

SAISON 2025-2026



RÈGLEMENT COMPÉTITION **WUSHU**

ffkarate.fr

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE **KARATÉ**

Sommaire

WUSHU TAOLU ET KUNG FU TRADITIONNEL	5
WING CHUN	5
COMBAT SANDA ET SANDA LIGHT	5
QIGONG	5

CODE DE L'ETHIQUE DES COMPETITEURS WUSHU	6
--	---

PARTIE 1 : LES COMPETITIONS NATIONALES

ARTICLE 1 : LES COMPETITIONS NATIONALES	7
ARTICLE 2 : LES COMPETITIONS OFFICIELLES ET OFFICIALEES	7

PARTIE 2 : LES CATEGORIES DE COMPETITION

ARTICLE 1 : LES CATEGORIES D'AGES	9
ARTICLE 2 : LES CATEGORIES D'EPREUVES DES COMPETITIONS WING CHUN	9
ARTICLE 3 : LES CATEGORIES DE POIDS POUR LES COMPETITIONS COMBAT	10
ARTICLE 4 : LES CATEGORIES D'EPREUVES DES COMPETITIONS QIGONG	10
ARTICLE 5 : LES CATEGORIES D'EPREUVES DES COMPETITIONS TAIJIQUAN	11
ARTICLE 6 : LES CATEGORIES D'EPREUVES DES COMPETITIONS KUNG FU TRADITIONNEL	11
ARTICLE 7 : LES CATEGORIES D'EPREUVES DES COMPETITIONS WUSHU TAOLU (COUPE DE FRANCE JEUNES)	12
ARTICLE 8 : LES CATEGORIES D'EPREUVES DES COMPETITIONS WUSHU TAOLU (CHAMPIONNAT NATIONAL ET OPEN DE FRANCE)	12
ARTICLE 9 : LES DIFFERENTES FORMES DE COMPETITIONS PAR CATEGORIES	13

PARTIE 3 : LES DIFFERENTS ACTEURS : ROLES ET RESPONSABILITES

ARTICLE 1 : LA COMMISSION SPORTIVE NATIONALE WUSHU	14
ARTICLE 2 : LE PRESIDENT DE LA COMMISSION NATIONALE WUSHU FFK	14
ARTICLE 3 : LES JUGES ET ARBITRES	14
ARTICLE 4 : LES COMPETITEURS	15
ARTICLE 5 : LES CLUBS	15
ARTICLE 6 : LES PARTICIPANTS AUX COMPETITIONS	15
ARTICLE 7 : L'ORGANISATION DES COMPETITIONS	16

PARTIE 4 : LES CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX COMPETITIONS

ARTICLE 1 : LES REGLES GENERALES POUR TOUTES LES COMPETITIONS	19
ARTICLE 2 : LES DOCUMENTS A FOURNIR LORS DES COMPETITIONS	19
ARTICLE 3 : LES ENGAGEMENTS EN COMPETITION	20

PARTIE 5 : L'ORGANISATION DES COMPETITIONS DE TAOLU

CHAPITRE 1 : L'EQUIPE D'ARBITRAGE DES COMPETITIONS TAOLU	21
--	----

ARTICLE 1 : LE CORPS ARBITRAL TAOLU	21
ARTICLE 2 : LES ASSISTANTS D'ARBITRAGE TAOLU	22
ARTICLE 3 : LE GROUPE D'ENREGISTREMENT DES NOTES ET DES RESULTATS	23
ARTICLE 4 : LA METHODE DE NOTATION SANS SYSTEME ELECTRONIQUE	23
ARTICLE 5 : LA COMMISSION DE RECLAMATION TAOLU	23
 <i>CHAPITRE 2 – LES DISPOSITIONS SPECIFIQUES DES COMPETITIONS TAOLU</i>	 24
ARTICLE 1 : LES TYPES DE COMPETITIONS	24
ARTICLE 2 : L'AIRE DE COMPETITION	24
ARTICLE 3 : LES VETEMENTS DE COMPETITION	24
ARTICLE 4 : LES INSTRUMENTS DE COMPETITION	25
ARTICLE 5 : LA MUSIQUE ACCOMPAGNANT LES PRESTATIONS	25
ARTICLE 6 : LES AUTRES EQUIPEMENTS DE COMPETITION	25
 <i>CHAPITRE 3 – LE DEROULEMENT D'UNE COMPETITION TAOLU</i>	 25
ARTICLE 1 : LA DETERMINATION DE L'ORDRE DE PASSAGE DES COMPETITEURS	25
ARTICLE 2 : LE PROTOCOLE	25
ARTICLE 3 : LE CALCUL DU TEMPS	26
ARTICLE 4 : L'AFFICHAGE DES NOTES	26
ARTICLE 5 : LE FORFAIT	26
ARTICLE 6 : LE COACHING	26
ARTICLE 7 : LE CLASSEMENT	26
ARTICLE 8 : L'ABANDON OU RUPTURE DE LA PRESTATION DE TAOLU	28
ARTICLE 9 : LES RECLAMATIONS	28
 <i>CHAPITRE 4 – LES DISPOSITIONS SPECIFIQUES AUX COMPETITIONS DE WUSHU TAOLU</i>	 29
ARTICLE 1 : LES DISCIPLINES DE COMPETITION EN WUSHU TAOLU	29
ARTICLE 2 : LA DUREE DE REALISATION DES TAOLU WUSHU	29
ARTICLE 3 : LA DEMANDE D'ENREGISTREMENT DES DIFFICULTES (NANDU) EN WUSHU TAOLU	30
ARTICLE 4 : LES DEMANDES D'INSCRIPTION DES DIFFICULTES NOUVELLEMENT CREEES EN WUSHU TAOLU	30
 <i>CHAPITRE 5 – LES DISPOSITIONS SPECIFIQUES AUX COMPETITIONS DE TAOLU TRADITIONNEL</i>	 31
ARTICLE 1 : LES DISCIPLINES DE COMPETITION KUNGFU TRADITIONNEL	31
ARTICLE 2 : LA DUREE DE REALISATION D'UN TAOLU TAIJQUAN ET KUNGFU TRADITIONNEL	31

PARTIE 5 : L'ORGANISATION DES COMPETITIONS DE COMBAT (SANDA, SANDA LIGHT)

33

 <i>CHAPITRE 1 : LES ACTEURS DES COMPETITIONS DE SANDA ET SANDA LIGHT</i>	 33
ARTICLE 1 : LE ROLE DES JUGES ET ARBITRES	33
ARTICLE 2 : LE CORPS ARBITRAL	33
 <i>CHAPITRE 2 : LES DISPOSITIONS GENERALES DES COMPETITIONS DE SANDA ET SANDA LIGHT</i>	 35
ARTICLE 1 : LES CONFRONTATIONS	35
ARTICLE 2 : LES LIMITATIONS DES CATEGORIES D'AGES SELON LES SYSTEMES DE COMBAT	35
ARTICLE 3 : L'AUTORISATION OU INTERDICTION DU HORS COMBAT (KO) SELON LES SYSTEMES DE COMBAT	35
ARTICLE 4 : LES INTERVENTIONS DU MEDECIN OU DES SECOURISTES	36
 <i>CHAPITRE 3 : LE DEROULEMENT DES COMPETITIONS DE SANDA ET SANDA LIGHT</i>	 36
ARTICLE 1 : LE DEROULEMENT DES COMBATS	36

ARTICLE 2 : L'AIRE DE COMBAT	39
ARTICLE 3 : LES PLACEMENTS DES OFFICIELS SUR LA SURFACE DE COMBAT	39
ARTICLE 4 : LE PROTOCOLE DE COMPETITION	40
ARTICLE 5 : LES CATEGORIES DE POIDS	40
ARTICLE 6 : LA PESEE DE VERIFICATION	40
ARTICLE 7 : L'EQUIPEMENT DES COMPETITEURS EN SANDA ET SANDA LIGHT	41
ARTICLE 8 : LES SURCLASSEMENTS EN COMPETITION	42
ARTICLE 9 : L'ATTRIBUTION DES TITRES	43
ARTICLE 10 : LES RECLAMATIONS	43

PARTIE 6 : L'ORGANISATION DES COMPETITIONS PAR EQUIPE 44

<i>CHAPITRE 1 : LES COMPETITIONS TAOLU PAR EQUIPE</i>	44
ARTICLE 1 : LA CONSTITUTION DES EQUIPES	44
ARTICLE 2 : LES TAOLU DE COMPETITION PAR EQUIPE	44
ARTICLE 3 : DEROULEMENT DES COMPETITIONS TAOLU PAR EQUIPE	44
 <i>CHAPITRE 2 : LES COMPETITIONS SANDA LIGHT PAR EQUIPE</i>	45
ARTICLE 1 : LA CONSTITUTION DES EQUIPES	45
ARTICLE 2 : LES CATEGORIES DE POIDS	45
ARTICLE 3 : DEROULEMENT DES COMPETITIONS SANDA LIGHT PAR EQUIPE	45

PARTIE 7 : LES COMPETITIONS NATIONALES 46

<i>CHAPITRE 1 : LE CHAMPIONNAT NATIONAL WUSHU TAOLU, KUNG FU TRADITIONNEL ET TAIJIQUAN</i>	46
ARTICLE 1 : LA PROCEDURE DE PARTICIPATION	46
ARTICLE 2 : LE SURCLASSEMENT	46
 <i>CHAPITRE 2 : LE CHAMPIONNAT NATIONAL SANDA</i>	46
ARTICLE 1 : LA PROCEDURE DE PARTICIPATION	46
ARTICLE 2 : LE SURCLASSEMENT	46
ARTICLE 4 : DELIVRANCE DES TITRES	46
 <i>CHAPITRE 4 : LA COUPE DE FRANCE WUSHU JEUNES</i>	46
ARTICLE 1 : LA PROCEDURE DE PARTICIPATION	46
ARTICLE 2 : LE SURCLASSEMENT	47
ARTICLE 3 : INSCRIPTIONS A LA COUPE DE FRANCE JEUNES TAOLU ET SANDA	47

Les différentes disciplines de compétition internationale du wushu sont classées en trois catégories :

- Wushu Taolu
- Kung Fu traditionnel
- Combat Sanda

D'autres disciplines seront aussi mises à l'honneur comme le Taijiquan, le Sanda Light et le Qigong.

Wushu Taolu et Kung Fu traditionnel

Les Taolu sont des enchaînements techniques codifiés ou des chorégraphies martiales basées sur la gestuelle des arts martiaux chinois. Il s'agit à l'origine de supports permettant l'apprentissage et le perfectionnement des formes techniques spécifiques des différents styles traditionnels de Wushu. Il existe également des Taolu de création plus récente, conçus dès le départ pour permettre une expression sportive athlétique.

La conséquence est que l'on distingue les compétitions de KUNG FU TRADITIONNEL et celles de WUSHU TAOLU, qui comprennent chacune différents types d'épreuves et de catégories, avec des différences dans les critères de notation, ce qui nécessite deux règlements d'arbitrage.

Wing Chun

Un règlement spécifique est établi.

Les formes techniques de compétitions Wing Chun sont ajoutées aux épreuves des compétitions Taolu.

Ces disciplines peuvent être combinées de façon variable selon le **format de compétition**.

Combat Sanda et Sanda Light

Le SANDA est la forme de combat internationale pour l'expression sportive du wushu. Il s'agit d'un sport de combat utilisant les techniques de percussion pieds-poings et les techniques de lutte. Les combats s'effectuent sur une plateforme surélevée et en plein contact, ce qui en fait une activité élitiste destinée aux plus aguerris.

Le SANDA LIGHT est une version sécurisée du Sanda, grâce à la limitation de l'intensité des frappes « à la touche », à l'interdiction de certaines techniques et au port de protections supplémentaires. Le Sanda Light est donc une forme permettant à la majorité de combattre sans les risques inhérents au plein contact et constitue un tremplin pour préparer les jeunes qui le souhaitent d'évoluer vers le Sanda.

Qigong

Un règlement spécifique est établi.

Ces disciplines peuvent être combinées de façon variable selon le **format de compétition**.

Code de l'éthique des compétiteurs wushu

Je vais participer à une compétition

Je m'assure que je suis bien inscrit à cette rencontre sportive.

Je vérifie que mon passeport sportif est à jour et comporte :

Mon certificat médical de non contre-indication à la pratique de la compétition pour les disciplines autorisant le KO ;

Si je suis mineur, l'autorisation parentale de participer aux compétitions ;

Pour les catégories à partir de minimes, une pièce d'identité (ma carte d'identité ou mon passeport international) ;

Je pense à me munir d'une pièce d'identité ;

Je contrôle l'état de ma tenue de compétition, ainsi que de mes protections pour une compétition combat ou de mes instruments pour une compétition Taolu.

Pour les compétitions combat, je contrôle que mon poids correspond bien à la catégorie dans laquelle je suis inscrit.

Pour les compétitions Taolu, je vérifie que je suis bien inscrit dans les bonnes catégories d'épreuves.



Je tiens à bien me comporter.

J'applique les consignes des organisateurs.

Je respecte mes adversaires sur l'aire de compétition mais aussi en dehors.

Je respecte les décisions des arbitres et des juges.

