect mutuel de l'intégrité physique des deux partenaires, ce qui est facilité par son caractère pré-arrangé.

Article 4 : Tenue obligatoire

Les éléments de la tenue sont les suivants :

- Pantalon : couleur noir, fermant ou non, assez ample pour permettre le port des protège tibia en dessous (sont interdit : débardeurs et short). Le logo du club ou de l'école est autorisé sur le pantalon.
- Haut : Tee-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 doivent 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 5 : Protections obligatoires

Il n'existe pas protections obligatoires.

Chapitre 2 – 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 répertoriées 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 peuvent présenter des enchaînements avec ou sans musique.

Les participants doivent être à jour de la licence FFK en cour d'année.

Ils doivent 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 doit durer entre 1 et 2 min maximum.

Les candidats ont la possibilité de recommencer 1 fois leur présentation, en cas d'erreur et/ou s'ils le souhaitent.

2.3 : Catégorie de poids

Cette épreuve est sans catégorie de poids.

2.4 : Surface de travail

L'enchaînement se déroule sur une surface équipée de tatami, 8mx8m sans cordage.

Article 3 : Système de comptage et de décision

3.1 : Critères d'appréciation

La présentation est évaluée par critères d'appréciation :

- la créativité de l'enchaînement
- la logique de l'enchaînement
- précision
- beauté du geste
- synchronisation
- fluidité
- équilibre
- maîtrise corporelle

3.2 : Composition du jury

Le candidat est noté sur 10 points par un jury composé de juges sur table en nombre impair dont un juge principal.

Il est souhaité que les juges proviennent d'écoles de Wing Tsun différentes affiliés à la FFK.

3.3 : Comptabilisation des points

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

- Créativité insuffisante : L'enchaînement a trop de points de similitudes avec une forme traditionnelle existante.
- Erreurs techniques : la démonstration de la technique n'est pas correcte ou est insuffisante. Manque de cohérence.
- Erreurs de maîtrise corporelle : L'attitude et la position du corps sont incorrectes. La relation entre les extrémités, le tronc, et la tête n'est pas optimale ou est incorrecte. Déséquilibre.
- Erreurs dans le style : Erreur de contenu, compréhension de la cohérence de la technique.

3.4 : Critères de décision

Est vainqueur le candidat qui obtient le meilleur score.

Article 4 : Tenue obligatoire

Les éléments de la tenue sont les suivants :

- Pantalon : couleur noir, fermant ou non, assez ample pour permettre le port des protège tibia en dessous (sont interdit : débardeurs et short). Le logo du club ou de l'école est autorisé sur le pantalon.
- Haut : Tee-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 doivent 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.

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 effectue un salut poing-paume, puis se place 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 montée des combattants sur la plateforme

Il demande aux combattants de rentrer sur l'aire de combat en se tenant au centre. En faisant face au juge principal, il tend les deux bras vers les compétiteurs, paumes vers le haut (Fig.3).

Pour leur signifier de monter sur la plateforme, il ramène les deux bras en angle droit, les paumes se faisant face (Fig.4).



Fig.3



Fig.4

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, les autres doigts serrés en poing (Fig.6, 7,8).

Fig.6



Fig.7



Fig.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).



Fig.9



Fig.10

« 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.11-12

5 secondes de passivité

Tout en annonçant « rouge ! » ou « Bleu ! » 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 rythme d'un par seconde (Fig. 14-15).



Fig.14



Fig.15

Saisie passive ★

Premier et unique rappel avant admonition (Fig. 16). Un 2 bras fléchis, une main, paume vers soi et l'autre main index levé, paume vers le compétiteur. En faisant face au fautif, il plie les bras devant le corps (Fig.16a).



Fig. 16



Fig. 16a

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 « Bleu ! » 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 tendu séparément, les autres doigts repliés (Fig.18)



Fig.18

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 « Bleu ! » 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 « Bleu ! » 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 « Bleu ! » il croise les bras devant l'abdomen, paumes vers le bas (Fig.21-22).



Fig.21



Fig.22

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 « Bleu! » 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.26



Fig.27

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

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 SANDA LIGHT) ★ ou ★ ★

L'arbitre tend un bras vers le fautif, paume vers le haut (Fig. 32). Tout en déclarant « *rouge!* » ou « *Bleu!* » il place le poing droit sur la main gauche, paumes vers le haut, devant le corps (Fig.33).



Fig.32



Fig.33

Avertissement

L'arbitre tend un bras vers le fautif, paume vers le haut. Tout en déclarant « rouge! » ou « Bleu! » il plie l'autre bras en angle droit, poing serré, paume vers l'arrière (Fig. 32).



Fig.32

Admonition

L'arbitre tend un bras vers le fautif, paume vers le haut. Tout en déclarant « rouge ! » ou « Bleu ! » Il plie l'autre bras en angle droit, paume vers l'arrière (Fig.33).



Fig.33

Disqualification

En annonçant « rouge! » ou « Bleu ! » 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

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

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

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

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

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, 1 bleue) est distribué par juge. Une plaquette mesure 20cm de diamètre sur un manche de 20cm de long.

Ces plaquettes seront employées par les juges de ligne pour indiquer le gagnant, le perdant ou égalité (*en cas d'égalité, le juge brandira les deux plaquettes en les croisant*). Fig.1

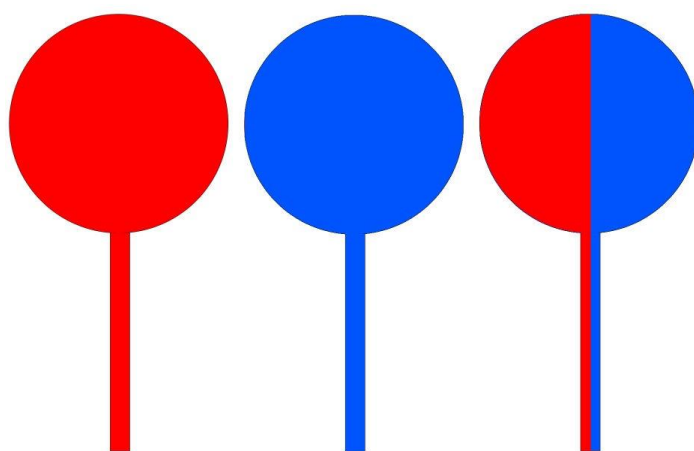


Fig.1

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'admonition** : décorées de caractères chinois et français (Fig. 2), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour l'admonestation ;
- Six cartes rouges, **Cartes d'avertissement** : décorées de caractères chinois et français (Fig.3), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour l'avertissement ;
- Six cartes vertes, **Cartes de comptages forcés** : décorées de caractères chinois et français (Fig.4), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour le compte forcé ;
- Quatre cartes bleues, **Cartes de sortie** : Décorées de caractères chinois et français (Fig.5), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour les sorties.



Fig.2



Fig.3



Fig.4



Fig.5

Deux supports, un Bleu et un rouge, sont employés pour tenir les cartes. Ils sont de 60 centimètres de long et de 15 centimètres de haut (Fig6).

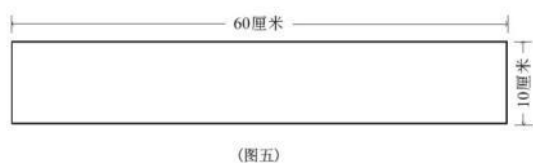


Fig.6

Matériel du chef de table

- 1 sifflet ;
- 1 microphone ;
- 2 stylos (*encre*) ;
- Les grilles de compétition ;
- Un jeu de 2 plaquettes : une rouge, une bleue comme le juge de ligne.