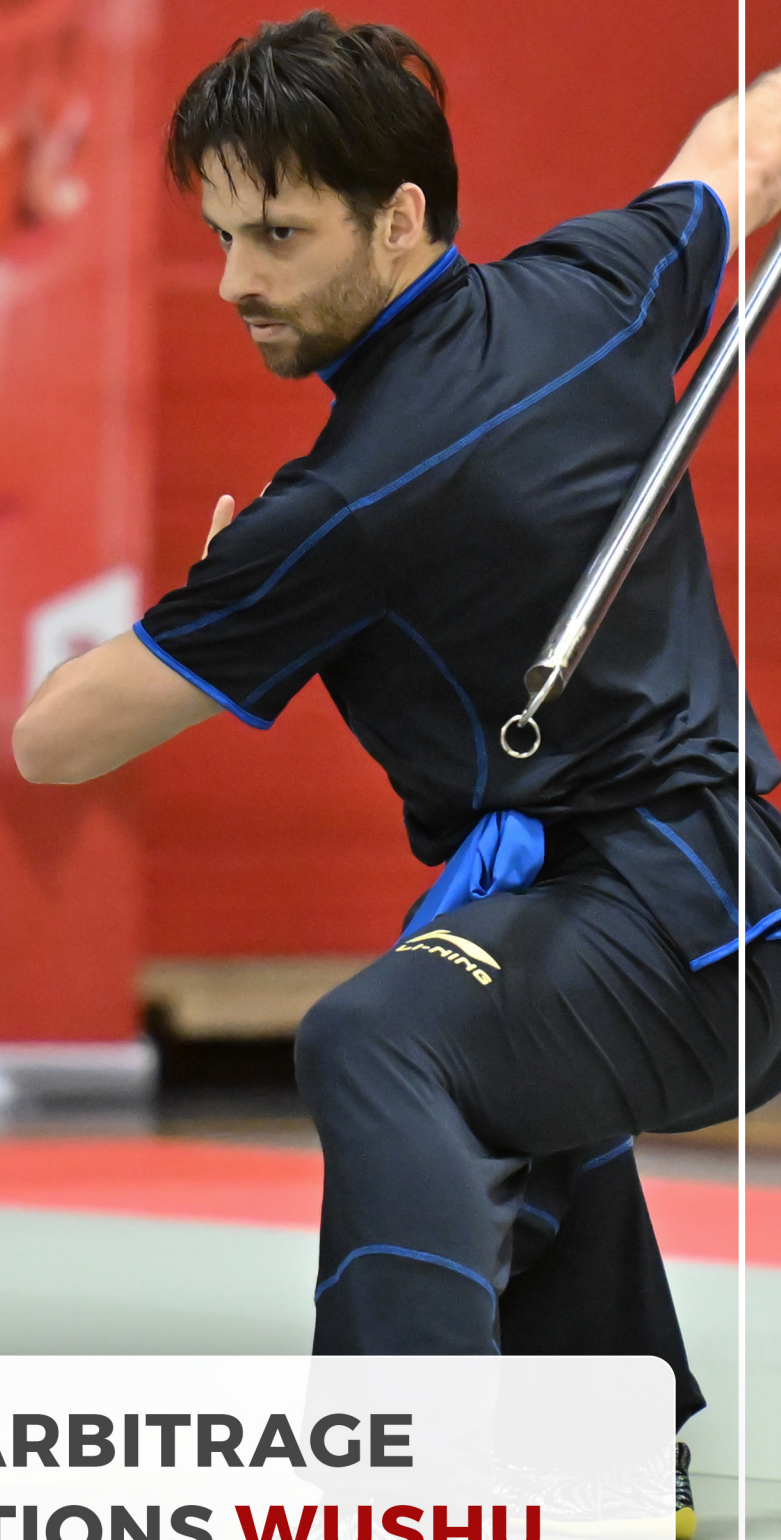




WUSHU
FFK



RÈGLEMENT D'ARBITRAGE ET DE COMPÉTITIONS **WUSHU**

ffkarate.fr

SAISON 2026-2027

SOMMAIRE

RÈGLEMENT DE COMPÉTITIONS	3
RÈGLEMENT D'ARBITRAGE DES COMPÉTITIONS WUSHU TAOLU	41
RÈGLEMENT D'ARBITRAGE TAOLU KUNGFU TRADITIONNEL	91
RÈGLEMENT D'ARBITRAGE DES COMPÉTITIONS DE SANDA LIGHT	99
RÈGLEMENT D'ARBITRAGE COMBAT DE KUNGFU TRADITIONNEL	119
RÈGLEMENT D'ARBITRAGE TUI SHOU	126
RÈGLEMENT D'ARBITRAGE QIGONG	130
COACHING	153
GOLDEN WUSHU SERIES	160



WUSHU
FFK

CHAMPIONNAT
NATIONAL
SANDA LIGHT
VITROLLES
2026

RÈGLEMENT DE COMPÉTITIONS

Sommaire du règlement de compétition

Code de l'éthique des compétiteurs wushu	5
Partie 1 : les compétitions nationales	7
Partie 2 : les catégories de compétition.....	8
Partie 3 : les différents acteurs : rôles et responsabilités.....	14
Partie 4 : Les conditions de participation aux compétitions.....	18
Partie 5 : L'organisation des compétitions de Taolu.....	20
Chapitre 1 : L'équipe d'arbitrage des compétitions Taolu	20
Chapitre 2 : Les dispositions spécifiques des compétitions Taolu	23
Chapitre 3 : Le déroulement d'une compétition Taolu.....	24
Chapitre 4 : Les dispositions spécifiques aux compétitions de Wushu Taolu	27
Chapitre 5 : Les dispositions spécifiques aux compétitions de Taolu traditionnel.....	29
Partie 6 : L'organisation des compétitions de combat (Sanda Light).....	30
Chapitre 1 : Les acteurs des compétitions de Sanda Light	30
Chapitre 2 : Les dispositions générales des compétitions de Sanda Light	32
Chapitre 3 : Le déroulement des compétitions de Sanda Light	32
Partie 7 : L'organisation des compétitions par équipe	38
Chapitre 1 : Les compétitions Taolu par équipe.....	38
Chapitre 2 : Les compétitions Sanda Light par équipe	39
Partie 8 : Les compétitions nationales	40
Chapitre 1 : Le Championnat National Wushu Taolu, Kung Fu Traditionnel et Taijiquan.....	40
Chapitre 2 : Le Championnat National Sanda Light	40

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

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.

Sanda et Sanda Light

Le Sanda est la forme 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.

Tui Shou

Un règlement spécifique est établi.