Je reste digne dans la défaite comme dans la victoire.

J'invite ceux qui m'accompagnent à m'encourager dans la plus grande sportivité.

Je donne par mon comportement une bonne image de ma discipline.



L'ensemble de mes actes doit être en accord avec les vertus martiales du wushu : WU-DE.

Partie 1 : les compétitions nationales

Le projet fédéral vise à développer la pratique pour tous et dans tous les styles de wushu.

Article 1 : Les compétitions nationales

Les Championnats Nationaux

- Le **Championnat National de Wushu Taolu** (Moderne styles externes, Moderne styles internes, Duilian) pour les catégories minimales à vétérans ;
- Le **Championnat National Kung Fu Traditionnel** pour les catégories minimales à vétérans ;
- Le **Championnat National Taijiquan** pour les catégories minimales à vétérans ;
- Le **Championnat National Wing Chun** pour les catégories minimales à vétérans ;
- Le **Championnat National de Sanda et Sanda Light** pour les catégories minimales à vétérans.

Les Coupes et Opens de France

Les trophées (Trophée Kungfu Kids, Open de France Qigong, Trophée Taiji, Open Taolu / Sanda...)

- La **Coupe de France Wushu Taolu et Kung Fu Traditionnel** (de minimales à vétérans) ;
- L'**Open de France de Shuai Jiao / Wing Chun / Duan Bing** (voir programme de la compétition pour le détail) ;
- L'**Open de France de Qigong** (voir programme de la compétition pour le détail) ;
- La **Coupe de France de Sanda** (Cadets à seniors) ;
- La **Coupe de France Jeunes** (poussins – pupilles – benjamins). Elle concerne le Wushu Taolu, Kung Fu Traditionnel, Taiji Quan, Sanda Light).

Pour les compétitions nationales, un même combattant ne pourra concourir que dans un seul système de combat : il devra donc choisir entre Sanda et Sanda Light.

La Direction Technique Nationale peut modifier la liste des compétitions nationales en fonction notamment de l'évolution des effectifs.

Article 2 : Les compétitions officielles et officialisées

Les compétitions "officielles"

Ce sont les compétitions permettant la délivrance de titres officiels de champion national dont les modalités sont décrites dans le présent règlement et qui apparaissent au calendrier sportif national.

Les compétitions "officialisées"

Ce peuvent être des compétitions d'appellations diverses (Tournois, Galas, Inter Clubs, etc.) et de tous niveaux (locaux, nationaux, internationaux).

Ces compétitions ne donnent pas lieu à l'attribution de titres officiels de champion. Elles permettent aux participants d'acquérir de l'expérience.

Ces compétitions doivent impérativement respecter les règlements techniques, d'arbitrage et médicaux régissant les pratiques sportives.

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

Etape 1 : la demande écrite

Elle doit être faite auprès de la commission sportive nationale wushu et de la ligue du lieu d'organisation.

La demande vaut reconnaissance des règlements sportifs de la FFK, que l'organisateur s'engage à appliquer. Elle doit être envoyée au minimum huit semaines avant la date de la manifestation (*cachet de la poste ou courrier électronique*). Elle comporte au minimum :

- Le nom de l'organisateur responsable, avec son adresse et son numéro de téléphone.
- Le programme détaillé de la compétition dans sa totalité (même dans le cas de manifestation faisant appel à différentes disciplines).
- Toutes les informations sur les participants et les dispositions techniques d'organisation.
- Les officiels : ils seront désignés en accord avec le responsable fédéral du niveau concerné.
- Budget : le financement global d'une rencontre officialisée est à la charge de l'organisateur.
- Les modalités d'organisation, en accord avec le cahier des charges fédéral des compétitions.

Etape 2 : l'autorisation

Elle sera signifiée par écrit par l'instance concernée à l'organisateur au plus tard 30 jours avant la date de la manifestation (*cachet de la poste faisant foi*).

Etape 3 : l'officialisation

L'organisateur fera retour de la feuille de résultat et de la feuille médicale au plus tard 8 jours après la fin de la manifestation. Ce n'est qu'après réception et étude de la (des) feuille(s) de résultat, de la feuille médicale et du rapport de déroulement fait par le responsable désigné par la commission nationale d'arbitrage, que celle-ci accordera l'officialisation des rencontres.

Contrôle fédéral des compétitions officielles ou officialisées

Les rencontres officielles ou officialisées sont sous le contrôle technique sportif, médical et d'arbitrage de la FFK. Les organisateurs devront demander par écrit l'autorisation d'organisation auprès de la Commission Sportive Nationale Wushu qui décide ou non de solliciter la validation du président fédéral.

Pour les structures organisatrices associatives affiliées comme pour les structures privées hors dispositif fédéral, la validation est gérée par le responsable fédéral du niveau concerné qui veillera à la faisabilité et au respect de la réglementation en vigueur.

Une déclaration d'évènement auprès de la prefecture (du lieu de la compétition) est obligatoire pour les compétitions de Sanda.

Le responsable national de l'arbitrage sera sollicité pour la nomination et la convocation des juges et arbitres relevant de leurs domaines respectifs.

Partie 2 : les catégories de compétition

Article 1 : Les catégories d'âges

Catégories d'âge des épreuves de compétition de Taolu

Catégories d'âges	Mini-Poussins	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors
Age	4-5 ans	6-7 ans	8-9 ans	10-11 ans	12-13 ans	14-15 ans	16-17 ans

Catégories d'âges	Seniors	Espoirs	Vétérans 1	Vétérans 2	Vétérans 3	Vétérans 4
Age	18-39 ans	18-19-20 ans	40-45 ans	46-55 ans	56-65 ans	66 ans et plus

Tableau des catégories d'âges des épreuves de compétition d'opposition

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

Toutes ces catégories ne sont pas ouvertes pour toutes les compétitions (se reporter aux règlements spécifiques des différentes compétitions). Des catégories concomitantes peuvent être regroupées dans certaines compétitions. En fonction du nombre d'inscrits les podiums des Vétérans seront regroupés dans 2 catégories (V1+V2 et V3+V4).

Article 2 : Les catégories d'épreuves des compétitions Wing Chun

Wing Chun, mains nues	Wing Chun, armes simples
Siu Nim Tao	Liùdiǎnbàn Gùn (Bâton Long)
Chum Kiu	Autres formes Wing Chun, armes simples
Biu Jee	
Autres formes Wing Chun, mains nues	

Wing Chun, armes doubles
Bart Jarn Dao (Couteaux-papillons)
Autres formes Wing Chun, armes doubles / flexibles

Article 3 : Les catégories de poids pour les compétitions combat

Le tableau ci-après donne l'ensemble des catégories de poids pour les hommes et les femmes pour les compétitions Sanda et Sanda Light.

Pour toutes les compétitions, 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				(≤48 kg Féminines)	
	≤25 kg	≤30 kg	≤35 kg	≤35 kg		≤48 kg	(≤52 Féminines)	≤ 60 kg
	≤30 kg	≤35 kg	≤40 kg	≤40 kg	≤44 kg	≤52 kg	≤56 kg	≤65 kg
	≤35 kg	≤40 kg	≤45 kg	≤45 kg	≤48 kg	≤56 kg	≤ 60 kg	≤70 kg
	≤40 kg	≤45 kg	≤50 kg	≤50 kg	≤52 kg	≤ 60 kg	≤65 kg	≤75 kg
	+ 40 kg	+ 45 kg	+ 50 kg	≤55 kg	≤56 kg	≤65 kg	≤70 kg	≤80 kg (+ 75 Féminines)
				≤60 kg	≤60 kg	≤70 kg	≤75 kg	≤85 kg
				≤65 kg (>60 Fém.)	≤65 kg	≤75 kg	≤80 kg (+ 75 Féminines)	≤90 kg
				>65 kg	≤70 kg (+ 65 Féminines)	≤80 kg (+ 75 Féminines)	≤85 kg	+ 90 kg
					≤75 kg	≤85 kg	≤90 kg	
					+ 75 kg	+85 kg	+ 90 kg	

Article 4 : Les catégories d'épreuves des compétitions Qigong

Gong Fa Imposés	Gong Fa Libres
Yi Jin Jing	Il s'agit des Gong Fa à mains nues qui se pratiquent régulièrement dans les associations ou clubs tels que des Gong Fa Traditionnels de Shaolin, de Wudang, ou d'autres styles ainsi que ceux contemporains.
Wu Qin Xi	
Liu Zi Jue	
Ba Duan Jin	
Da Wu	
Ma Wang Dui Dao Yin Shu	
Shi Er Duan Jin	
Dao Yin Yang Sheng Gong Shi Er Fa	
Taiji Yang Sheng Zhang	

Article 5 : Les catégories d'épreuves des compétitions Taijiquan

Taijiquan, mains nues	Taijiquan, avec armes
Yang Classique	Yang Classique
Chen Classique	Chen Classique
Yang hors Classique	Yang hors Classique
Chen hors Classique	Chen hors Classique
24 mvts Taiji Quan	32 mvts Taiji Jian
42 mvts Taiji Quan	42 mvts Taiji Jian
Autres formes Taiji, mains nues (Wu, Hao, Sun, Li, Wudang, Zhaobao, Tung, etc.)	Taiji Dao (sabre)
	Taiji Jian (épée)
	Taiji Shan (éventail)
	Autres formes Taiji, avec armes (Taiji Gun, Taiji Da Dao, Taiji Shuang Jian, Taiji Shuang Dao, etc.)

Article 6 : Les catégories d'épreuves des compétitions Kung Fu Traditionnel

Kungfu, mains nues	Kungfu, armes simples
Xing Yi Quan	Dao (sabre)
Bagua Zhang	Jian (Epée)
Baji Quan	Gun (Bâton)
Tong Bei Quan	Qiang (Lance)
Pigua Quan	Pudao (Hallebarde)
Fanzi Quan	Dadao (Grande hallebarde)
Ditan Quan (Boxe des Culbutes)	Changshui Jian (Epée avec un long pompon)
Xiang Xing Quan (Styles imitatifs)	Shuangshou Jian (Epée à deux mains)
Cha Quan	Miao Dao (Sabre long)
Hua Quan	Zui Jian (Epée de l'homme ivre)
Hong Quan	Zui Gun (Bâton de l'homme ivre)
Shaolin Quan	Hou Gun (Bâton du singe)
Nan Quan Traditionnel (<i>Choy Lee Fut, Hung Gar, He Quan, Pak Mei</i>)	Autres formes Kungfu, armes simples
Autres formes Kungfu, mains nues (<i>Sino-Vietnamien, Wutao</i>)	

Kungfu, armes doubles / flexibles	Formes Collectives
Shuang Dao (double sabre)	Jiti
Shuang Jian (double épée)	Taolu Synchronisé Taiji Quan
Shuang Jiu Jie Bian (double chaîne à neuf sections)	Taolu Synchronisé Enfant
Shuang Liang Jie Gun (Double bâton à deux sections)	<i>Le nombre des compétiteurs doit être au moins 6 personnes ; la mixité des sexes et des âges est autorisée. Une pénalité de 0,5 est appliquée par compétiteur manquant</i>
Shuang Bi Shou (double poignards)	
Liang Jie Gun (bâton à deux sections)	
San Jie Gun (fléau à trois sections)	
Dan Bian (fouet)	
Jiu Jie Bian (chaîne à neuf sections)	
Shen Biao (corde lestée)	
Shan (Eventail)	
Autres formes Kungfu, armes doubles / flexibles	

Article 7 : Les catégories d'épreuves des compétitions Wushu Taolu (Coupe de France Jeunes)

Taolu Enfants			
Catégorie	Poussins	Pupilles	Benjamins
NAN QUAN	Taolu de moins de 32 mvts	Taolu d'au moins 32 mvts	Taolu d'environ 50 mvts
CHANG QUAN	Taolu de moins de 32 mvts	Taolu d'au moins 32 mvts	Taolu d'environ 50 mvts
JIAN SHU	Taolu de moins de 32 mvts	Taolu d'au moins 32 mvts	Taolu d'environ 50 mvts
DAO SHU	Taolu de moins de 32 mvts	Taolu d'au moins 32 mvts	Taolu d'environ 50 mvts
NAN DAO	Taolu de moins de 32 mvts	Taolu d'au moins 32 mvts	Taolu d'environ 50 mvts
QIANG SHU	Taolu de moins de 32 mvts	Taolu d'au moins 32 mvts	Taolu d'environ 50 mvts
GUNSHU	Taolu de moins de 32 mvts	Taolu d'au moins 32 mvts	Taolu d'environ 50 mvts
NAN GUN	Taolu de moins de 32 mvts	Taolu d'au moins 32 mvts	Taolu d'environ 50 mvts

Article 8 : Les catégories d'épreuves des compétitions Wushu Taolu (Championnat National et Open de France)

