



WUSHU
FFK



COMBAT KUNGFU TRADITIONNEL

RÈGLEMENT ANNEXE

Wushu

SAISON
24
25

Annexe : règlement d'arbitrage des compétitions de combat kungfu traditionnel

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

Article 1 : Les catégories d'âges

Catégories d'âges	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets
Age	6-7 ans	8-9 ans	10-11 ans	12-13 ans	14-15 ans

Catégories d'âges	Juniors	Seniors	Vétérans 1	Vétérans 2	Vétérans 3	Vétérans 4
Age	16-18 ans	18-39 ans	40-45 ans	46-55 ans	56-65 ans	66 ans et plus

En fonction du nombre d'inscrits les podiums des Vétérans seront regroupés dans 2 catégories (V1+V2 et V3+V4).

Article 2 : Les catégories de poids

Des catégories concomitantes peuvent être regroupées. Cependant, l'écart entre deux combattants ne pourra excéder 6 kg pour les catégories d'âge jusqu'à minime inclus et 8 kg pour les catégories d'âge à partir de cadet inclus et au-dessus.

Catégorie s d'âges	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans 1-2-3-4
Âge	6-7 ans	8-9 ans	10-11 ans	12-13 ans	14-15 ans	16-18 ans	18-39 ans	+40 ans
	≤20 kg	≤25 kg	≤30 kg	≤35 kg	≤44 kg	≤48 kg	(≤48 kg Féminines)	≤ 60 kg
	≤25 kg	≤30 kg	≤35 kg	≤40 kg	≤48 kg	≤52 kg	(≤52 Féminines)	≤65 kg
	≤30 kg	≤35 kg	≤40 kg	≤45 kg	≤52 kg	≤56 kg	≤56 kg	≤70 kg
	≤35 kg	≤40 kg	≤45 kg	≤50 kg	≤56 kg	≤ 60 kg	≤ 60 kg	≤75 kg
	≤40 kg	≤45 kg	≤50 kg	≤55 kg	≤60 kg	≤65 kg	≤65 kg	≤80 kg (+ 75 Féminines)
	+ 40 kg	+ 45 kg	+ 50 kg	≤60 kg	≤65 kg	≤70 kg	≤70 kg	≤85 kg
				≤65 kg (>60 Fém.)	≤70 kg (+ 65 Féminines)	≤75 kg	≤75 kg	≤90 kg
				>65 kg	≤75 kg	≤80 kg (+ 75 Féminines)	≤80 kg (+ 75 Féminines)	+ 90 kg
					+ 75 kg	≤85 kg	≤85 kg	
						+85 kg	≤90 kg	
							+ 90 kg	

Article 3 : La tenue

		
Tee-shirt rouge ou bleu en fonction du tirage au sort (ou veste à fermeture type brandebourg rouge ou bleue)		Pantalon noir permettant le port des protège-tibias en dessous

Article 4 : Les protections

Équipements de protection : coquille ou protège-pubis pour les féminines, protège-dents, gants mitaine (type Arts Martiaux Mixte) / gants de Sanda (pour les PPB), casque, plastron et protège poitrine pour les féminines. Les éléments visibles sont obligatoirement de la même couleur que la tenue c'est-à-dire bleu ou rouge.

GANTS	CASQUE	PLASTRON	Protège dents	Protège-tibias+Pieds	Coquilles
Obligatoire pour les MCJSV (Mitaines, Type Arts Martiaux Mixte) Sauf pour les PPB (Gants de Sanda)	Obligatoire (sans pommettes)	Obligatoire (sans épaulettes)	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire

Article 5 : Format de compétition

Il s'agit d'un tournoi par élimination directe, sans repêchage. Les combats se déroulent en deux rounds, séparés par des pauses d'une minute.

Durée des rounds en COMBAT KUNGFU TRADITIONNEL

Poussins	2 rounds de 1' de temps "effectif" de confrontation
Pupilles	2 ou 3 rounds de 1,30' de temps "effectif" de confrontation
Benjamins	
Minimes	
Cadets	
Juniors	
Seniors	2 ou 3 rounds de 2' de temps "effectif" de confrontation
Vétérans	2 ou 3 rounds de 1,30' de temps "effectif" de confrontation

Des rencontres par poules (Round robin) peuvent être organisées pour les catégories de 3 combattants lors de la clôture des inscriptions. Les combattants répartis en poules se rencontrent tous à l'intérieur de chacune des poules.

Article 6 : Cibles et techniques autorisées

Cibles autorisées

- Tête : face et côtés
- Tronc : abdomen, poitrine, flancs
- Bras
- Jambes

Techniques autorisées

- Coup de poing au tronc (sauf dans le dos)
- Coup de pied à la tête, au tronc, aux jambes
- Balayage : action effectuée avec la jambe sur une jambe de l'adversaire, pour le déséquilibrer.
- Crochetages : actions effectuées avec la jambe sur les deux jambes de l'adversaire ou sur sa jambe d'appui alors qu'il effectue un coup de pied, et permettant de le faire tomber au sol.
- Coup de pied à l'extérieur de la cuisse : technique autorisée, sans rapporter de point par elle-même, et à condition d'être intégré dans un enchaînement de deux techniques minimums.