Combat Kung-Fu Traditionnel

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

En participant à une compétition, je m'engage à préparer ma participation avec sérieux et responsabilité.
À ce titre :

- Je m'assure d'être régulièrement inscrit(e) à la compétition.
- Je vérifie que mon passeport sportif est à jour et comporte toutes les pièces requises :
 - Un certificat médical de non contre-indication à la pratique en compétition lorsque celui-ci est exigé, notamment pour les disciplines autorisant le KO ;
 - Une autorisation parentale de participation aux compétitions lorsque je suis mineur(e).
- Je me munis d'une pièce d'identité à partir de la catégorie Minimes. Celle-ci n'est toutefois pas obligatoire si mon passeport sportif est dûment renseigné et comporte une photographie récente.
- Je contrôle l'état et la conformité de ma tenue de compétition, de mes protections pour les épreuves de combat ou de mon matériel pour les épreuves de Taolu.
- Pour les compétitions de combat, je m'assure que mon poids correspond à la catégorie dans laquelle je suis engagé(e).
- Pour les compétitions de Taolu, je vérifie mon inscription dans les catégories d'épreuves concernées.

Pendant la compétition

Je représente mon club, ma discipline et la Fédération. À ce titre :

- Je respecte les consignes des organisateurs et des officiels.
- Je fais preuve de respect, de courtoisie et de fair-play envers mes adversaires, sur l'aire de compétition comme en dehors.
- J'accepte et respecte les décisions des arbitres et des juges.
- Je demeure digne dans la victoire comme dans la défaite.
- J'encourage un comportement exemplaire de la part de mes accompagnateurs et supporters.
- Je contribue, par mon attitude et mon comportement, à promouvoir une image positive du Wushu et des arts martiaux chinois.

Engagement moral

Je m'engage à ce que chacune de mes actions soit guidée par les valeurs du Wushu et par les principes du **Wu De**, l'éthique martiale, fondée sur le respect, l'humilité, la maîtrise de soi, la persévérance et l'honneur.

Être compétiteur, c'est non seulement rechercher la performance, mais également incarner les valeurs martiales qui font la noblesse de notre discipline.

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 sont ouverts à toutes les catégories

- Le **Championnat National de Wushu Taolu** (Moderne styles externes, Moderne styles internes, Duilan) ;
- Le **Championnat National Kungfu Traditionnel** ;
- Le **Championnat National Taijiquan** ;
- Le **Championnat National Wing Chun** ;
- Le **Championnat National de Sanda Light**
- Le **Championnat National Tui Shou**

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 minimes 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 Sanda Light** ;
- La **Coupe de France Qi Gong**

Pour les compétitions nationales, un même combattant ne pourra concourir que dans un seul système de combat.

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.

Étape 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.

Étape 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*).

Étape 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.

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 et de compétition d'opposition

Catégories d'âges	Mini-Poussins	Pous-sins	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

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 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 Benjamin inclus et 8 kg pour les catégories d'âge à partir de minime inclus et au-dessus.

Mini-Poussins	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans 1-2-3-4
4-5 ans	6-7 ans	8-9 ans	10-11 ans	12-13 ans	14-15 ans	16-18 ans	18-39 ans	+40 ans
≤25 kg	≤20 kg	≤25 kg	≤30 kg	≤35 kg	≤44 kg	≤48 kg	(≤48 kg Féminines)	≤ 60 kg
+25 kg	≤25 kg	≤30 kg	≤35 kg	≤40 kg	≤48 kg	≤52 kg	(≤52 Féminines)	≤65 kg
	≤30 kg	≤35 kg	≤40 kg	≤45 kg	≤52 kg	≤56 kg	≤56 kg	≤70 kg
	≤35 kg	≤40 kg	≤45 kg	≤50 kg	≤56 kg	≤ 60 kg	≤ 60 kg	≤75 kg
	≤40 kg	≤45 kg	≤50 kg	≤55 kg	≤60 kg	≤65 kg	≤65 kg	≤80 kg (+ 75 Féminines)
	+ 40 kg	+ 45 kg	+ 50 kg	≤60 kg	≤65 kg	≤70 kg	≤70 kg	≤85 kg
				≤65 kg (>60 Fém.)	≤70 kg (+ 65 Féminines)	≤75 kg	≤75 kg	≤90 kg
				>65 kg	≤75 kg	≤80 kg (+ 75 Féminines)	≤80 kg (+ 75 Féminines)	+ 90 kg
					+ 75 kg	≤85 kg	≤85 kg	
						+85 kg	≤90 kg	
							+ 90 kg	

Article 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 (Choy Lee Fut, Hung Gar, He Quan, Pak Mei)	Autres formes Kungfu, armes simples
Autres formes Kungfu, mains nues (Sino-Vietnamien, Wutao)	
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)	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
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 des catégories mini-poussins aux catégories benjamins.

Catégorie	Mini-Poussins	Poussins	Pupilles	Benjamins
NAN QUAN	Pas de distinction Wushu Taolu / Kungfu Traditionnel	15 mvts min.	32 mvts min.	32 mvts min. ou +
CHANG QUAN				
JIAN SHU				
DAO SHU				
NAN DAO				
QIANG SHU				
GUNSHU				
NAN GUN				

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 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 1
	CHANG QUAN	GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	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 GUIDING 2 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1
	DAO SHU	GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1
	NAN DAO	GUIDING 3 GUIDING 1	GUIDING 3 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 1
ARMES LONGUES	QIANG SHU	GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 1
	GUNSHU	GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	GUIDING 3 GUIDING 2 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 1
	NAN GUN	GUIDING 3 GUIDING 1	GUIDING 3 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 1	OPTIONNEL GUIDING 3 GUIDING 1
Styles Internes Modernes						
TAIJI QUAN MODERNE	TAIJI QUAN	GUIDING 3	GUIDING 3	OPTIONNEL GUIDING 3	OPTIONNEL GUIDING 3	OPTIONNEL GUIDING 3
	TAIJI JIAN	GUIDING 3	GUIDING 3	OPTIONNEL GUIDING 3	OPTIONNEL GUIDING 3	OPTIONNEL GUIDING 3
	TAIJI SHAN	/	/	OPTIONNEL	OPTIONNEL	OPTIONNEL
DUILIAN	Cf. article des Règles relatives au Taolu de Dulan					

Article 9 : Les différentes formes de compétitions par catégories

ÉPREUVES	Mini-Poussin	Poussin, Pupille et Benjamin	Minime, Cadet, Junior et Senior	Vétérans 1, 2, 3 et 4
Sanda Light	✓ Découverte	✓	✓	✓
Combat de Kungfu Tradi.	✓ Découverte	✓	✓	✓
Tuishou	✗	✓	✓	✓
Wushu Taolu	✓ Découverte	✓	✓	✓
Kungfu Tradi.	✓ Découverte	✓	✓	✓
Taijiquan	✓ Découverte	✓	✓	✓
Qigong	✗	✓	✓	✓

COMPÉTITIONS	Mini-Poussin	Poussin, Pupille et Benjamin	Minime, Cadet, Junior et Senior	Vétérans 1, 2, 3 et 4
Coupe de France	✓	✓	✓	✓
Championnat National	✓	✓	✓	✓
Open National	✓	✓	✓	✓

Catégorie Mini-Poussins

Les compétitions Mini-Poussins sont des épreuves de **découverte et d'initiation**, sans classement ni podium. Tous les participants sont récompensés.