Styles Externes Modernes						
Catégories		Minimes	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans
MAINS NUES	NAN QUAN	GUIDING 3 GUIDING 1	GUIDING 3 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3	OPTIONNEL	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 1
	CHANG QUAN	GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3	OPTIONNEL	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1
ARMES COURTES	JIAN SHU	GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3	OPTIONNEL	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1
	DAO SHU	GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3	OPTIONNEL	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1
	NAN DAO	GUIDING 3 GUIDING 1	GUIDING 3 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3	OPTIONNEL	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 1
ARMES LONGUES	QIANG SHU	GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3	OPTIONNEL	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 1
	GUNSHU	GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3	OPTIONNEL	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 1
	NAN GUN	GUIDING 3 GUIDING 1	GUIDING 3 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3	OPTIONNEL	OPTIONNEL GUIDING 3
Styles Internes Modernes						
TAIJI QUAN MODERNE	TAIJI QUAN	GUIDING 3	GUIDING 3	OPTIONNEL GUIDING 3	OPTIONNEL	OPTIONNEL GUIDING 3
	TAIJI JIAN	GUIDING 3	GUIDING 3	OPTIONNEL GUIDING 3	OPTIONNEL	OPTIONNEL GUIDING 3
	TAIJI SHAN	/	/	OPTIONNEL	OPTIONNEL	OPTIONNEL
<i>*pour les juniors, les taolu optionnels sont sans obligation de présenter des mouvements difficiles (Nandu)</i>						
	Duilian					

Article 9 : Les différentes formes de compétitions par catégories

	POUSSIN PUPILLE BENJAMIN	MINIME	CADET JUNIOR	SENIOR	VETERAN
EPREUVES					
SANDA	✗	✗	✓	✓	✗
SANDA LIGHT	✓	✓	✓	✓	✓
WUSHU TAOLU	✓	✓	✓	✓	✓
KUNGFU TRADITIONNEL	✓	✓	✓	✓	✓
TAIJIQUAN	✓	✓	✓	✓	✓
QIGONG	✓	✓	✓	✓	✓
SHUAI JIAO	✓	✓	✓	✓	✓
COMPETITIONS					
COUPE DE FRANCE JEUNES	✓	✗	✗	✗	✗
CHAMPIONNAT NATIONAL	✗	✓	✓	✓	✓
COUPE DE FRANCE	✓	✓	✓	✓	✓
OPEN DE FRANCE	✓	✓	✓	✓	✓

Inscriptions en ligne directement par les clubs :

- Coupe de France Wushu Jeunes
- Coupe de France Sanda / Taolu
- Opens Nationaux
- Championnats Nationaux Sanda et Sanda Light / Wushu Taolu, Taijiquan et Kungfu Traditionnel

<https://www.ffkarate.fr/competitions/s-inscrire-en-ligne/>.

Partie 3 : les différents acteurs : rôles et responsabilités

Article 1 : La commission sportive nationale wushu

Elle est composée du Directeur Technique National ou de son représentant, d'un élu de la Commission Nationale Wushu FFK et du responsable nationale d'arbitrage Wushu.

Elle établit et propose pour validation par le Président de la Commission Nationale Wushu FFK et le bureau du comité de direction :

- La dénomination des compétitions ;
- Le calendrier des compétitions ;
- Le règlement des compétitions et le règlement d'arbitrage.

Elle assure ensuite la diffusion des informations utiles aux clubs (calendriers, tableaux d'inscriptions, règlement sportif, etc.).

Article 2 : Le président de la Commission Nationale Wushu FFK

- Valident le règlement sportif (règlement des compétitions et règlement d'arbitrage) ;
- Valident les dénominations des compétitions ;
- Valident le calendrier fédéral et les sites de déroulement des compétitions ;
- Déterminent le cahier des charges à appliquer du début à la fin des compétitions.

En conséquence, sans l'autorisation expresse du Président de la Commission Nationale Wushu FFK, aucune association membre de la fédération ne pourra organiser une compétition sous l'appellation :

- Challenge mondial, international, national, régional ou départemental ;
- Coupe mondiale, internationale, nationale, régionale ou départementale ;
- Open mondial, international, national, régional ou départemental ;
- Ou toute autre appellation désignant une compétition mondiale, internationale, nationale, régionale ou départementale.

Article 3 : Les juges et arbitres

La tenue officielle de juge ou d'arbitre est composée de :

- Le polo fédéral noir avec le logo (ou, à défaut, polo noir) ;
- La veste zippée fédérale avec le logo (ou, à défaut, une veste noir) ;
- Un pantalon gris foncé ou noir ;
- Des chaussettes noires ;
- Des chaussures noires souples pour les arbitres centraux.

Cette tenue est agréée par la Commission Nationale d'Arbitrage et pourra être légèrement modifiée. Le responsable de l'arbitrage peut autoriser le retrait de la veste.

Outre le code vestimentaire, le corps arbitral se doit également de dégager une expression de neutralité. Les arbitres ne doivent en aucun cas communiquer avec les combattants et le public.

Article 4 : Les compétiteurs

Les compétiteurs doivent présenter à chaque compétition (coupes, opens, championnats, ou toutes autres compétitions) les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité. Sont admis tous les passeports FFK, spécifique wushu ou non. Tout autre passeport ne sera pas admis ;
- Conformément à la circulaire « Politique fédérale relative à la réglementation en matière de certificat médical », le certificat médical n'est pas exigé pour la participation aux compétitions Taolu et Sanda Light
- Pour les compétitions combat avec KO autorisé, le certificat de non contre-indication à la pratique du Sanda doit être daté de moins de 30 jours avant le début de la saison sportive fédérale au cours de laquelle a lieu le combat.
- Il doit comprendre :
 - o Un certificat médical de non contre-indication de moins d'un an
 - o Un électrocardiogramme de repos de moins de 3 ans,
 - o Un certificat de non contre-indication émanant d'un ophtalmologiste et datant de moins de 3 ans.
 - o L'autorisation parentale pour les mineurs apposés sur le passeport.

Pour les championnats nationaux, toutes les personnes à jour de leur licence FFK de la saison en cours peuvent s'inscrire et participer. En plus des pièces administratives précitées, pour les championnats nationaux en Sanda ou en Taolu, les compétiteurs doivent également présenter une pièce d'identité (carte nationale d'identité ou passeport international, aucun autre document n'étant admis).

Les compétiteurs et les accompagnateurs doivent adopter un comportement respectueux des lieux, des arbitres, des officiels et respecter les règles édictées par la fédération (voir code de l'éthique du compétiteur wushu, en début de ce document).

Les compétiteurs doivent s'inscrire aux compétitions par l'intermédiaire du club dans lequel ils sont licenciés.

Un club ne peut pas refuser d'inscrire un de ses pratiquants licenciés qui demande à participer à une compétition sans qualification préalable obligatoire. Dans un tel cas de figure, le licencié plaignant peut saisir le Directeur Technique National du refus de son club.

Les inscriptions doivent s'effectuer en respectant impérativement les dates limites fixées pour chaque compétition publiée sur le site internet fédéral.

Article 5 : Les clubs

Dans le but d'éviter les désistements abusifs et afin de pouvoir gérer correctement les tableaux des compétitions il peut être décidé de percevoir un droit d'engagement pour les compétitions nationales autres que les compétitions spécifiques enfants. S'il est décidé de l'utiliser ce droit d'engagement, à régler par le club en une seule fois pour une compétition donnée, sera de 8 € par compétiteur (indépendamment du nombre d'épreuves auxquels est inscrit chaque compétiteur).

Article 6 : Les participants aux compétitions

Les participants aux compétitions se composent des compétiteurs, de leur entraîneur, de leurs accompagnateurs et de leur médecin.

Dans l'objectif d'un bon déroulement des compétitions, ils doivent respecter strictement les règles suivantes :

- Ils doivent faire leurs inscriptions en respectant les règles relatives aux délais de forclusion et aux autres règles relatives aux disciplines de compétitions ;

- En application stricte du règlement et du planning de compétition, ils doivent concourir de manière juste, appliquer le protocole du Wushu, se soumettre aux juges, et respecter leurs concurrents ;
- Pendant le déroulement des compétitions, il est interdit à toute personne participante d'influencer ou de perturber les décisions.

Article 7 : L'organisation des compétitions

Le coordonnateur de la compétition

Pour chaque compétition, un coordonnateur général est désigné par la commission sportive nationale wushu. Il est le responsable de l'organisation de ladite compétition.

La Commission d'Organisation de la Compétition

Le coordonnateur de la compétition s'assure les services d'un ou plusieurs responsables de secteurs, dont le nombre peut varier selon les besoins spécifiques et l'importance de chaque compétition. Le coordonnateur général et les responsables de secteurs forment la Commission d'Organisation de la Compétition. Les secteurs fondamentaux, qui doivent obligatoirement être prévus sont détaillés ci-dessous. Elle travaille en lien directe avec la commission sportive nationale wushu, à qui elle rend des comptes sur l'évolution de l'organisation.

Ce secteur rassemble l'ensemble des missions que le coordonnateur de la compétition peut exercer lui-même. Selon les besoins, il peut déléguer certaines de ses missions à des responsables spécifiques déjà listés ci-dessous (exemple : transférer la gestion des accès au responsable logistique) ou nommer des responsables supplémentaires (exemple : nommer un responsable de la sécurité ou un responsable de l'animation pour les compétitions de grande envergure).

Les missions

Avant la compétition :

- Préparer tous les éléments permettant le bon déroulement de la compétition
 - o Réceptionner les listings d'engagement des compétiteurs ;
 - o Enregistrer les compétiteurs et établir les listes d'engagés ;
 - o Procéder au tirage au sort de chaque catégorie ;
 - o Préparer les tableaux ou listes d'engagés pour l'affichage et le contrôle.

Pendant la compétition :

- Assurer le bon déroulement de la compétition, depuis les vérifications d'inscriptions jusqu'à la fin du protocole de remise des récompenses ;
 - o Faire procéder à l'affichage des listes de compétiteurs avant la compétition et des tableaux au cours du déroulement des compétitions.
- Gérer l'administration de la compétition ;
 - o Enregistrer les compétiteurs : contrôle des documents, contrôle et enregistrement du poids réel (pesée) pour les compétitions combat et des catégories d'épreuves pour les compétitions Taolu ;
 - o Transmettre au chef de table et enregistreur, les documents nécessaires au suivi de la programmation ;
 - o Rendre compte au responsable national de l'arbitrage.
- Assurer, au nom de la fédération, le respect de la réglementation ;
- Veiller au respect du planning ;
- Assurer la présence des catégories de compétiteurs aux aires correspondantes ;

- Coordonner la rotation des catégories de compétiteurs sur les aires ;
- Animation de la manifestation (annonces des phases finales, annonces des remises de récompenses, etc.) ;
- Intervenir pour prévenir et apaiser les éventuels conflits ;
- Organiser le protocole de remise des récompenses et de s'assurer sa mise en œuvre ;
- Veiller à la présence d'une équipe de sécurité lorsque cela est requis ;
- Gérer les accès (entrée du lieu, accès aux aires de compétition, etc.) ;
- Gérer les déplacements et le positionnement : du public, des officiels, des arbitres, des invités ;
- Accueillir les officiels chargés du contrôle anti-dopage, lorsque ce cas de figure se présente.

Après la compétition :

- Faire un bilan de l'organisation globale (résultats et statistiques), en formulant si nécessaire des propositions d'amélioration pour les organisations ultérieures.

Le secteur arbitrage Sanda

Les missions du responsable de l'arbitrage Sanda

Avant la compétition :

- Déterminer la liste du corps arbitral nécessaire pour les épreuves combat, et faire procéder à leur convocation ;
- Indiquer au coordonnateur de la compétition le matériel nécessaire pour le fonctionnement de l'arbitrage combat.

Pendant la compétition :

- Avant le début des épreuves, diriger la réunion de briefing de son corps arbitral ;
- Coordonner le travail des arbitres ;
- Veiller à l'application du règlement ;
- Gérer le roulement des équipes d'arbitrage ;
- Veiller à la pluralité des équipes d'arbitrage et à l'impartialité des décisions ;
- Veiller aux besoins logistiques spécifiques des arbitres.

Après la compétition :

- Après la fin des épreuves, diriger la réunion de débriefing de son corps arbitral.

Le secteur arbitrage Taolu

Les missions du responsable de l'arbitrage Taolu

Avant la compétition :

- Déterminer la liste du corps arbitral nécessaire pour les épreuves Taolu, et faire procéder à leur convocation ;
- Indiquer au coordonnateur de la compétition le matériel nécessaire pour le fonctionnement de l'arbitrage Taolu.

Pendant la compétition :

- Avant le début des épreuves, diriger la réunion de briefing de son corps arbitral ;
- Coordonner le travail des arbitres ;
- Veiller à l'application du règlement ;
- Gérer le roulement des équipes d'arbitrage ;
- Veiller à la pluralité des équipes d'arbitrage et à l'impartialité des décisions ;
- Veiller aux besoins logistiques spécifiques des arbitres.

Après la compétition :

- Après la fin des épreuves, diriger la réunion de débriefing de son corps arbitral.

Missions logistiques de la commission d'organisation

Un responsable est nommé par le coordonnateur de la compétition. Ses missions sont les suivantes :

Avant la compétition :

- Vérifier les arrivées de matériel jusqu'au jour de la compétition où l'installation doit être complète ;
- Vérifier que le matériel spécifique pour l'arbitrage est présent sur chaque aire et en état de fonctionnement.

Pendant la compétition :

- Assurer les repas du staff (officiels, arbitres et juges, invités) ;
- Assurer l'approvisionnement en boissons et en collations.