Article 7 : Cibles et techniques interdites

Cibles interdites

- L'arrière de la tête
- Le cou (gorge, nuque)
- Le dos
- Le bas ventre
- Les articulations

Techniques interdites

- Coups de poing à la tête
- Coups de coude
- Coups de genou
- Coups de pieds à l'intérieur des cuisses ou des jambes
- Coup de pied à l'extérieur de la cuisse en technique isolée.
- Techniques forçant l'adversaire à baisser la tête ou à s'appuyer au sol
- Attaques ou frappes sur un adversaire au sol
- Luxations, clés, immobilisations
- Saisie des jambes ou ceintures avec les bras

La recherche du KO est interdite en COMBAT KUNGFU TRADITIONNEL.

Article 8 : Gains de points

1 point	2 points	3 points	4 points
Coup de poing au tronc	Coup de pied au tronc Balayage (d'une jambe)	Coup de pied à la tête Coup de pied sauté au tronc Crochetage (des deux jambes)	Coup de pied sauté à la tête

Article 9 : Sanctions

Admonitions.

Les admonitions sont des « avertissements sans frais », c'est-à-dire qu'elles ne donnent pas lieu à l'attribution de points à l'adversaire. Une admonition est annoncée par l'arbitre central lorsqu'un combattant commet des actions relevant potentiellement des pénalités à 1 ou 2 points (voir ci-dessous) mais que le combattant les commet pour la première fois et sans manifester un état d'esprit déloyal ou anti-sportif. Lorsque la même action est commise une deuxième fois elle relève ensuite de la pénalité la concernant.

Avertissements avec pénalité à un point

Les pénalités d'un point concernent les fautes de comportement qui ne mettent pas en jeu l'intégrité de l'adversaire :

- Non combativité
- Sortie de la surface de combat
- Comportement déloyal ou anti-sportif (simulation de blessure, contestation de l'arbitrage, etc.)

Avertissements avec pénalités à deux points

Les pénalités à deux points concernent les fautes qui mettent en danger l'intégrité de l'adversaire :

- Actions illicites : frappes avec des techniques interdites (cf. article 7) ou sur des cibles corporelles interdites (cf. article 7), autres actions interdites (certaines projections, clés, etc.)
- Autres actions jugées dangereuses par l'arbitre central

Disqualification

Un combattant est disqualifié dans les cas suivants :

- S'il a reçu 3 avertissements (indépendamment du nombre de points de pénalités). Ce total est évalué sur l'ensemble du combat (le comptage du nombre d'avertissements n'est pas remis à zéro au début de chaque round).
- Par décision de l'arbitre central en cas d'action mettant en jeu de façon grave l'intégrité de l'adversaire ou en cas de comportement excessivement déloyal ou anti-sportif.

Article 10 : Gains d'un round

Un round peut être remporté dans deux cas :

- Au score : chaque juge consulte le total de points et de pénalités qu'il a comptabilisé pour chacun des deux protagonistes, et au signal tous les juges lèvent le drapeau de la couleur du combattant auquel ils ont attribué le plus de points.
- Pour sorties excessives : si un combattant est sorti 3 fois de la surface de combat lors d'un même round, ce round est interrompu et il est attribué à son adversaire.

Article 11 : Résultat du combat

La victoire peut être remportée dans 3 cas :

- Victoire en deux rounds gagnants : si un combattant a remporté les deux premiers rounds il est déclaré vainqueur.
- Victoire au troisième round : en cas d'égalité sur deux rounds (un round remporté par chacun des deux combattants) un troisième round est effectué et son vainqueur gagne le combat.
- Victoire par décision : en cas d'égalité sur deux rounds et au troisième round, l'arbitre et les juges votent au drapeau pour désigner un vainqueur selon les critères suivants : combativité, courage, loyauté, technicité, créativité, prise d'initiative. Le nombre de votants étant impair et l'abstention étant interdite, l'un des deux combattants obtient nécessairement la majorité.

Autres situations :

- Victoire par forfait : si l'adversaire a déclaré forfait pour tout motif (blessure ou autre).
- Victoire par disqualification de l'adversaire (cf. article 9)

Article 12 : Cas justifiant l'arrêt du combat

Les combats en rounds reposent sur le principe de la continuité des actions de combat, néanmoins le combat pourra être interrompu par l'arbitre dans les cas suivants :

- L'arbitre central doit annoncer une admonition ou un avertissement ;
- Un combattant est blessé et une évaluation de sa capacité à continuer le combat est nécessaire ;
- Un combattant a une protection qui est mal fixée ou qui est tombée au sol ;
- Manque de clarté dans les actions ;
- Manque de combativité ;
- Sortie de l'aire de combat ;
- Le chef de table a besoin de temps pour résoudre un problème ;
- Le combat ne peut se dérouler dans des conditions satisfaisantes (ex : problème d'éclairage, de sécurité, etc.).



WUSHU
FFK

39 rue Barbès, 92120 MONTROUGE

ffkarate.fr

SAISON **2024-2025**