En **Taolu**, le Wushu Taolu et le Kung-Fu Traditionnel sont regroupés en deux épreuves :

- **Mains nues**
- **Avec arme**

Pour l'**opposition**, les épreuves peuvent être organisées en **Sanda Light** ou **Kung-Fu Traditionnel**, avec deux catégories de poids :

-25 kg

+25 kg

Inscriptions en ligne directement par les clubs :

- Coupe de France Sanda Light / Taolu
- Opens Nationaux
- Championnats Nationaux 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 :

- 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

- Valide le règlement sportif (règlement des compétitions et règlement d'arbitrage) ;
- Valide les dénominations des compétitions ;
- Valide le calendrier fédéral et les sites de déroulement des compétitions ;
- Détermine 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 logo (ou, à défaut, une veste noir) ;
- Un pantalon 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 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.

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.

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

La Fédération peut décider de mettre en place un droit d'engagement pour les compétitions nationales. Dans ce cas, les droits d'engagement sont fixés à :

- 8 € par compétiteur.
- 20 € par équipe engagée.

Les droits d'engagement sont réglés par le club en une seule fois pour chaque compétition.

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
 - Réceptionner les listings d'engagement des compétiteurs ;
 - Enregistrer les compétiteurs et établir les listes d'engagés ;
 - Procéder au tirage au sort de chaque catégorie ;
 - 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 ;
 - 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 ;
 - 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 ;
 - Transmettre au chef de table et enregistreur, les documents nécessaires au suivi de la programmation ;
 - 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 Combat

Les missions du responsable de l'arbitrage Combat

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 :

- Dirige le 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 l'équipe médicale déléguée et convoquée 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.

Lors du contrôle des compétitions Taolu, le responsable du club (de la délégation) est attendu pour indiquer la présence / absence de ses athlètes.

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 combats par jour par compétiteur est fixé à 5, le temps minimal entre les combats doit être de 10 min.

Pour les compétiteurs 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 (KO autorisé)**, le certificat de non contre-indication à la pratique 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 :

- un certificat de non contre-indication de moins d'un an
- un électrocardiogramme de repos de moins de 3 ans,
- 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 Kung-fu 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 Commission Sportive

Une personne de la Commission Sportive est dédiée à la liaison avec le corps arbitral Taolu, sous la responsabilité conjointe du responsable de la Commission Sportive 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 de la Commission Sportive

- 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'annonciateur ;
- 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

À partir des données fournies par l'équipe de la Commission Sportive, 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.

- 1 à 2 personnes chargées de l'enregistrement ;
- 1 personne chargée du chronométrage ;
- 1 personne chargée de l'annonce 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.).

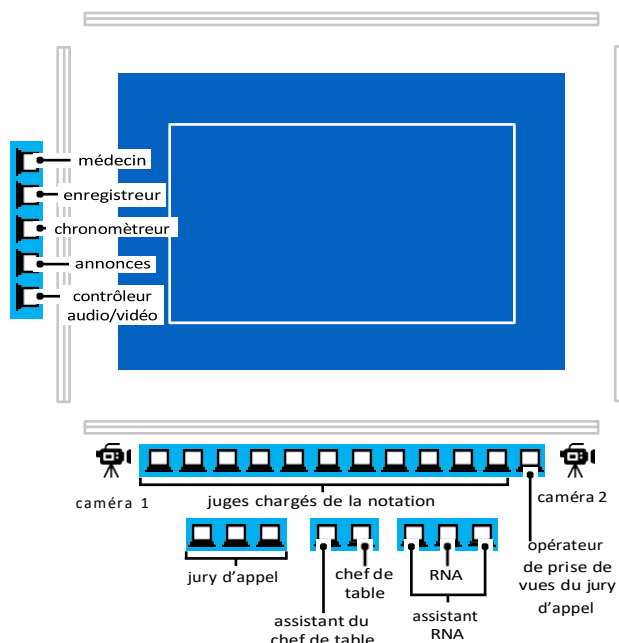
Article 2 : L'aire de compétition

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). 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.

Article 4 : Les instruments de compétition

Les compétiteurs sont invités à utiliser les instruments de compétition adéquates et reconnus par la discipline.

- 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 attendre 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 prévoit que certaines disciplines de compétition se déroulent avec un accompagnement musical (version instrumentale uniquement), la prestation doit obligatoirement être exécutée avec cette musique. Les compétiteurs et compétitrices sont libres de choisir la musique accompagnant leur Taolu, sous réserve qu'elle soit en adéquation avec le thème et les mouvements présentés.

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.

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

La musique utilisée doit être libre de droits ou faire l'objet des autorisations nécessaires à son utilisation. À défaut, son usage pourra être refusé.

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 Sportive de la compétition et du Responsable National de l'Arbitrage Wushu, le groupe chargé des inscriptions et du planning détermine par tirage au sort l'ordre de passage des compétiteurs.

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.

À 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 2e 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 2e 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 Minimales 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 2e au classement est celui qui a obtenu la seconde meilleure note, etc.

Pour la catégorie mini-poussin

Les compétiteurs présentent **1 à 2 Taolu** (1 forme Mains Nues et/ou 1 forme avec Armes). Il n'y a pas de distinction Wushu Taolu / Kungfu Traditionnel pour cette catégorie. Tous les athlètes de cette catégorie sont récompensés, il n'y a pas de classement.

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

Le réclamant doit s'acquitter des frais de réclamation au moment du dépôt de la réclamation auprès du responsable de tatami qui la remettra au responsable de l'arbitrage.

- Le coach annoncera la protestation officielle au responsable de tapis immédiatement après la rencontre. La protestation écrite doit être complétée et les frais de protestation (50€) doivent être soumis dans les 5 minutes suivant l'annonce de l'intention de manifester. Le non-respect de ce délai peut entraîner le rejet automatique de la protestation. Toute réclamation doit être formulée de manière précise et inclure le nom et le club des compétiteurs concernés, ainsi que les détails exacts du motif de la contestation

- Le Jury d'Appel ne peut pas imposer de sanctions ou de pénalités. Leur fonction est de porter un jugement sur le mérite de la réclamation pour déclencher les actions requises afin de prendre des mesures correctives pour rectifier toute procédure d'arbitrage jugée contraire aux règles
- Toute réclamation concernant l'application des règles ne doit pas nécessairement entraver le déroulement de la compétition et l'intention de réclamation doit être annoncée par le coach ou son représentant immédiatement après la fin du combat.
- Si la réclamation implique des compétiteurs dans une catégorie en cours, le tour suivant qui pourrait impliquer le compétiteur doit être reporté jusqu'à ce que l'appel soit tranché.
- Si un entraîneur ou un représentant de club ne soumet pas une réclamation dans les délais impartis, celle-ci peut être rejetée. Le jury d'appel analysera la situation et déterminera si le retard est justifié. Si le retard est jugé injuste et qu'il perturbe le déroulement de la compétition, la réclamation ne sera pas prise en compte. Cette règle garantit un traitement rapide et efficace des réclamations, tout en assurant que la compétition se déroule sans interruption ni perturbation.

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

Taolus 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

- Duilian de main nue ; Duilian de main nue contre armes ; Duilian d'armes contre armes.