Après la compétition :

- Faire l'inventaire du matériel, et préciser s'il y a lieu les pertes, vols ou casses.

Le secteur médical

La surveillance médicale est assurée par le(s) médecin(s) délégué(s) et convoqué(s) par le médecin fédéral.

L'organisation doit prévoir une assistance médicale :

- Un nécessaire médical de premiers secours et un emplacement spécifique en vue des premiers soins à apporter en cas d'accident ;
- La possibilité technique de contacter les numéros d'appels du SAMU, des pompiers, d'un médecin.

Des contrôles anti-dopage peuvent être effectués à tout moment par les autorités compétentes, et notamment lors des compétitions officielles organisées par les fédérations sportives, à l'initiative de l'exécutif fédéral ou des pouvoirs publics.

Partie 4 : Les conditions de participation aux compétitions

Article 1 : Les règles générales pour toutes les compétitions

Chaque club devra procéder à l'inscription préalable de ses compétiteurs dans les délais impartis et indiqués pour chacune des compétitions. Aucun retard ne sera admis. Il fournira à cette occasion le nom du responsable club pour cette compétition et son suppléant éventuel, ainsi que les noms des coaches s'ils sont prévus pour la compétition considérée. Le responsable club sera l'unique interlocuteur auprès des responsables de la compétition, dans les différents secteurs et accompagnera les compétiteurs dans leurs démarches d'inscription, de contrôle et de pesée éventuelle.

Le jour de la compétition, chaque responsable club présentera à l'enregistrement le dossier sportif de son club et accompagnera ses compétiteurs (-trices) durant les créneaux de contrôle de chaque catégorie. Tout oubli de l'un des documents précités aura pour conséquence la disqualification du compétiteur.

Lors du contrôle, les compétiteurs confirmeront leur participation à chacune des épreuves pour lesquelles ils ont préalablement été inscrits et procéderont aux vérifications utiles.

Informations relatives à la pesée pour les compétitions combat :

Elle s'effectue le jour-même ou la veille de la compétition suivant les horaires de la convocation des inscrits par catégorie. La pesée des combattant(e)s s'effectuera avec leur tenue de combat sans les protections. En raison du port de la tenue de combat, une marge de 300 grammes sera acceptée lors de ces vérifications de pesée.

Les opérations de pesées seront effectuées par les membres du corps arbitral désignés par le responsable de la compétition.

Le nombre d'épreuves maximales par compétiteur par jour est fixé de la manière suivante :

Pour les compétiteurs de Taolu ; le nombre d'épreuves par jour par compétiteur est fixé à 5, le temps minimal entre les épreuves doit être de 10 min.

Pour les compétiteurs de Sanda Light, le nombre de combat par jour par compétiteur est fixé à 5, le temps minimal entre les combats doit être de 10 min.

Pour les compétiteurs de Sanda (avec recherche de KO), le nombre de combats par jour par compétiteur est fixé à 4, le temps minimal entre les combats doit être de 20 min.

Article 2 : Les documents à fournir lors des compétitions

La licence

Les compétitions sont ouvertes aux pratiquant(e)s licencié(e)s par l'intermédiaire d'une association (club) affiliée à la FFK pour la saison en cours.

Tout compétiteur doit pouvoir justifier de sa licence FFK de la saison en cours : attestation de licence.

Passeport sportif

Tout compétiteur doit posséder un passeport sportif qu'il devra présenter dûment rempli à chaque contrôle d'inscription, et pour les compétitions combat à chaque procédure de pesée.

Le passeport sportif FFK est obligatoire pour tous les compétiteurs participant à des compétitions organisées par la FFK ou sous son égide.

Le passeport sportif doit être à jour, notamment pour le certificat médical et l'autorisation parentale pour les mineurs.

Documents médicaux

Certificat médical

- Conformément à la circulaire « Politique fédérale relative à la réglementation en matière de certificat médical », le certificat médical n'est pas exigé pour la participation aux compétitions Taolu et Sanda Light
- **Pour les compétitions de Sanda (KO autorisé)**, le certificat de non contre-indication à la pratique du Sanda doit être daté de moins de 30 jours avant le début de la saison sportive fédérale au cours de laquelle a lieu le combat.
- Il doit comprendre :
 - o un certificat de non contre-indication de moins d'un an
 - o un électrocardiogramme de repos de moins de 3 ans,
 - o un certificat de non contre-indication émanant d'un ophtalmologiste et datant de moins de 3 ans.

Article 3 : Les engagements en compétition

Les compétiteurs doivent s'inscrire aux compétitions par l'intermédiaire du club dans lequel ils sont licenciés.

Un club ne peut pas refuser d'inscrire un de ses pratiquants licenciés qui demande à participer à une compétition sans qualification préalable obligatoire.

En cas de refus par son club, le licencié peut effectuer une demande écrite et circonstanciée pour son éventuelle inscription à la compétition auprès du directeur technique national ou de son représentant. La direction technique nationale peut accorder une dérogation au licencié si le club ne respecte pas son obligation de l'inscrire à une compétition nationale non qualificative.

Droit d'inscription aux compétitions nationales

Afin que les inscriptions en ligne soient validées, les clubs doivent s'acquitter d'un droit d'inscription, non remboursable, à toutes les compétitions nationales organisées par la FFK (Championnats Nationaux, Coupes de France, Open de France) :

- Compétitions individuelles : 8 € par athlète ;
- Compétitions par équipes : 20 € par équipe.

Date limite d'inscription aux compétitions nationales

Pour des raisons organisationnelles, les inscriptions en ligne doivent s'effectuer en respectant impérativement les dates limites fixées pour chaque compétition publiée sur le site internet fédéral.

Tout dossier arrivant après la date limite sera refusé.

Lien pour les inscriptions en ligne : <https://www.ffkarate.fr/competitions/s-inscrire-en-ligne/>.

La validation des inscriptions atteste que le responsable de club a pris connaissance des règlements des compétitions, technique, d'arbitrage, médicaux et de lutte contre le dopage de la FFK ainsi que du règlement particulier à la compétition concernée, règlements qu'il s'engage à respecter et à faire respecter à ses athlètes.

Partie 5 : L'organisation des compétitions de Taolu

Chapitre 1 : L'équipe d'arbitrage des compétitions Taolu

Article 1 : Le corps arbitral Taolu

Composition

Un responsable d'arbitrage Taolu (juge en Chef), et un à deux responsables adjoints :

- En fonction de l'envergure des compétitions, un ou plusieurs groupes de juges peuvent être constitués. Pour le Wushu Taolu : chaque groupe se compose d'un juge chef de table, de 3 juges du groupe A, de 3 juges du groupe B, de 3 juges du groupe C, au total 10 personnes. Le nombre de juges de chaque groupe peut être réduit si nécessaire.
- Pour le Taijiquan et le Kungfu Traditionnel : chaque groupe se compose d'un juge chef de table, d'un juge chef de table adjoint, de 3 à 5 juges.

Le responsable de l'arbitrage Taolu

Il dirige le travail des groupes de juges, assure la bonne application du règlement de compétition, contrôle et vérifie toutes les préparations des compétitions.

Il explique le règlement et le programme de compétition sans avoir le droit de les changer.

Au cours de la compétition, selon l'exigence du travail d'arbitrage et de distribution des tâches, il a le droit de résoudre tout problème dû à une erreur sérieuse commise par un juge.

Lorsqu'il y a des communications prohibées entre l'entraîneur et son compétiteur, il leur donne un avertissement. En cas récidiviste, il a le droit de conseiller à la Commission Technique de sévères punitions allant jusqu'à l'annulation de leur résultat de compétition.

Il vérifie et déclare le résultat de compétition, et il conclut le travail d'arbitrage.

Le responsable adjoint de l'arbitrage Taolu

Si l'importance de la compétition le justifie, un (des) responsable(s) adjoint(s) de l'arbitrage Taolu peuvent être nommés.

Ils coordonnent et ils assistent le travail du juge en chef.

En l'absence du juge en chef, l'un des juges en chef adjoints le représente et prend en charge ses responsabilités.

Le chef de table (une table par surface de compétition)

Il procède à la déduction de points vis-à-vis :

- De l'insuffisance ou du dépassement de temps, des répétitions lors d'une présentation de Taolu ;
- Du manque ou de l'ajout de mouvements lors d'une présentation de Taolu imposé ;
- De l'insuffisance de compétiteurs par rapports au nombre réglementaire lors de la compétition des Taolu collectifs ;
- De la musique non conforme aux normes réglementaires.

Il a la compétence de rectifier la note réelle, et de déclarer la note finale des compétiteurs.

Lorsqu'un juge commet une faute sérieuse d'arbitrage, il conseille au responsable de l'arbitrage Taolu la solution appropriée.

Le chef de table adjoint

Si l'importance de la compétition le justifie, un chef de table adjoint Taolu peut être nommé.

Il assiste le juge chef de table dans son travail. Lors de la compétition des Taolu imposés, il cumule de plus le travail de contrôle des Taolu imposés.

Il présente au public les compétiteurs qui s'avancent sur l'aire de compétition, le résultat de leur prestation, le programme et le règlement de la compétition, les caractéristiques des styles de compétition ainsi que les autres informations concernant le Taolu de Wushu.

Les juges

Ils appliquent les instructions de leur chef de table en vue de mener à bien leur travail d'arbitrage.

En application stricte du règlement, ils procèdent en toute indépendance à la notation, et à l'enregistrement en détail.

En Taijiquan et Kungfu Traditionnel

- Le jury est composé de 3 à 5 juges qui rendent chacun une note sur 10 à l'issue de chaque prestation Taolu.

En Wushu Taolu

- Les juges du groupe A sont chargés de la notation du compétiteur sur le plan de la qualité des mouvements de son Taolu ;
- Les juges du groupe B sont chargés de la notation du compétiteur sur le plan de la performance globale de son Taolu ;
- Les juges du groupe C sont chargés de la notation du compétiteur sur le plan de la réalisation des mouvements difficiles « nandu » de son Taolu.

Article 2 : Les assistants d'arbitrage Taolu

Liaison avec la planification

Une personne de la planification est dédiée à la liaison avec le corps arbitral Taolu, sous la responsabilité conjointe du responsable de la planification et du responsable de l'arbitrage Taolu de la compétition. Ce responsable assure la liaison concernant l'enregistrement et les listes de passage.

Le responsable du planning et des inscriptions

- Il est responsable de l'ensemble du planning et des inscriptions, de la vérification des formulaires d'inscription, de l'établissement du programme et de l'ordre de passage des compétiteurs en fonction de l'exigence de la rencontre ;
- Il prépare tous les tableaux ou formulaires de compétition nécessaires, vérifie, certifie le classement des compétiteurs ;
- Il établit la brochure des résultats de compétition.

Le responsable des contrôles

- Il est responsable de tout le travail du groupe de contrôleurs, qui après avoir introduit les compétiteurs sur l'aire de compétition, présentent au Chef de table le formulaire de contrôle. Au moindre changement, il en informe à temps le chef de table et l'annonceur ;
- Selon l'ordre de passage des compétiteurs, il applique à temps les contrôles d'inscriptions, la vérification des instruments de compétition et la présentation vestimentaire des compétiteurs ;
- Il contrôle et vérifie la distribution des récompenses.

Responsable de son

- Il vérifie préalablement que les supports musicaux fournis par les compétiteurs sont valides ;
- Il diffuse la musique lors de l'exécution des Taolu.

Caméramen officiels de compétition

Lorsque cela est jugé utile par la commission d'organisation, une équipe peut être affectée aux prises de vue des épreuves de compétition.

Article 3 : Le groupe d'enregistrement des notes et des résultats

Composition

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

Responsabilités

A partir des données fournies par l'équipe de planification, et sous la responsabilité du responsable d'arbitrage Taolu, il est chargé de :

- De prendre en charge l'ensemble du système de notation ;
- Et pour le Taolu moderne, de l'enregistrement des mouvements difficiles (Nandu).

Article 4 : La méthode de notation sans système électronique

En fonction de la situation réelle de chaque compétition, l'arbitrage recourt à l'enregistrement manuel.

- Il faut prévoir de 1 à 2 personnes pour le personnel chargé d'enregistrement ;
- Il faut prévoir 1 personne pour le personnel chargé du chronomètre ;
- Il faut prévoir 1 personne pour le personnel chargé de la déclaration des résultats.

Article 5 : La Commission de réclamation Taolu

Composition

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

Responsabilités

Recevoir les réclamations des compétiteurs, prendre à temps ses jugements sans corriger le résultat des notations Taolu.

Procéder au vote de ses décisions, qui doivent obtenir plus de la moitié des voix des membres pour être valides. Pendant le vote, s'il y a égalité de voix, la voix du responsable sera prépondérante. Le membre ayant des relations avec le plaignant ne participe ni au débat ni au vote ni au vote du jugement de la commission de réclamation.

Le jugement de la commission de réclamation sera l'ultime décision d'arbitrage.

Chapitre 2 – Les dispositions spécifiques des compétitions Taolu

Article 1 : Les types de compétitions

Les compétitions Taolu peuvent comporter des épreuves individuelles ou collectives, à main nues ou avec instruments de Wushu.

Le mot « instrument » désigne les matériels inspirés des armes anciennes chinoises (épée, sabre, lance, etc.) mais qui ne sont pas des armes réelles pour des raisons de sécurité (lames souples, non affûtées, non pointues, etc.).

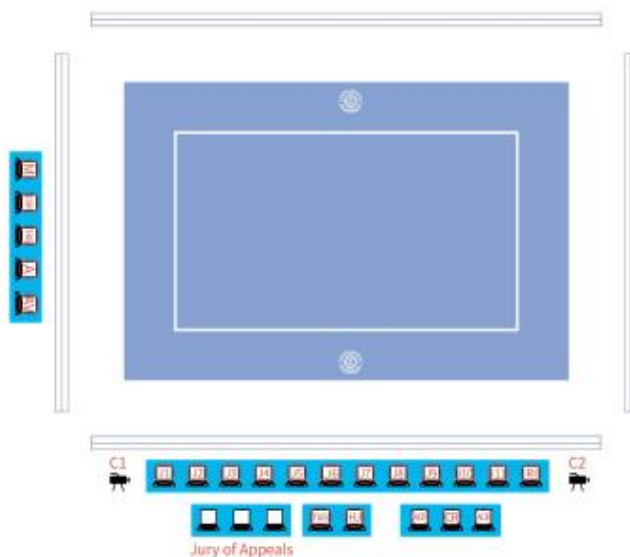
Article 2 : L'aire de compétition

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

L'aire de compétition de Taolu est longue de 14 m, large de 8 m, et entourée par une zone de sécurité de 1 à 2 m.

La hauteur de l'espace au-dessus de l'aire de compétition ne doit pas être inférieure à 8 m.

L'éclairage de l'aire de compétition doit être suffisant.



Article 3 : Les vêtements de compétition

Les compétiteurs doivent porter des vêtements de compétition (style et formes - voir Index) ainsi que leur numéro. Il est admis de porter des vêtements et chaussures qui montrent les caractéristiques des différentes écoles ou styles.

Les règles communes relatives aux vêtements pourront être déterminées par la Commission d'organisation en fonction de la nature, des caractéristiques, et du contenu de chaque compétition.

JOA	Jury of Appeals
C	Jury of Appeals Camera Operator
H/J	Head Judge
J	Scoring Judges
CR	Chief Referee
ACR	Assistant Chief Referee
M	Medical Service
CSR	Chief Scheduler-Recorder
T&S	Timing & Scoring Operator
A	Announcer
AV	Audio-Video Controller

Article 4 : Les instruments de compétition

Les compétiteurs sont invités à utiliser les instruments de compétition recommandés par l'IWUF.

- Lorsque la main gauche porte l'épée ou le sabre au niveau de la garde, la pointe de l'épée ou du sabre doit au moins atteindre le bord supérieur de l'oreille ;
- Le bâton doit être aussi long que le corps du compétiteur. La longueur de la lance doit correspondre à la hauteur formée par le compétiteur levant un bras et une main ;
- La pointe du sabre du sud doit atteindre au moins le menton lorsque la main gauche tient le sabre au niveau de la garde et que le sabre se dresse le long du bras gauche.

Article 5 : La musique accompagnant les prestations

Si le règlement désigne des disciplines de compétitions devant s'accompagner de musique (version instrumentale uniquement), le déroulement de la prestation de ces disciplines de compétition doit être accompagné de musique. Les compétiteurs sont libres de choisir la musique qui accompagnera leur Taolu, cette musique devant s'accorder aux thèmes et aux mouvements du Taolu.

Le début et la fin de la musique d'accompagnement ne peuvent pas durer plus de 15 secondes par rapport au début et à la fin du Taolu.

L'enregistrement de cette musique est de la responsabilité des participants à la compétition et doit être réalisée sur support numérique.

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

Article 6 : Les autres équipements de compétition

Pour les compétitions importantes, des caméras, des projecteurs vidéo, des écrans numériques de taille suffisante, des équipements de sonorisation de qualité et de puissance suffisantes, et tout système électronique de notation et d'affichage des résultats peuvent être installés.

Chapitre 3 – Le déroulement d'une compétition Taolu

Article 1 : La détermination de l'ordre de passage des compétiteurs

Sous le contrôle de la commission d'organisation de la compétition et de l'arbitre en chef, le groupe chargé des inscriptions et du planning détermine par tirage au sort l'ordre de passage des compétiteurs.

Lorsqu'il y a des épreuves de qualifications et des finales, l'ordre des épreuves finales doit se constituer en fonction des résultats des épreuves, commençant par les notes les plus basses à celles les plus hautes. Lorsqu'à l'issue des épreuves de qualification, deux compétiteurs ont le même classement, la Commission de compétition pourra recourir au tirage au sort pour déterminer leur ordre de passage.

Article 2 : Le protocole

Avant le début de leur épreuve, les compétiteurs doivent se présenter à l'endroit désigné pour le contrôle de leur tenue vestimentaire ainsi que leurs instruments de Wushu le cas-échéant.

A l'appel de leur nom avant de monter sur la surface de compétition et à l'annonce du résultat de sa prestation, ils doivent saluer « poing et paume » en direction du chef de table.

Article 3 : Le calcul du temps

Le chronomètre est déclenché au moment où le compétiteur commence à faire le premier geste à partir de sa position debout pieds joints. Le chronomètre est arrêté au moment où le compétiteur retourne à sa position initiale pieds joints.

Article 4 : L'affichage des notes

Les résultats de la compétition doivent être publiquement affichés et/ou annoncés.

Article 5 : Le forfait

Si le compétiteur ne se présente pas à temps lors du contrôle de sa tenue et des instruments ou s'absente au moment de son tour de prestation, il sera déclaré forfait.

Article 6 : Le coaching

Les athlètes Taolu peuvent être accompagnés d'un coach, majeur et licencié à la FFK pour la saison en cours, qui devra officier dans une tenue de sport adaptée au coaching (pas de couvre-chef, pas d'écouteur dans les oreilles, pas de torse-nu, pas de tenue de Taolu, pas de dispositif d'enregistrement photo/vidéo, etc....).

En outre, il devra adopter une attitude en accord avec la déontologie sportive et martiale.

La carte de coach est obligatoire (elle doit être portée autour du cou).

- La carte peut être retirée en cas de comportements contraires au règlement de la part du coach.
- Se référer à la RÉGLEMENTATION NATIONALE COACHING WUSHU.

Article 7 : Le classement

Classement pour la discipline Duilian et Jiti

Le classement se fait en fonction des notes obtenues. La première équipe au classement est celle qui a obtenu la meilleure note, la 2^e au classement est celle qui a obtenu la seconde meilleure note, etc.

Classement individuel en concours général

Pour les catégories minimales à vétérans

Les compétiteurs présentent 2 à 3 taolu en fonction des épreuves choisies. Le classement se fait en fonction du total des notes obtenues sur les différentes disciplines (ou selon des règles préétablies). Le premier au classement est celui qui a obtenu la meilleure note sur le cumul des 2 notes ou des 2 meilleures notes obtenues, le 2^e au classement est celui qui a obtenu la seconde meilleure note, etc.

Les classements et les podiums des Vétérans sont regroupés dans 2 catégories (V1+V2 et V3+V4) pour toutes les compétitions : Championnats de Ligue Régionales, Championnats Nationaux et Open / Coupes de France.

Pour les épreuves Wushu Taolu de Styles Externes, il convient de s'inscrire dans **2 ou 3 épreuves** :

- 1 Mains nues
- 1 Armes courtes
- 1 Armes Longues

Pour les épreuves Wushu Taolu de Styles Internes (uniquement pour les catégories Minimes et Cadets), il convient de s'inscrire dans les **2 épreuves** :

- 1 Mains nues
- 1 Armes

Pour les épreuves Wushu Taolu de Styles Internes, (à partir de la catégorie Junior) il convient de s'inscrire dans **2 ou 3 épreuves** :

- 1 Mains nues
- 1 Armes Courtes
- 1 Armes Flexibles

Pour les épreuves Taijiquan, il convient de s'inscrire dans **2 épreuves** l'une en catégorie mains nues et l'autre en catégorie avec armes.

Pour les épreuves de Kung Fu traditionnel, il convient de s'inscrire dans **2 ou 3 épreuves** de catégorie différente parmi les catégories mains nues, armes simples et armes doubles / flexibles.

Pour les catégories poussins à benjamins

Les compétiteurs présentent **1 à 2 Taolu** en fonction des épreuves choisies. Le classement se fait en fonction de la meilleure note obtenue sur les différentes disciplines (ou selon des règles préétablies). Le premier au classement est celui qui a obtenu la meilleure note sur la note ou la meilleure des 2 notes obtenues, le 2^e au classement est celui qui a obtenu la seconde meilleure note, etc.

Classement par équipe

Le classement par équipe se fait en fonction des règles relatives à la compétition par équipes préétablies dans le règlement de cette compétition.

Solutions en cas d'égalités

En Wushu Taolu

Pour départager l'égalité dans le classement individuel en plusieurs disciplines confondues

- Le gagnant est celui qui a eu la meilleure note à un Taolu ;
- Si l'égalité persiste, celui qui aura obtenu la meilleure note de la performance globale (groupe B) sur le Taolu le mieux noté sera placé devant ;
- Si l'égalité persiste, celui qui aura obtenu la meilleure note de la performance globale (groupe B) sur le Taolu le moins noté sera placé devant ;
- Si l'égalité persiste, les compétiteurs (trices) seront déclarés(es) ex aequo.

Pour départager l'égalité les Duilian et Jiti

- Le gagnant est celui qui aura obtenu la meilleure note de la performance globale sera classé devant ;
- Si l'égalité persiste, celui qui aura obtenu la meilleure note de la performance globale parmi les notes les plus basses, sera placé devant ;
- Si l'égalité persiste, les compétiteurs (trices) seront déclarés(es) ex aequo.

En Taijiquan et Kung Fu traditionnel

Pour départager l'égalité dans le classement individuel en plusieurs disciplines confondues :

- Le gagnant est celui qui a eu la meilleure note à un Taolu ;
- Si l'égalité persiste, celui qui aura obtenu la meilleure note de la performance globale sur le Taolu le mieux noté sera placé devant ;
- Si l'égalité persiste, celui qui aura obtenu la meilleure note de la performance globale sur le Taolu le moins noté sera placé devant ;
- Si l'égalité persiste, les compétiteurs (trices) seront déclarés(es) ex aequo.

Article 8 : L'abandon ou rupture de la prestation de Taolu

La prestation de Taolu abandonnée par le compétiteur ne sera pas notée.

En cas d'une rupture de prestation due à des raisons objectives, le compétiteur pourra demander une reprise. La reprise sera arrangée après le dernier compétiteur de la même discipline.

En cas d'une rupture de prestation chez le dernier compétiteur, la reprise autorisée débutera après les 5 minutes de récupération accordée à ce compétiteur.

Article 9 : Les réclamations

Contenu et limites des réclamations

EN WUSHU TAOLU

En compétition de Taolu optionnels, le coach a le droit d'introduire auprès de la Commission d'appel des réclamations qui ne concernent que ses compétiteurs lorsqu'ils s'opposent aux jugements relatifs à la note C et à la décision relative au temps de réalisation de leur Taolu.

En compétition de Taolu imposés, le coach a le droit d'introduire auprès de la Commission d'appel des réclamations, lorsqu'il est en désaccord avec la décision prise par le chef de table relative au dépassement du nombre de pas d'élan, au manquement, au rajout ou à la direction des mouvements imposés, à la direction du début et de la clôture du Taolu, au manquement ou au rajout des cris dans les Taolu de Nan quan, Nan dao et Nan gun, ainsi qu'au temps de réalisation de Taolu exécutés par son compétiteur.

EN TAIJIQUAN ET KUNG FU TRADITIONNEL

Les réclamations ne concernent que les compétiteurs s'opposant aux déductions de points imposées à leur Taolu par le juge chef de table.

Procédure de réclamation

Lorsqu'une équipe participante s'oppose aux résultats donnés par le jury, la réclamation doit être faite obligatoirement par écrit par le coach ou l'entraîneur de cette équipe auprès de la commission de réclamation à la fin de la compétition de la discipline concernée et dans une limite de temps de 15 minutes.

Règles de réclamation

Une réclamation ne peut porter que sur une seule discipline. La Commission de réclamation vérifie le contenu de la réclamation. L'équipe concernée doit se soumettre à la décision de la Commission de réclamation.

En cas de désobéissance allant jusqu'à la perturbation déraisonnable de la compétition, selon la gravité de la situation, la Commission de réclamation rapporte les faits à la Commission de supervision, et lui conseille l'application de sanctions sévères allant jusqu'à l'annulation du résultat de compétition de l'équipe fautive.

Lorsque la Commission de réclamation donne raison à l'équipe qui a porté réclamation, elle invite la Commission de supervision à trouver les mesures disciplinaires contre le juge chef de table selon les règles en vigueur mais elle ne corrige pas le résultat de compétition.

Le résultat de jugement sera immédiatement transmis aux parties concernées.