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
	Mini-Poussins, Poussin, Pupille, Benjamin	Sans limitation de temps
Taolu Optionnel Guiding 3 ^e génération Taijiquan Taiji-jian Taiji shan		Entre 3 et 4 minutes
Autres Taolu Guiding Taiji-quan		Entre 5 et 6 minutes
DUILIAN	Minimes 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.

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
- 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

	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 Light)

Chapitre 1 : Les acteurs des compétitions de Sanda Light

Article 1 : Le rôle des juges et arbitres

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'habillement 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

- 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 ;
- 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 10 secondes avant la fin de chaque période de repos ;

Les juges de ligne

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 Light

Article 1 : Les confrontations

Le SANDA LIGHT est une forme 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 : L'autorisation ou interdiction du hors combat (KO) selon les systèmes de combat

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

Chapitre 3 : Le déroulement des compétitions de Sanda Light

Article 1 : Le déroulement des combats

Structure des combats

En 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 LIGHT

	Sanda Light
Mini-poussins	1 round de 1' de temps "effectif" de confrontation
Poussins	2 ou 3 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 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
- 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 Sanda Light pour qu'un minimum de compétiteurs soit éliminé dès le 1er tour. Ce système permet de « repêcher » tous les combattants ayant perdu contre les quatre demi-finalistes.

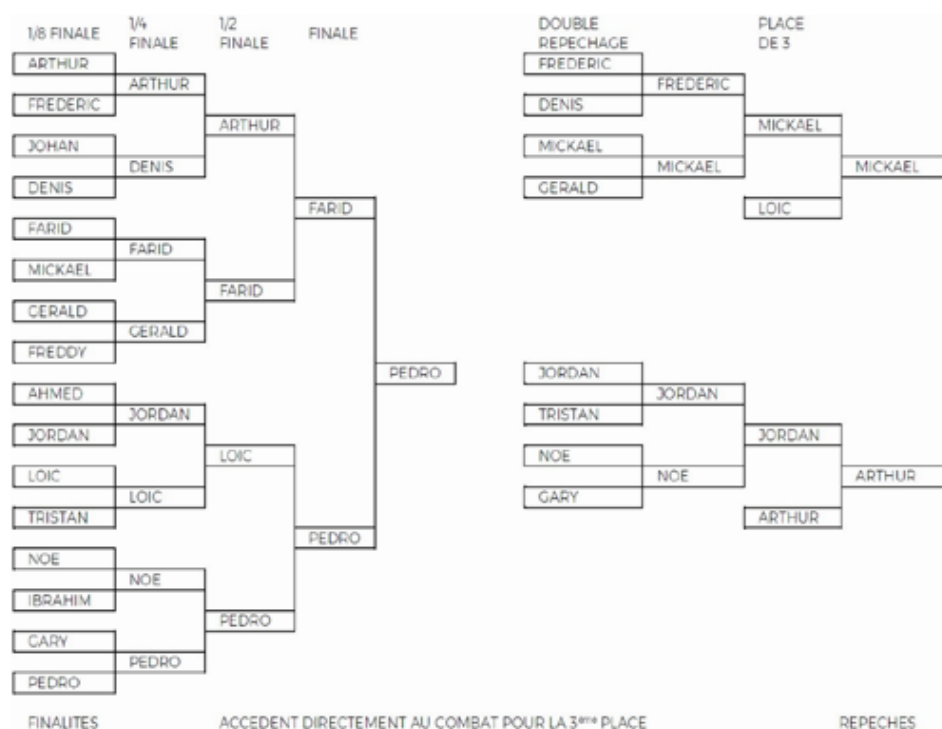
Les repêchages se font comme pour une compétition à simple repêchage si ce n'est que les finalistes des repêchages combattent contre les deux perdants des demi-finales pour l'attribution des places de troisième. Leurs positions sont inversées pour éviter l'éventualité que des combattants « recombattent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

Dans certains cas, la surface de combat peut être réduite à 7 m de côté pour les catégories Minimes 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 chronométreur.

Article 4 : Le protocole de compétition

Les combattants doivent être munis de leur passeport sportif : ils devront obligatoirement le présenter à la pesée.

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'ad-versaire, 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.

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 LIGHT 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 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

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				
*Skirt ou short				

Les gants

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

- 6 ou 8 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

CLASSE	GANTS	CASQUE	PLASTRON*	Protège-dents	Protège-tibias+Pieds	Coquilles ou protège pubis
Toutes les autres catégories sanda light	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire

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

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 et devront être de la même couleur que le reste de l'équipement.

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 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. (Pas de surclassement entre benjamins et minimes, entre juniors et séniors)

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 :

Le réclamant doit s'acquitter des frais de réclamation au moment du dépôt de la réclamation auprès du responsable de tatami qui la remettra au responsable de l'arbitrage.

- Le coach annoncera la protestation officielle au responsable de tapis immédiatement après la rencontre. La protestation écrite doit être complétée et les frais de protestation (50€) doivent être soumis dans les 5 minutes suivant l'annonce de l'intention de manifester. Le non-respect de ce délai peut entraîner le rejet automatique de la protestation. Toute réclamation doit être formulée de manière précise et inclure le nom et le club des compétiteurs concernés, ainsi que les détails exacts du motif de la contestation
- Le Jury d'Appel ne peut pas imposer de sanctions ou de pénalités. Leur fonction est de porter un jugement sur le mérite de la réclamation pour déclencher les actions requises afin de prendre des mesures correctives pour rectifier toute procédure d'arbitrage jugée contraire aux règles
- Toute réclamation concernant l'application des règles ne doit pas nécessairement entraver le déroulement de la compétition et l'intention de réclamation doit être annoncée par le coach ou son représentant immédiatement après la fin du combat.
- Si la réclamation implique des compétiteurs dans une catégorie en cours, le tour suivant qui pourrait impliquer le compétiteur doit être reporté jusqu'à ce que l'appel soit tranché.
- Si un entraîneur ou un représentant de club ne soumet pas une réclamation dans les délais impartis, celle-ci peut être rejetée. Le jury d'appel analysera la situation et déterminera si le retard est justifié. Si le retard est jugé injuste et qu'il perturbe le déroulement de la compétition, la réclamation ne sera pas prise en compte. Cette règle garantit un traitement rapide et efficace des réclamations, tout en assurant que la compétition se déroule sans interruption ni perturbation.

La réclamation 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.

Partie 7 : L'organisation des compétitions par équipe

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

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.

À 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. À 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.

Toutes les autres règles du Sanda Light sont appliquées.

Partie 8 : Les compétitions nationales

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

Article 1 : La procédure de participation

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 Light

Article 1 : La procédure de participation

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

Article 2 : Le surclassement

Voir article 8 page 37.

Article 3 : 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.