Chapitre 4 – Les dispositions spécifiques aux compétitions de Wushu Taolu

Article 1 : Les disciplines de compétition en Wushu Taolu

Taolu optionnels

- Mains nues : Chang quan, Nan quan, et Taiji quan
- Avec arme : Jianshu, Daoshu, Gunshu, Qiangshu, Taijijian, Nandao, et Nangun

Taolu imposés

- Les Taolu imposés de mains nues : tous les Taolu Guiding internationaux de mains nues
- Les Taolu imposés avec armes : tous les Taolu Guiding internationaux avec armes

Dui lian

- Dui lian de main nue ; Dui lian de main nue contre armes ; Duilian d'armes contre armes.
- La mixité des sexes n'est pas autorisée

Article 2 : La durée de réalisation des Taolu Wushu

Le Taolu doit commencer et finir par la position debout et pieds joints.

Si le duel commence par les mouvements de marche, il faut en informer le Juge Chef de table.

	Catégorie d'âge	Temps de Réalisation
Taolu Guiding et Optionnels	Senior, Vétéran	1 minute 20 minimum
	Minime, Cadet, Junior	1 minute 10 minimum
	Poussin, Pupille, Benjamin	Sans limitation de temps
Taolu Optionnel Guiding 3 ^e génération Taiji quan Taiji-jian Taiji shan		Entre 3 et 4 minutes
Autres Taolu Guiding Taiji-quan		Entre 5 et 6 minutes
DUILIAN Minimés à Vétérans		50 secondes minimum
DUILIAN Poussins à Benjamins		30 secondes minimum

Article 3 : La demande d'enregistrement des difficultés (nandu) en Wushu Taolu

Les Nandu ne sont plus obligatoires pour les catégories Junior, Senior et Vétérans en Wushu Taolu.

Les compétiteurs doivent suivre les règles et les procédures de la compétition :

- Choisir leurs mouvements difficiles ;
- Demander l'enregistrement de ces mouvements via le site officiel « formulaire d'inscription des mouvements difficiles du Taolu optionnel », confirmant la note de départ de leur Taolu.

Ce formulaire doit être signé par leur entraîneur et remis dans les temps précisés par le programme de la compétition.

Article 4 : Les demandes d'inscription des difficultés nouvellement créées en Wushu Taolu

Principe de la création

Toute création de mouvements de difficulté doit se conformer aux caractéristiques du Wushu et des règles générales du sport ; exiger un haut niveau de préparation physique spécifique et d'aptitudes particulières en vue de la réalisation ; elle doit aussi représenter au moins une difficulté de catégorie B, et ne pas apparaître dans la « liste du contenu, des niveaux, et de la notation des mouvements difficiles » ; si la demande d'inscription concerne les mouvements difficiles nouvellement créés dans le domaine de rotation pour les sauts et culbutes, il faut que ces mouvements s'accompagnent des mouvements de transition.

Procédure

La demande d'inscription ne concerne qu'une seule création de mouvement difficile.

L'équipe qui demande l'inscription d'une création doit remplir un formulaire « demande d'inscription à la création des difficultés pour les Taolu optionnels », et joindre à ce document des images et un film documentaire montrant le candidat en train d'exécuter ce mouvement. La demande doit être envoyée à la Commission Technique d'Arbitrage de la Fédération, qui la transmettra à la Commission Technique de la Fédération Internationale de Wushu au moins 60 jours avant la compétition (le jour d'arrivée du courrier servant de point de référence).

Commission d'expertise

La Commission Technique de la Fédération Internationale du Wushu invitera de 5 à 7 experts de la discipline à former une Commission d'expertise qui se chargera d'examiner toute demande d'inscription aux créations de difficultés.

Procédures d'expertise

En fonction des principes de création du mouvement de Wushu, la Commission d'expertise des créations techniques procède au débat et vote (au moins avec 2/3 des voix des membres). Une fois le mouvement accepté, la commission va lui donner un nom, lui attribuer un degré de difficulté, les critères de notation, lui donner un code de cette création, et définir les erreurs de ce mouvement ; elle informe ensuite la Fédération demandeuse.

Chapitre 5 – Les dispositions spécifiques aux compétitions de Taolu traditionnel

Article 1 : Les disciplines de compétition Kungfu Traditionnel

Tous les Taolu de Kungfu traditionnel issus des différents systèmes d'arts martiaux (Quan zhong) à condition qu'ils soient connus et référencés. Ces Taolu peuvent être sous forme individuelle ou collective, à mains nues ou avec instruments.

Les autres Taolu de Wushu (Sino-vietnamiens et Wutao) largement propagés dans les clubs français, y compris pour le Taiji, les Taolu imposés (Guiding) de mains nues ou avec armes.

Démonstration collective (Jiti) :

Il s'agit des disciplines de démonstration collective dont le contenu principal relève des techniques de Wushu et qui comportent une certaine dimension artistique.

Article 2 : La durée de réalisation d'un Taolu Taijiquan et Kungfu Traditionnel

Durée de réalisation d'un Taolu individuel autre que Taiji

- Cadet, junior, senior, vétéran : entre 50 secondes et 2 minutes
- Benjamin, minime : 30 secondes minimum
- Poussin, pupille : 20 secondes minimum
- Mini-poussin : sans limitation de temps

Pour les catégories cadet, junior, senior, vétéran, lorsque le compétiteur atteint 1 minute 30', le juge chef de table donne un signal d'indication (si le Taolu est trop long, le compétiteur devra le raccourcir en conformité avec les règles).

Durée de réalisation d'un Taolu de Taijiquan

- Entre 3 et 6 minutes ; le juge chef de table donne un signal d'indication lorsque le compétiteur atteint sa 4^e minute.

Durée de réalisation d'un Taolu de Taiji avec armes de compétition

- Entre 3 et 4 minutes ; le juge chef de table indique la 3^e minute au compétiteur par un signal d'indication.

Durée de réalisation des démonstrations collectives – Jiti et Taolu synchronisé

- Jiti : de 2 à 4 minutes
- Taolu synchronisé (uniquement pour les enfants) : 20 secondes minimum

La durée de temps de réalisation d'un Taolu est déterminée par le chronomètre utilisé par le jury, le jury devant utiliser deux chronomètres pour calculer la durée de temps de réalisation d'un Taolu. Lorsque la durée de temps n'est pas conforme aux règles et que les temps indiqués par les deux chronomètres sont différents, les juges se référeront au chronomètre indiquant le temps le plus proche des règles relatives à la durée de temps.

	Catégorie d'âge	Temps de Réalisation
Taolu individuel	Cadet, Junior, Senior, Vétéran	Entre 50 secondes et 2 minutes
	Benjamin, minime	30 secondes minimum
	Poussin, pupille	20 secondes minimum
	Mini-Poussin	Sans limitation de temps
Taijiquan	Toutes catégories	Entre 3 et 6 minutes
Taiji avec instrument de compétition	Toutes catégories	Entre 3 et 4 minutes
Jiti et Taijiquan synchronisé	Toutes catégories	Entre 2 et 4 minutes
Taolu synchronisé	Poussin, pupille, benjamin	20 secondes minimum

Partie 5 : L'organisation des compétitions de combat (Sanda, Sanda Light)

Chapitre 1 : Les acteurs des compétitions de Sanda et Sanda Light

Article 1 : Le rôle des juges et arbitres

Qualifications en Sanda et pour les autres systèmes de combat

La qualification des arbitres pour Sanda inclut automatiquement celle pour arbitrer le Sanda Light et tout autre système de combat de Wushu.

Généralités sur le rôle des juges et arbitres

Outre leurs missions spécifiques, les juges et arbitres pourront être amenés, sollicités par le responsable de l'arbitrage, à vérifier les inscriptions le jour de la compétition, vérifier et contrôler la pesée, vérifier l'habillage des combattants, annoncer les résultats, remettre les médailles aux finalistes et exécuter des tâches administratives simples. Les juges et arbitres doivent impérativement faire preuve de neutralité. Durant la compétition, les officiels ne doivent en aucun cas communiquer avec les combattants ou le public.

Le responsable de l'arbitrage

- Il convoque le nombre d'arbitres nécessaire au bon déroulement de la compétition ;
- Il réunit les arbitres pour attribuer le rôle de chacun d'eux ;
- Il s'assure que les arbitres mettent correctement en application les règles ;
- Il s'assure, en lien avec la commission sportive, que tout est prêt pour la compétition en ce qui concerne l'arbitrage du point de vue logistique (matériel, documents, formulaire...) ;
- Il règle les problèmes liés à l'application des règles et les règlements, mais sans pouvoir les modifier ;
- Il conseille les arbitres et les remplace au besoin ;
- Il prend la décision finale quand un conflit surgit dans un jury avec l'avis du chef de table et du responsable de tableau.

Article 2 : Le corps arbitral

On distingue par surface de combat :

- Le responsable de tapis (facultatif) ;
- Le chef de table ;
- L'enregistreur et le chronométreur (ce poste peut être occupé par le chef de table selon la compétition) ;
- Les juges de ligne, au nombre de 3 ou 5 ;
- L'arbitre central, minimum 1 par surface.

Le responsable de tapis

- Il organise, examine, et dirige le travail des juges et arbitres officiant sur le tapis dont il a reçu la responsabilité ;
- Il est responsable du respect de l'ordre des combats ainsi que du respect de la planification prévisionnelle, sur tapis dont il a reçu la responsabilité ;

- Il détermine, avec l'accord du chef des arbitres, la rotation des arbitres sur le tapis dont il a reçu la responsabilité ;
- Il peut, en cas d'omission de la part du chef de table, siffler avant que le résultat final soit annoncé, pour corriger un jugement erroné ou une omission apparente commise par l'arbitre central ;
- Il peut changer une décision de l'arbitre central ou du chef de table. Ses décisions sont sans appel. Le chef de table, l'arbitre central et juges de ligne devront automatiquement les exécuter ;
- Il peut, en concertation avec le chef de table, les juges et arbitres, donner une victoire absolue en cas de domination forte de la part d'un compétiteur, ou disqualifier un combattant ayant reçu ou non, une ou des pénalités.

Le chef de table

Sous la direction du chef de tapis, il organise, examine, et dirige le travail des juges de lignes, de l'arbitre central, du chronométreur et de l'enregistreur. Il est responsable de la sécurité des combattants.

- Il appelle les combattants à se présenter, et annonce les combats à suivre ;
- Il a pour mission la surveillance du combat et des décisions prises par l'arbitre central ;
- Il peut siffler, pour corriger un jugement erroné ou une omission apparente commise par l'arbitre central ;
- Il peut changer une décision de l'arbitre central ;
- Il peut, en concertation avec le chef de tableau, les juges et arbitres, donner une victoire absolue en cas de domination forte de la part d'un compétiteur, ou disqualifier un combattant ayant reçu ou non, une ou des pénalités ;
- Il demande aux juges de ligne (oralement ou par l'intermédiaire d'un sifflet) leur décision, à chaque round ;
- Il indique en levant le bras, et la plaquette correspondant à la couleur du vainqueur, de chaque round et de chaque combat, en annonçant la raison de la victoire et la couleur du vainqueur ex. : « deux sorties Bleu, vainqueur du round rouge » ;
- Il examine et signe les résultats à la fin de chaque combat.

L'enregistreur

Il a pour mission l'enregistrement et la signalisation par des cartes de couleurs distinctes les avertissements, les admonestations, les comptages forcés et les sorties.

Il doit prévenir le chef de table dès que (*en Sanda et en Sanda Light*) :

- 2 comptages forcés sont donnés au sein du même round ;
- 3 comptages forcés sont donnés au sein du même combat ;
- 2 sorties sont effectives pour le même combattant au sein du même round ;
- Un compétiteur a reçu 3 avertissements dans le même combat ;
- Le nombre d'interventions du médecin par combat est atteint ;
- Il enregistre la couleur des plaquettes levées par les juges de coin ;
- Il inscrit les noms des vainqueurs et perdants sur les grilles de combat.

Le chronométreur

- Il gère le temps de combat. Il arrête le chronomètre après chaque ordre « TIN » de l'arbitre central et le déclenche après l'ordre « KAI SHI » ;
- Il chronomètre le temps d'intervention du médecin sur l'aire de combat et annonce les 30, puis 15 secondes restantes du temps imparti. Le chronomètre est déclenché à l'entrée du médecin sur l'aire de combat et est arrêté à sa sortie de l'aire de combat ;

- Il sonne le gong de chaque fin de round ;
- Il sonne le gong 20 secondes avant la fin de chaque période de repos ;
- Il indique à haute voix les décisions de chaque juge de ligne.

Les juges de ligne (en Sanda et Sanda Light)

Au nombre de 3 ou 5 juges, chaque juge de ligne marque sur sa feuille de score les points obtenus par les combattants, conformément à la réglementation technique.

- Il applique scrupuleusement les points attribués par la gestuelle de l'arbitre central ;
- Il répond avec la gestuelle appropriée aux questions de l'arbitre central ;
- Il indique, en levant une plaquette, la couleur du vainqueur pour chaque round, à la demande du chef de table ;
- Il signe la feuille de score à la fin de chaque combat, elle sera gardée pour vérification (*en cas de litige*).

L'arbitre central

- Il vérifie l'état de la surface avant l'entrée des compétiteurs sur l'aire de combat ;
- Il arbitre les combats avec les annonces et la gestuelle réglementaires ;
- Il fait appliquer le code vestimentaire et le respect des protections ;
- Il vérifie les protections des compétiteurs et garantit la sécurité des combattants ;
- Il présente le résultat en levant le bras du vainqueur ;
- Il jugera du bon contrôle des coups portés ;
- Il fait appel au service médical en cas de nécessité.

Chapitre 2 : Les dispositions générales des compétitions de Sanda et Sanda Light

Article 1 : Les confrontations

Le SANDA, le SANDA LIGHT sont des formes de rencontre duelles (qui opposent deux combattants, les combats de plus de deux personnes sont interdits) et non mixtes (adversaires de même sexe).

Les compétitions de combat pourront être organisées au choix :

- À partir d'une rencontre « unique » dans des catégories choisies ;
- À partir d'un système par éliminatoires formées par tirage au sort dans une même catégorie ;
- À partir d'un système de poules.

Article 2 : Les limitations des catégories d'âges selon les systèmes de combat

Le SANDA ne concerne que les combattant(e)s des catégories cadets, juniors et seniors.

Article 3 : L'autorisation ou interdiction du hors combat (KO) selon les systèmes de combat

La recherche du KO est autorisée en SANDA.

La recherche du KO est **interdite** en SANDA LIGHT.

Article 4 : Les interventions du médecin ou des secouristes

Les interventions du médecin ou des secouristes au cours d'un même combat sont limitées en temps et en nombre : 1 minute par intervention, 3 interventions par combat pour le même combattant.

En cas de dépassement du temps d'intervention ou d'une 4^e intervention au cours du même combat pour le même combattant, le combattant concerné est déclaré perdant du match.

Le temps d'intervention est comptabilisé par le chronomètreur de l'aire de compétition à compter du début des soins jusqu'à la fin des soins.

Chapitre 3 : Le déroulement des compétitions de Sanda et Sanda Light

Article 1 : Le déroulement des combats

Structure des combats

En SANDA et SANDA LIGHT, les rencontres se déroulent par alternance de périodes de confrontation (appelées "*ROUND*") entrecoupées de périodes de repos (appelées "*minute de récupération*") selon la méthode de deux rounds gagnants.

En cas d'égalité du nombre de rounds gagnés dans la catégorie poussin, le nombre de points marqués déterminera le vainqueur du combat.

Durée des rounds en SANDA et SANDA LIGHT

	Sanda Light	Sanda
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	2 ou 3 rounds de 1,30' de temps "effectif" de confrontation	
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	

Minute de récupération

Les rounds sont séparés par un intervalle de 1' dit "minute de récupération".

Cumul de matchs

En Sanda, un compétiteur ne peut effectuer plus de quatre matchs par jour. Un temps minimal de 20 minutes de récupération est aménagé entre deux matchs pour un même compétiteur.

En Sanda Light, un compétiteur ne peut pas effectuer plus de 5 combats par jour. Un temps minimal de 20 minutes de récupération est aménagé entre deux matchs pour un même compétiteur.

Ce temps est réduit à 10 minutes pour les rencontres en Sanda Light.

Coachs et soigneurs

Les combattants sont accompagnés d'un coach obligatoirement et d'un soigneur le cas échéant, tous les deux majeurs et licenciés à la FFK pour la saison en cours, qui devront officier dans une tenue de sport adaptée au coaching (pas de couvre-chef, pas d'écouteur dans les oreilles, pas de torse-nu, pas de tenue de sanda, etc....). En outre, ils devront adopter une attitude en accord avec la déontologie sportive et martiale.

Le compétiteur dont le coach et le soigneur se présentent dans une tenue non-appropriée peut être sanctionné d'un avertissement. Sur demande de l'arbitre central, le coach et le soigneur disposent d'une minute pour se changer pour revêtir une tenue adaptée. A défaut, le compétiteur est déclaré perdant.

La carte de coach est obligatoire (elle doit être portée autour du cou).

- Les arbitres contrôlent et récupèrent les cartes avant le début des combats et la restituent à l'issue de ceux-ci.
- Se référer à la RÉGLEMENTATION NATIONALE COACHING WUSHU.

Les types de rencontres

Rencontre par poule

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.

En fonction du résultat des rencontres, chaque combattant marque des points selon le barème suivant :

- | | |
|--------------------------|----------|
| - Victoire effective : | 3 points |
| - Victoire par forfait : | 3 points |
| - Egalité : | 2 points |
| - Défaite effective : | 1 point |
| - Défaite par abandon : | 0 point |

Un forfait dans la poule (*avant un combat*) entraînera, pour le combattant la fin de la compétition.

Lorsque toutes les rencontres ont eu lieu à l'intérieur de chaque poule, c'est le total des points obtenus qui permet de classer et de sélectionner les combattants qui participeront à la deuxième phase (*le cas échéant*).

Principes de constitution des poules

Les combattants engagés seront répartis par tirage au sort.

En cas d'égalité entre des combattants à l'intérieur d'une poule est retenu prioritairement :

- Le vainqueur du combat qui les a opposés ;
- Celui ayant reçu le moins d'avertissements et/ou admonitions ;
- Le combattant ayant obtenu le plus de points lors des rounds ;
- Le combattant désigné par le chef de table, après concertation avec l'ensemble des arbitres de son tableau.

Rencontre par élimination directe

Les rencontres par élimination constituent la règle générale d'organisation des rencontres.

Principes de constitution des grilles :

- Les combattants engagés seront répartis par tirage au sort ;
- Les combattants de la même région, seront séparés dans les tableaux dans la mesure du possible.

Double repêchage

Ce système nécessite 4 combats supplémentaires et sera mis en place lors de la Coupe de France et du Championnat National.

Le double repêchage est mis en place pour toutes les catégories en Sanda et en Sanda Light pour qu'un minimum de compétiteurs soit éliminé dès le 1^{er} tour. Ce système permet de « repêcher » tous les combattants ayant perdu contre les quatre demi-finalistes.

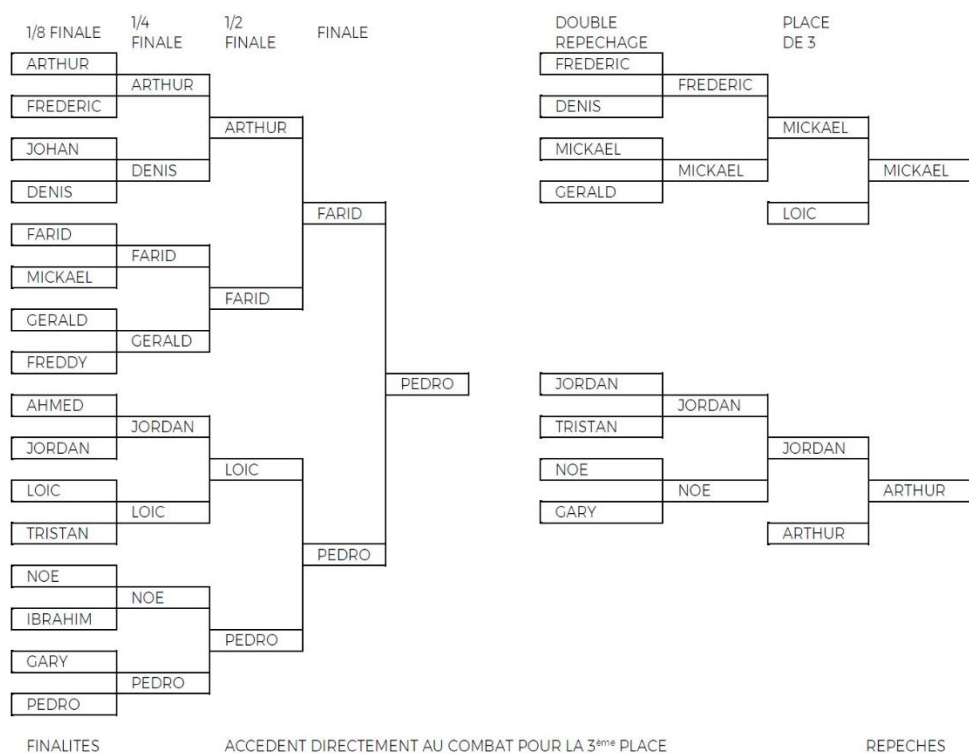
Les repêchages se font comme pour une compétition à simple repêchage si ce n'est que les finalistes des repêchages combattent contre les deux perdants des demi-finales pour l'attribution des places de troisième. Leurs positions sont inversées pour éviter l'éventualité que des combattants « recombattent » entre eux.

Le déroulement pour les deux finalistes de la compétition reste inchangé.

Sur l'exemple donné d'un tableau de 16 combattants, les compétiteurs pouvant accéder aux places de 3 sont au nombre de 10 (contre 6 dans un simple repêchage).

Le nombre de « non repêchés » est de 4.

En résumé, ce mode de compétition est beaucoup plus juste dans l'attribution des places de 3 et permet de repêcher beaucoup plus de combattants.



Système combiné

Éliminatoires en système de poules de 3 ou 4 combattants puis demi-finales et finales en élimination directe (système utilisé en fonction de l'événement).

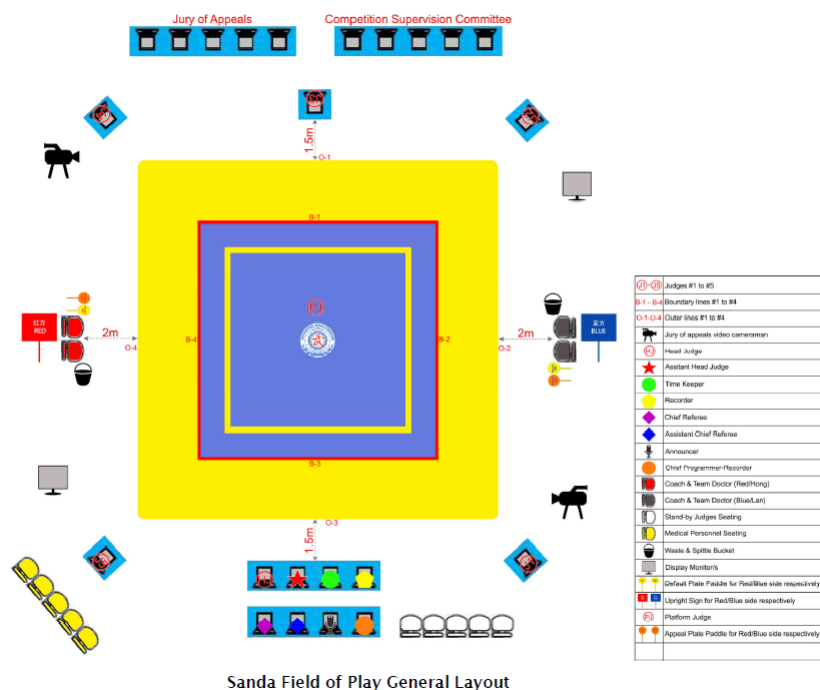
Article 2 : L'aire de combat

C'est une surface carrée de 8 m de côté. Elle est constituée d'une plateforme surélevée de 60 cm maximum au-dessus du sol et recouverte de tapis, sans cordage. La plateforme est délimitée par une ligne rouge de 5 cm de large. Une ligne jaune d'avertissement de 10 cm de large est tracée à 90 cm du bord. Des tapis de protection de 2 m sont placés tout autour de cette plateforme en protection au sol.

Toutefois, la plateforme surélevée n'est pas obligatoire. Elle est interdite pour les catégories poussins, pupilles et benjamins.

Dans certains cas, la surface de combat peut être réduite à 7 m de côté pour les catégories Minimales à Vétérans et à 6 m de côté pour les catégories poussins à benjamins, avec une protection de 1 mètre minimum sur le tour.

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



Article 3 : Les placements des officiels sur la surface de combat

Dans le cas de plusieurs surfaces de combat, le chef des arbitres se place de façon à pouvoir superviser chaque équipe d'arbitrage.

Le chef de table, le chronométreur et l'enregistreur se tiennent assis à la table centrale disposée à bonne distance de sécurité de la plateforme.

Les juges de lignes se tiennent sur une chaise avec une tablette ou à une table disposée à chaque angle de la plateforme, pour les juges 1, 2, 4, et 5. Le juge 3 se tient en face du juge de table, de l'autre côté de la plateforme. Dans le cas où il n'y a que trois juges de ligne, ils sont disposés de la façon suivante : juge 1 en 1 ; juge 2 en 3 ; juge 3 en 5.

L'arbitre central se tient sur la plateforme, et n'en descend uniquement que sur l'appel du chef de table pendant les rounds. Il descend de la plateforme pendant les pauses, et y remonte 10 secondes avant la reprise, sur les indications du chronométrateur.

Article 4 : Le protocole de compétition

Les combattants doivent être munis de leur passeport sportif : ils devront obligatoirement le présenter à la pesée, et si dans l'un des combats un compétiteur subit un KO cela sera reporté sur son passeport sportif.

Les combattants participant à la finale ou la petite finale, lorsqu'elle est organisée, doivent donner leur passeport à la table d'arbitrage pour accéder à la zone de combat. Les résultats sont inscrits sur le passeport puis il est rendu au compétiteur lors de la remise des médailles.