RÈGLEMENT D'ARBITRAGE DES COMPÉTITIONS WUSHU TAOLU



Sommaire du règlement d'arbitrage des compétitions Wushu Taolu

Chapitre 1 : Méthodes et critères de notation

des Taolu Optionnels et Taolu Guiding (imposés)..... 43

Article 1 : Méthodes de notation..... 43

Article 2 : Règles chorégraphiques des Taolu optionnels..... 43

Article 3 : Critères de notation 44

Chapitre 2 : Méthodes et critères de notation des Taolu enfants 59

Article 1 : Taolu imposé des enfants..... 59

Chapitre 3 : Méthodes et critères de notation des Duilian 60

Article 1 : Disciplines Duilian – combats pré-arrangés 60

Article 2 : Notation par les juges 62

Article 3 : Détermination de la note réelle du compétiteur..... 62

Article 4 : Détermination de la note finale..... 63

Article 5 : Les pouvoirs habilités au juge Chef de table..... 63

Chapitre 4 : Critères techniques des principaux mouvements des Taolu optionnels..... 63

Article 1 : Disciplines de Changquan..... 63

Article 2 : Disciplines de Taijiquan optionnel..... 65

Article 3 : Disciplines de Nanquan optionnel 67

Chapitre 5 : Règles relatives au contenu des Taolu optionnels 69

Article 1 : Mouvements obligatoires pour les Taolu optionnels
de Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, et Gunshu..... 69

Article 2 : Mouvements obligatoires pour les Taolu optionnels de Taiji quan, Taiji jian et Taiji shan 69

Article 3 : Mouvements obligatoires pour les Taolu optionnels de Nan quan, Nan dao et Nan gun..... 69

Chapitre 6 : Divers.....71

Article 1 : Protocole de la compétition de Wushu..... 71

Article 2 : Règles vestimentaires des compétitions du Wushu 72

Article 3 : Principes de codage des mouvements difficiles « Nan du »..... 73

Article 4 : Critères de réussite des mouvements difficiles par rapports
aux normes réglementaires dans les Taolu optionnels et imposés..... 78

Article 5 : Les règles relatives à l'angle de rotation, au pas d'élan,
aux mouvements de transition difficiles et à la méthode de jugement..... 85

Article 6 : Normes des instruments de compétition 89

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

Article 1 : Méthodes de notation

Chaque discipline utilise le barème de 10 points (ne comprenant pas les points de bonus pour la création des mouvements difficiles). Dans ces dix points, 5 points s'appliquent à la qualité des mouvements, 3 points à la performance globale, et 2 points à la réalisation des mouvements difficiles.

Les juges du **Groupe A** déduisent les points concernant les erreurs de mouvements.

Les juges du **Groupe B** et le juge Chef de table évaluent le degré de la performance globale et déduisent les erreurs concernant la chorégraphie des Taolu.

Les juges du **Groupe C** confirment ou infirment la réalisation des mouvements difficiles.

Article 2 : Règles chorégraphiques des Taolu optionnels

Lors d'une prestation en Wushu Taolu, un athlète pourra enregistrer et effectuer un même mouvement difficile au maximum deux (2) fois. Cependant, la transition de chaque saut ne pourra pas être la même.

Par exemple : Un athlète peut enregistrer et effectuer un XuanfengJiao 360° deux fois maximum mais avec une transition différente à chaque fois.

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

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

Il est obligatoire d'inscrire au maximum deux transitions de type « position statique » avec les différents degrés de difficulté.

L'absence d'une catégorie de transitions donne lieu à une déduction de 0.20 point.

Règle relative aux positions statiques dans le Taolu optionnel de Changquan

Il est autorisé d'avoir seulement deux positions statiques « Dian bu » (avec un pied qui pointe vers l'avant, le sol ou en position Bing bu), à l'exception de la position de rester debout. Les autres positions statiques doivent être Ma bu, Gong bu, Xu bu, Pu bu, Xié bu, Zuo pan, Pi ca, ou Ping heng.

Avoir plus de deux positions statiques « Dian bu » donne lieu à une déduction de 0.20 point.

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

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

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

Il est interdit d'avoir plus de 6 cris.

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

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

Règle relative au Taolu de Duijian

Équipe de Duijian	Composition	Genre
Poussin, Pupille et Benjamin	2 à 3 compétiteurs	Féminine Masculine
Minime, Cadet, Junior, Senior et Vétéran		Mixte

Règle relative à la musique

Les Taolu, Taijiquan Moderne, Taijijian Moderne et Taijishan Moderne doivent être accompagnés de musique.

Si le Taolu n'est pas accompagné de musique, une déduction de 0.50 point sera appliquée avant l'établissement de la note finale de chaque discipline.

Si l'accompagnement musical n'est pas exclusivement instrumental, une déduction de 0.20 point sera appliquée avant l'établissement de la note finale de chaque discipline.

Règle relative aux instruments et vêtements de compétition

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

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

Article 3 : Critères de notation

La qualité des mouvements

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

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

Types techniques	Mouvements	Erreurs à déduction de points	Codes
Techniques de mains	Quan / Poing	La face du poing n'est pas alignée Le pouce n'est pas en contact avec le deuxième segment du majeur	01
	Zhang / Paume	Les quatre doigts ne sont pas droits et ne sont pas joints Le pouce n'est pas plié et fermé	02
	Gou Shou / Crochet	Les cinq doigts ne sont pas réunis Le poignet n'est pas complètement plié	03
	Jian Zhi / Position des doigts à l'épée	L'index et le majeur ne sont pas collés Le pouce n'est pas en contact avec l'annulaire et l'auriculaire	04
Ping Heng Equilibres	Ban tui chao tian (ce ti bao tui, ce cao tian deng) zhi li Equilibre avec une jambe portée vers le haut	La jambe d'appui est fléchie La jambe dressée est fléchie	10
	Yang shen ping heng Equilibre avec le corps horizontalement renversé	L'élévation de la jambe devant ne dépasse pas le niveau parallèle au sol.	12
	Shi zhi ping heng Equilibre de la Croix	Le niveau du tronc ne dépasse pas le niveau parallèle au sol La jambe d'appui se plie	13
	Kou tui ping heng Equilibre avec une jambe attachée au jarret Pan Tui Ping Heng Equilibre avec une jambe croisée devant	La cuisse de la jambe d'appui n'est pas parallèle au sol	14
	Cè Shen ping heng Equilibre de côté Tan Hai Ping Heng Equilibre « plonger sous l'océan »	La jambe d'appui est pliée La jambe tendue est pliée	15
	Wang yue ping heng Equilibre contempler la lune	Le torse est à plus de 45° au-dessus du niveau parallèle au sol La taille n'est pas vrillée en arrière dans la direction de la jambe d'appui La pointe de pied de la jambe arrière n'est pas tendue	16

Tui fa Techniques de jambes	Qian sao tui Balayage vers l'avant	La cuisse de la jambe d'appui ne se baisse pas plus bas que le niveau parallèle au sol Le pied de balayage décolle du tapis après que le balayage ait été initié La jambe de balayage se plie à 45° ou plus	20
	Hou sao tui Balayage vers l'arrière	Le pied de balayage décolle du sol après que le balayage ait été initié La jambe de balayage se plie à 45° ou plus	21
	Dié shu ca Grand écart latéral-	La pointe de pied de la jambe avant se tourne vers l'intérieur et touche le sol. Les deux jambes ne forment pas deux lignes parallèles	22
	Tan tui, chuai tui, Deng Tui Coup de pied direct pointe, coup de pied latéral, coup de pied direct talon	La jambe ne respecte pas la règle de flexion et l'extension : pliée à 45° jusqu'à complètement tendue	23
	Zheng ti tui Coup de pied frontal Ce ti tui Coup de pied sur le côté	Le genou est plié au moment de l'impact Le talon de la jambe d'appui décolle du sol	24
	Li He Pai Jiao Coup de pied vers l'intérieur Bai Lian Pai Jiao Lotus Dan Pai Jiao	Les orteils sont au-dessous du niveau des épaules Le claquement est raté ou inaudible	25
	Ti Xi Du Li Equilibre avec genou levé	Le niveau du genou élevé ne dépasse pas la taille Le pied élevé n'est pas pointé vers le bas et n'est pas tourné vers l'intérieur Le tibia n'est pas tourné vers l'intérieur	26
	Teng kong fei jiao (Xié fei jiao, Shuang feijiao), xuan feng jiao, teng kong bai lian Coup de pied sauté (diagonal ou double), tornade, lotus.	Les orteils du pied claqué ne dépasse pas le niveau des épaules ; Le claquement est raté ou inaudible	30

Tiao yue Techniques de saut	Teng kong zheng ti tui Coup de pied sauté avec pointe de pied touchant le front	La jambe tombante n'est pas étendue -tendue au moment où les orteils de la jambe en l'air touchent ou dépassent le front L'angle entre le torse et la jambe en bas est in- férieur à 135 ° au moment de l'impact quand les orteils de la jambe en l'air touchent ou dépassent le front.	31
	Ce kong fan, ce kong fan zhuan ti 360° Roue sans main, roue vrillée 360°	Les jambes en l'air ne sont pas étendues de fa- çon évidente	32
	Xuan zhi, xuan zhi zhuan ti Saut de papillon et saut de papillon tourné 360°	Le tronc tournant se dresse plus de 45° Les jambes en l'air se plient de manière évidente	33
	Teng kong jian tan Coup de pied sauté – ciseaux	La jambe d'appui ne respecte pas le processus de flexion et d'extension Le niveau de la jambe élastique ne dépasse pas le niveau de la taille	34
	Gong bu Position d'arc	Le genou n'atteint pas le niveau du dos du pied La cuisse de devant n'est pas parallèle avec le sol N'importe quelle partie du pied arrière décolle du sol. Le pied arrière n'est pas tourné vers l'intérieur La jambe arrière se plie	50

Bu fa - Techniques de positions	Ma bu Position du cavalier	Les cuisses ne sont pas parallèles avec le sol L'écart de deux pieds est inférieur à la largeur des épaules Les genoux s'affaissent vers l'intérieur Les talons décollent du sol Les pointes de pied se tournent vers l'extérieur à plus de 45°	51
	Xu bu Position d'une jambe vide	La jambe fléchie ne se baisse pas au niveau parallèle avec le sol Le talon de la jambe fléchie décolle du sol	52
	Pu bu Position d'une jambe au ras du sol	L'arrière de la cuisse n'est pas en contact avec le mollet La jambe tendue n'est pas complètement tendue Le pied de la jambe tendue ne se tourne pas vers l'intérieur et n'est pas en contact avec le sol	53
	Xié bu Position des jambes croisées	Les deux jambes ne se croisent pas de manière serrée La partie de fessier d'une jambe ne colle pas avec le mollet de l'autre jambe	54
	Zuo pan Position assise et jambes croisées	L'un des fessiers n'est pas en contact avec le sol L'un des pieds n'est pas en contact avec le sol	58
	Gua jian Faire des cercles verticaux avec l'épée de haut en bas et des deux côtés du corps, la force atteint le corps de l'épée Liao jian Faire des cercles verticaux avec l'épée de bas en haut et des deux côtés du corps ; la force atteint la partie antérieure de l'épée	L'épée et l'avant-bras sont alignés Les cercles ne sont pas formés de manière évidente	60

Qi xié Méthodes techniques des instruments martiaux	Wo jian Tenue de l'épée	Le doigt passe la garde et touche la lame de l'épée	61
	Chan tou, guo nao Enroulement du sabre vers la gauche ou la droite	Le sabre s'éloigne loin du tronc lors de l'enroulé	62
	Lan qiang, na qiang, Zha qiang Mouvement circulaire du bout de lance vers la gauche et la droite ; Percer avec la lance	Le trajet de la pointe de lance n'est pas circulaire La main arrière laisse voir le bout du manche de la lance Le bras et la lance ne forment pas une ligne droite horizontale	63
	Ping Lun Gun Cercles horizontaux avec une main	Les cercles horizontaux ne sont pas formés de manière évidente	64
	Li wu hua qiang, li wu hua gun, shuang shou ti liao hua gun	Le bâton/la lance ne forment pas de cercles verticaux	65
	Qi jié Pao jié Lancement et réception des instruments martiaux	L'arme est rattrapé par les deux mains ou le corps La réception n'est pas réalisée par la saisie avec une seule main de la manche de l'épée, du sabre, du tronc de bâton ou de lance	66
	Mouvements imposés	Direction non-conforme aux règles imposées ou dépassement de 45° par rapport à la direction imposée.	68
Taolu imposés	Mouvements imposés Mouvements obligatoires	Augmentation ou réduction d'un pas	69
		Rajout ou manquement d'un mouvement du Taolu imposé	80
		Chaque mouvement obligatoire manqué donne lieu à une déduction de 0.20 point	01 - 09

Remarque :

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

Dans une combinaison de mouvements, s'il y a l'apparition de 2 mêmes erreurs de techniques avec armes ou plus, la déduction de point ne sera que de 0.10 point.

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

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

Tableau : Les erreurs de mouvements et les critères de déduction de points concernant Nanquan, Nan Dao, Nan Gun

Types techniques	Mouvements	Erreurs à déduction de points	Code 2
Techniques de mains	Quan / Poing	La face du poing n'est pas alignée Le pouce n'est pas en contact avec le deuxième segment du majeur	01
	Hu Zhao / Griffes du tigre	Les cinq doigts ne sont pas séparés et les 1re et 2 ^e phalanges ne sont pas pliées Le centre de la paume n'est pas contracté	02
	He Zui / Bec de la grue	Les cinq doigts ne sont pas pincés ensemble Le poignet est fléchi au moment de la frappe	03
	Dan Zhi Zhang	L'index n'est pas tendu Les quatre autres doigts ne sont pas complètement repliés	04
Techniques de jambes	Qian sao tui Balayage avant	La cuisse de la jambe d'appui ne se baisse pas au niveau parallèle au sol. Le pied de balayage décolle du tapis. La jambe de balayage se plie à 45° ou plus	20
	Heng Cai Tui Coup de pied horizontal Deng Tui Coup de pied direct talon Hu Wei Tui Coup de pied queue du tigre	La jambe ne passe pas d'un état plié (45° ou plus) à complètement tendu	23
	Zhuan Shen Hou Bai Tui	La jambe du coup de pied est pliée Les orteils de la jambe qui frappe sont en dessous du niveau des épaules.	25
	Ti Xi Du Li	Le niveau du genou élevé ne dépasse pas la taille Le tibia n'est pas tourné vers l'intérieur. Les orteils du pied ne sont pas tendus vers le bas et tournés vers l'intérieur.	26
	Heng ding Tui Coup de pied diagonal avec pied fourché	La jambe ne respecte pas le processus de flexion et d'extension Le trajet du coup de pied n'est pas diagonal Les orteils du coup de pied ne sont pas tirés vers l'arrière	27