Le chef de table, à défaut d'annonceur, présente les combattants avant chaque combat, à leur montée sur la plateforme. Il annonce leur couleur et leur nom.

Sur les instructions de l'arbitre central, les compétiteurs prennent place sur la plateforme puis, toujours sur les instructions de l'arbitre central, ils saluent " poing-paume" les officiels assis à la table centrale, puis répètent ce geste dans la direction opposée.

L'arbitre central effectue alors un contrôle des protections des combattants en procédant de la façon suivante et avant chaque combat :

Il vérifie :

- Le port de la coquille, du protège-dents avant chaque round ;
- La conformité du poids des gants correspondant à la catégorie ;
- La conformité des protections réglementaires.

Pour l'annonce du résultat, les deux concurrents échangent leurs positions. Après l'annonce, ils se saluent, puis saluent simultanément l'arbitre central, qui répond avec le même salut, et enfin l'entraîneur de l'adversaire, qui répond de même.

Les juges de ligne et les arbitres centraux se saluent "poing paume" lors de leur remplacement.

Article 5 : Les catégories de poids

Ce sont celles indiquées dans le règlement des compétitions.

Article 6 : La pesée de vérification

La pesée est organisée sous la responsabilité du Responsable de la compétition.

Une seule ou plusieurs balances peuvent être utilisées, mais tous les inscrits d'une même catégorie sont pesés sur la même balance.

La durée totale de la pesée est d'1 heure pour une catégorie. Les compétiteurs sont pesés avant le début des épreuves, à l'heure et au jour fixés par les organisateurs. La pesée ne peut avoir lieu plus de 48 heures avant le début de la compétition pour la catégorie de poids concernée.

Les combattants doivent obligatoirement présenter leur passeport sportif FFK à la pesée.

Les compétiteurs se pèsent en tenue de SANDA sans protections, pour cette raison une tolérance de 300 grammes maximum est appliquée.

En cas de dépassement de poids constaté à la pesée, les combattants ont droit à une pesée supplémentaire pour être au poids dans la limite du temps restant imparti à cette pesée.

Tout compétiteur absent à la pesée sera considéré comme forfait.

Article 7 : l'équipement des compétiteurs en Sanda et Sanda Light

La tenue

Le compétiteur doit être pieds nus, ongles des orteils coupés court et porter une tenue (T-shirt et short de couleur identique) qui sera selon le tirage au sort : soit rouge, soit bleue (couleur officielle).

Les tenues portant des inscriptions désignant d'autres disciplines sportives, portant le logo d'autres fédérations ou d'une couleur autre que bleu ou rouge ne seront pas acceptées.

Tenue des athlètes féminines			Tenue des athlètes masculins	
 *Skirt ou short				

Les gants

Les gants sont de la couleur de la tenue de sanda, c'est-à-dire, bleu ou rouge.

- 6 onces pour les toutes les catégories poussins ;
- 8 onces pour les autres catégories jusqu'à 65 kg et en dessous ;
- 10 onces pour les catégories supérieures à 65, kg. (12 onces autorisés pour les catégories 90 kg et au-dessus).

Les protections

Equipements de protection : coquille ou protège-pubis pour les filles, protège-dents, gants de boxe, casque, plastron. Les éléments visibles sont obligatoirement de la même couleur que la tenue c'est-à-dire bleu ou rouge.

Tableau : Equipement en fonction des classes et du type de combat

CLASSE	GANTS	CASQUE	PLASTRON*	Protège dents	Protège-tibias+Pieds	Coquilles
--------	-------	--------	-----------	---------------	----------------------	-----------

Sanda senior	obligatoire	Obligatoire (sans pommette)	Obligatoire	obligatoire	sans	obligatoire
Toutes les autres catégories sanda et sanda light	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire
Kungfu Kid Pantalon de Kungfu autorisé	obligatoire	Obligatoire avec grille autorisée	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire

***Les plastron avec épaulettes (type Taekwondo) sont interdits.**

Les casques équipés de protèges-pommettes sont interdits en Sanda (Senior masculin).

Les bandages

Pour les bandages des mains les bandes adhésives sont autorisées uniquement en catégorie Senior. Un compétiteur ne sera pas autorisé à combattre avec des bandages non conformes.

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

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

En cas de doute, l'arbitre central / responsable du call room peut soumettre le bandage à vérification auprès du médecin de la compétition.

Pour les athlètes féminines uniquement

Les sous-vêtements longs sont autorisés et devront être obligatoirement de la même couleur que le reste de l'équipement (bleu ou rouge).

Pour les athlètes féminines qui le souhaitent, le port du pantalon est permis à partir du moment où celui-ci est de la même couleur que le reste de l'équipement (bleu ou rouge).

Article 8 : Les surclassements en compétition

Généralités

Pour les compétitions Sanda ou Sanda Light, après proposition du Responsable de la Compétition, les surclassements peuvent concerner :

- Le poids : le surclassement de poids autorise à concourir dans la catégorie de poids immédiatement supérieure.
- L'âge : le surclassement d'âge autorise à concourir dans une catégorie d'âge supérieure. (Sauf en Sanda où il ne peut pas y avoir de surclassement d'âge).

La demande de surclassement pré-compétition

Tout surclassement souhaité avant la compétition doit faire l'objet d'une demande écrite.

La demande de surclassement est faite avant la date limite d'inscription de la compétition auprès de la Direction technique nationale qui émettra un avis favorable ou défavorable. Il signifiera par écrit l'acceptation ou le rejet de la demande de surclassement aux demandeurs (*le compétiteur et le professeur ou moniteur*). Ce document sera joint au passeport sportif.

Article 9 : L'attribution des titres

L'attribution d'un titre de Champion ou de vainqueur à quelque niveau de sélection que ce soit nécessite la participation du combattant concerné à **au moins une rencontre effective**.

Article 10 : Les réclamations

En cas de contestation d'une décision de compétition, un club a le droit de déposer « réclamation ». Toutefois, ce principe doit suivre certaines règles et modalités précises :

- Seul le responsable du club peut déposer réclamation ;
- La réclamation doit être déposée auprès du responsable de l'arbitrage dans les 10 minutes qui suivent l'annonce de la décision concernée ;
- Pour être « recevable » et donc prise en considération, une réclamation ne peut être en aucun cas la contestation d'une décision de valeur subjective.

Elle ne peut concerner :

- Qu'une faute technique évidente d'arbitrage ;
- Qu'une erreur matérielle évidente dans le déroulement pratique de la rencontre ;
- Qu'une erreur comptable évidente dans le décompte des points ;
- Qu'un non-respect évident des réglementations.

Le résultat d'un combat ne sera modifié en aucun cas après l'annonce du vainqueur par le chef de table.

Partie 6 : L'organisation des compétitions par équipe

Des compétitions par équipe peuvent être organisées en Taolu et en Sanda.

Chapitre 1 : Les compétitions Taolu par équipe

Article 1 : La constitution des équipes

Les équipes sont constituées de 3 compétiteurs licenciés du même club. Un système d'entente entre 2 clubs peut être mis en place.

Il n'y a pas de condition de nationalité française pour faire partie d'une équipe. En fonction du nombre de participants, il y a 3 classements possibles :

- Équipe féminine
- Équipe masculine
- Équipe mixte

2 regroupements de catégorie d'âges :

- Poussin – Pupille – Benjamin
- Minime – Cadet – Junior – Senior – Vétéran

Article 2 : Les Taolu de compétition par équipe

Les Taolu de compétition par équipe sont à choisir parmi toutes les formes codifiées détaillées page 13 et 14.

Temps minimum pour chaque forme présentée = 30 secondes

Temps maximum pour chaque forme présentée = 50 secondes

Article 3 : Déroulement des compétitions Taolu par équipe

La compétition Taolu par équipe est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage pour certaines compétitions (les 2 équipes finalistes repêchent les équipes qu'elles ont battues)

À chaque tour, les équipes doivent exécuter deux ou trois Taolu différents par passage (1 par athlète membre de l'équipe) ; des éliminatoires jusqu'en finale, repêchage et finale de repêchage.

Chaque équipe effectue 2 ou 3 passages dans 3 formes techniques différentes. Voici le déroulé d'une compétition par équipe :

- 1^{er} tour : 1 athlète de l'équipe Rouge puis 1 athlète de l'équipe Bleue présentent un Taolu Mains Nues. À la fin des 2 passages, le jury délibère et lève le drapeau de l'équipe vainqueur du 1^{er} tour
- 2^e tour : 1 athlète de l'équipe Rouge puis 1 athlète de l'équipe Bleue présentent un Taolu Armes Courtes. À la fin des 2 passages, le jury délibère et lève le drapeau de l'équipe vainqueur du 2^e tour
- S'il y a besoin d'un 3^e tour pour départager les équipes ou dans le cadre des compétitions par équipe à 3 tours : 1 athlète de l'équipe Rouge puis 1 athlète de l'équipe Bleue présentent un Taolu Armes Longues / Doubles / Flexibles. À la fin des 2 passages, le jury délibère et lève le drapeau de l'équipe vainqueur du 3^e tour

Chapitre 2 : Les compétitions Sanda Light par équipe

Article 1 : La constitution des équipes

Les équipes sont constituées de 3 compétiteurs licenciés du même club. Chaque équipe comprend un compétiteur de chaque catégorie de poids. Les équipes ne sont pas mixtes. Il y a donc un classement par équipe féminine et un classement par équipe masculine. Il n'y a pas de condition de nationalité française pour faire partie d'une équipe.

3 regroupements de catégorie d'âges :

- Poussin – Pupille – Benjamin
- Minime – Cadet
- Junior – Senior – Vétéran

Article 2 : Les catégories de poids

Les catégories de poids retenues pour les Poussin – Pupille – Benjamin sont : ≤ 30 kg ; ≤ 35 kg ; ≤ 40 kg.

Les catégories de poids retenues pour les Minime – Cadet sont : ≤ 52 kg ; ≤ 56 kg ; ≤ 65 kg.

Les catégories de poids retenues pour les Junior – Senior – Vétéran sont : ≤ 65 kg ; ≤ 75 kg ; ≤ 85 kg.

Article 3 : Déroulement des compétitions Sanda Light par équipe

La compétition se déroule par élimination directe sans repêchage. Les combats sont organisés dans l'ordre croissant des catégories de poids. Chaque combattant rencontre le combattant de l'équipe adverse de sa catégorie de poids sur une seule reprise de 2 minutes.

Il n'y a pas de coach, ni de soigneurs, ni de minute de repos. Les reprises sont enchaînées dès l'annonce des résultats de chaque reprise. Les équipiers en attente de leur reprise coachent leur équipier durant son combat.

A l'issue de chaque reprise, chaque juge de coin désigne le vainqueur de la reprise à l'aide d'un drapeau rouge ou bleu. Chaque équipe marque un nombre de points pour chaque combat gagné. A l'issue des 3 reprises, l'équipe totalisant le plus de points est désignée gagnante et passe au tour suivant.

En cas d'égalité, l'arbitre central désignera l'équipe vainqueur du combat.

Toutes les autres règles du Sanda Light sont appliquées.

Partie 7 : Les compétitions nationales

Chapitre 1 : Le Championnat National Wushu Taolu, Kung Fu Traditionnel et Taijiquan

Article 1 : La procédure de participation

Dispositions globales

La Fédération peut fixer un droit d'inscription pour tout engagement aux compétitions nationales.

Article 2 : Le surclassement

Tout surclassement en catégorie d'âge souhaité avant la compétition doit faire l'objet d'une demande écrite.

La demande de surclassement est faite avant la date limite d'inscription de la compétition auprès de la Direction technique nationale qui émettra un avis favorable ou défavorable. Il signifiera par écrit l'acceptation ou le rejet de la demande de surclassement aux demandeurs (*le compétiteur et le professeur ou moniteur*). Ce document sera joint au passeport sportif.

Chapitre 2 : Le Championnat National Sanda

Article 1 : La procédure de participation

Dispositions globales

La Fédération peut fixer un droit d'inscription pour tout engagement aux compétitions nationales.

Article 2 : Le surclassement

Voir article 8 page 46.

Article 4 : Délivrance des titres

L'obtention du titre de Champion National et/ou de médailles ne peut être obtenu qu'après avoir participé effectivement à au moins un combat lors du Championnat National.

Chapitre 4 : La Coupe de France Wushu Jeunes

Article 1 : La procédure de participation

Dispositions globales

La Coupe de France Wushu Jeunes (Taolu et Sanda) des catégories poussins, pupilles et benjamins est accessible sans qualification préalable en ligue.

Il est toutefois largement conseillé de participer au championnat de ligue.

La Fédération peut fixer un droit d'inscription pour tout engagement aux compétitions nationales.

Article 2 : Le surclassement

Voir article 10 page 46.

Article 3 : Inscriptions à la Coupe de France Jeunes Taolu et Sanda

Les inscriptions sont réalisées directement par les responsables de club sur le site fédérale (<http://www.ffkarate.fr/competitions/>) prévu à cet effet dans les délais fixés par le programme de la compétition.



WUSHU
FFK

39, Rue Barbès 92120 MONTROUGE

ffkarate.fr