Tiao yue - Techniques de sauts	Teng kong fei jiao Coup de pied « volant » Teng kong feijiao xian nei zhuan ti Coup de pied « volant et retourné vers l'intérieur 180° » Xuan feng jiao Coup de pied « tornade » Teng kong bai lian Coup de pied « lotus sauté »	Le pied de la jambe claquée ne dépasse pas le niveau des épaules Le claquement est raté ou inaudible (sauf Xuan fei jiao)	30
	Ce kong fan Roue sans les mains	Les jambes sont pliées de 45° ou plus durant le saut	32
Die bu Culbutes	Teng kong pan tui 360° ce pu Saut coup de pied tornade tombé au sol sur le côté	La jambe de frappe ne dépasse pas la tête	40
	Teng kong Shuang ce chuai Saut double coup de pied latéral tombé au sol	Les deux jambes ne sont pas jointes Les jambes ne sont pas tendues ;	42
Bu xing Positions	Gong bu	La cuisse de la jambe avant n'est presque pas parallèle avec le sol (moins de 45° au-dessus du niveau horizon- tal) Le pied arrière n'est pas tourné vers l'intérieur Le talon du pied arrière décolle du sol	50
	Ma bu ou Ban ma bu	Les cuisses sont à un niveau inférieur à l'horizontal, L'écart entre les deux pieds est trop étroit Les talons décollent du sol	51
	Xu bu	Le talon de la jambe d'appui décolle du sol. La cuisse de la jambe d'appui n'est pas presque paral- lèle avec le sol	52
	Pu bu	L'arrière de la cuisse n'est pas en contact avec le mollet La jambe tendue n'est pas complètement tendue Le pied de la jambe tendue ne se tourne pas vers l'inté- rieur et n'est pas en contact avec le sol	53
	Die bu Position papillon	Le mollet ou la cheville de l'autre jambe n'est pas en contact avec le sol	55
	Gui bu Position avec un genou plié	Les fesses ne touchent pas le mollet de la jambe pliée Le genou touche le sol	56
	Qi long bu Position cavalière du dragon	Le genou arrière touche le sol Le fléchissement de la jambe avant n'est pas presque parallèle au sol	57

Qi xié Méthodes techniques des instruments martiaux	Chan tou Enrouler le sabre vers la gauche	Le sabre ne colle pas le corps	62
	Guo nao Enrouler le sabre vers la droite		
	Ding gun Pousser le bâton	La manche du bâton ne s'appuie pas sur le sol. La pointe du bâton ne s'élève pas au moins au niveau de la tête	67
Taolu imposés	Mouvement imposé	Direction non-conforme aux règles imposées ou dépassement de 45° par rapport à la direction imposée.	68
		Augmentation ou réduction d'un pas	69
		Rajout ou manquement d'un mouvement du Taolu imposé (déduction de 0.20 point)	80
		Manquement d'un cri imposé	82
Contenu obligatoire	Mouvements obligatoires	Chaque mouvement obligatoire manqué vaut 0.20 point de déduction	01 - 09

Remarque :

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

Dans une combinaison de mouvements, s'il y a 2 ou plus de mêmes erreurs de techniques des armes, la déduction de point n'est que 0.10 point.

Le claquement pour le Teng Kong Bai Lian n'est pas obligatoire et donc ne génère pas une pénalité.

Tableau : Les erreurs et critères de déduction de points concernant le Taijiquan et Taijijian

Types techniques	Mouvements	Erreurs à déduction de points	Code
	Quan / Poing	La face du poing n'est pas alignée Le pouce n'est pas en contact avec le deuxième segment du majeur	01
	Zhang / Paume	Les quatre doigts ne sont pas séparés (sauf techniques particulières) Les doigts sont droits Le centre de la paume n'est pas arrondi L'espace pouce/index (gueule du tigre) n'est pas arrondi (sauf techniques particulières)	02
	Jian Zhi / Position des doigts à l'épée	L'index et le majeur ne sont pas collés Le pouce n'est pas en contact avec l'annulaire et l'auriculaire	04
	Techniques de main	Coude levé Bras tendu Epaule levée	05
	Postures du corps	Tête et corps non alignés Dos courbé Lombaires courbées vers l'intérieur Fesses tournées vers l'extérieur Les hanches sont vrillées	06

Ping Heng Equilibres	Di shi qian deng cai jiao Equilibre en position semi-accroupie avec une jambe étendue dont le pied en position horizontale	Le talon du pied d'appui décolle du sol. La jambe Deng cai se plie La pointe du pied de la jambe Deng cai ne se tourne pas vers l'extérieur	17
	Qiang ju tui di shi ping heng Equilibre en position semi accroupie avec une jambe tendue vers l'avant	Le niveau de la jambe tendue est plus bas que celui parallèle du sol	18
	Hou cha tui di shi ping heng Equilibre en position semi accroupie avec une jambe tendue derrière l'autre jambe	Le pied de la jambe tendue touche le sol	19
Coups de pieds Tui Fa	Die Cha Position du lézard	Les pointes du pied de la jambe avant touchent le sol L'angle des deux cuisses est inférieur de 45° (y compris 45°)	22
	Fen jiao Coup de pied avec les pointes du pied étendues ; Deng jiao Coup de pied avec le talon	La jambe élevée ne dépasse pas le niveau de la taille La jambe élevée n'est pas tendue	23
	Bai lian jiao Coup de pied Lotus	La jambe en mouvement n'est pas tendue au moment de claquement Pas de claquement	25
	Ti Xi Du Li	Le genou plié est en dessus du niveau de la taille	26
	Teng kong fei jiao Saut coup de pied volant Teng kong feijiao xiang nei zhuan ti 180° Coup de pied sauté et retourné 180° vers l'intérieur Xuan feng jiao Saut coup de pied tornade Teng kong bai lian Saut coup de pied lotus	La jambe claquée ne dépasse pas le niveau des épaules. Sans bruit de claquement (Le claquement est raté) ; Les pointes du pied de la jambe à la fois d'appui et de mouvement ne dépasse pas le niveau des épaules ;	30
Sauts	Teng kong zheng ti tui Coup de pied sauté avec les pointes de pied touchant le front	La jambe tombante n'est pas tendue	31

Tui Fa Méthodes techniques de jambes	Gong bu Position d'arc	Le genou avant dépasse les pointes du pied ; La cuisse de la jambe pliée n'est presque pas parallèle avec le sol Le talon du pied arrière décolle du sol	50
	Ma Bu Cavalier	Les cuisses ne sont presque pas horizontales (45° au-dessus du plan horizontal) Les genoux s'affaissent vers l'intérieur et ont dépassé la partie médiane du pied	51
	Xu Bu	La jambe pliée n'est pas complètement pliée avec la cuisse en contact avec le mollet	52
	Pu bu Position d'une jambe au raz de sol	La jambe d'appui n'est pas complètement pliée La jambe rasant le sol se plie Le pied de la jambe tendue n'est pas tourné vers l'intérieur	53
	Shang bu Pas en avant Tui bu Pas en arrière Jin bu Pas d'attaque Gen bu Pas de poursuite Cexing bu Pas latéral	Le pied traîne au sol (hormis les techniques spéciales) Le centre de gravité monte et descend en déplacement Le pied s'élève trop haut en déplacement (au-dessus de la cheville) Le genou et les orteils de la jambe d'appui ne sont pas alignés	59

Armes	Gua Jian/Shan Faire des cercles verticaux avec l'épée de haut en bas et des deux côtés du corps, la force atteint le corps de l'épée/éventail Liao Jian/Shan Faire des cercles verticaux avec l'épée/éventail de bas en haut et des deux côtés du corps ; la force atteint la partie antérieure de l'épée/éventail	Le poignet et l'avant-bras sont alignés Les cercles ne sont pas formés de manière évidente	60
	Wo Jian Tenue de l'épée Kai Shan Ouverture de l'éventail Hé Shan Fermeture de l'éventail	Le doigt s'enroule autour de la garde et touche la lame de l'épée Lors de son ouverture, la surface de l'éventail n'est pas complètement ouverte (inférieur à 180°), et les baguettes ne sont pas alignées Les baguettes ne sont pas complètement repliées lorsque l'éventail est fermé	61
	Ci Shan Piquer avec l'éventail Pi Shan Fendre avec l'éventail	Le bras et l'éventail ne sont pas alignés	63
	Pao jié Shan Lancement et réception de l'éventail	La saisie n'est pas réalisée avec une seule main	66
	Jiao Jian Enroulement de l'épée	La pointe de l'épée ne forme pas de cercles clairement définis	68
	Dian Shan Pointer l'éventail vers l'avant	Le poignet n'est pas clairement tourné	69
Bu Xing et Bu Fa Positions Stances	Mouvements imposés Mouvements obligatoires	Augmentation ou réduction d'un pas	169
	Mouvements imposés Mouvements obligatoires	Chaque mouvement rajouté ou manqué (déduction de 0.20 point)	80
Contenu obligatoire	Mouvements obligatoires	Chaque mouvement obligatoire manqué (0.20 point)	01 - 09

Remarque :

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

Dans une combinaison technique, s'il y a les 2 mêmes erreurs de déplacement ou plus, la déduction de point ne sera que 0.10 point.

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

Tableau : autres erreurs

Type d'erreurs	Critères de déduction de points	Codes
Pertes d'équilibres	Le buste remue (déduction de 0,05 point)	70A
	les pieds bougent, ou sautillement (déduction de 0,1 point)	70B
	Appui supplémentaire (déduction de 0.20 point)	71
	Chute sur le tapis (déduction de 0.30 point)	72
Erreurs concernant les instruments martiaux, les vêtements et les décorations	Les instruments martiaux touchent le tapis ou le corps, se déforment ou la main rate la saisie des instruments la surface de l'éventail se détache de l'armature.	73
	L'instrument martial se casse (la longueur de la partie cassée est moins de 1/3). Une partie de l'éventail tombe (déduction de 0.20 point)	74
	L'instrument martial tombe (déduction de 0.30 point)	75
	Le foulard du sabre, le pompon de l'épée, la barbe de la lance ou un ornement du costume tombent par terre. Le foulard du sabre ou le pompon de l'épée s'enroulent autour de la main ou du corps du compétiteur et l'empêche d'évoluer correctement. Un bouton du costume est détaché, le costume se déchire ou une chaussure se défait.	76
Autres erreurs	La durée de stabilité d'un équilibre n'atteint pas les deux secondes	77
	Toute partie du corps touchant l'extérieur du tapis	78
	Un oubli	79

Remarque :

« Le tronc remue » signifie que lors de l'utilisation des deux pieds ou d'un seul pied d'appui, le tronc bouge sur au moins deux directions.

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

« Un appui supplémentaire » signifie que lorsque l'on perd l'équilibre, on s'appuie soit sur une main, un coude, un genou, la tête, un bras, ou l'autre pied ou sur son instrument martial pour se récupérer.

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

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

Lorsqu'une partie des instruments martiaux touche l'extérieur du tapis, ou toute partie du corps du compétiteur dépasse l'espace en l'air du tapis sans toucher le sol, il n'y aura pas de déduction de point.

Toute déduction sans indications spécifiques est égale de 0.10 point.

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

La performance globale

La notation de la performance globale

Les normes de la performance globale sont les suivantes :

- La puissance pleinement déployée ;
- La fluidité dans l'utilisation de la force ;
- La précision de la force ;
- La bonne coordination entre les regards, le corps, et le déplacement (cela concerne aussi la coordination armes/corps) ;
- La netteté du rythme ;
- L'originalité du style ;
- L'harmonie entre les mouvements et la musique.

Les critères de notation de la performance globale - se basant sur la puissance, la coordination, le rythme, le style, la composition de la musique - se divisent en 3 niveaux de mentions, eux-mêmes divisés en 9 degrés :

- La mention « bien » va de 3.00 à 2.51 points ;
- La mention « moyen » va de 2.50 à 1.91 points ;
- Et la mention « mauvais » va de 1.90 à 1.01 points.

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

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

Méthodologie pour utiliser le tableau 1-5, voir tableaux 1-51 et 1-52 en Annexe. La chorégraphie du Taolu

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

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

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

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

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

Les mouvements difficiles - Nan du

Dong zuo nan du -Les mouvements difficiles (total : 1.40 point)

La réalisation d'un mouvement difficile

- Catégorie A vaut 0.20 point
- Catégorie B vaut 0.30 point ;
- Catégorie C vaut 0.40 point.

Le total des points accordés aux mouvements difficiles ne dépasse pas 1.40 point. La répétition d'un même mouvement difficile ne rapporte pas de point.

Le calcul de points ou la notation des mouvements difficiles se fait en dernier.

Lian jié nan du Les mouvements de transition (total : 0.60 point)

La réalisation d'un mouvement difficile de transition :

- Catégorie A vaut 0.10 point ;
- Catégorie B vaut 0.15 point ;
- Catégorie C vaut 0.20 point ;
- Catégorie D vaut 0.25 point.

Le total des points accordés aux mouvements difficiles de transition ne dépasse pas 0.60 point. La répétition d'un même mouvement difficile de transition ne rapporte pas de points.

Le calcul de points ou la notation des mouvements difficiles se fait en dernier. Le point de bonus pour la création des mouvements difficiles

La réalisation d'un mouvement difficile de création Catégorie B (y compris le mouvement de transition) vaut 0.10 point ; Catégorie C (y compris le mouvement de transition) vaut 0.15 point ; au-delà de la Catégorie C vaut 0.20 point.

L'échec de la réalisation ou la réalisation défectueuse d'un mouvement difficile de création qui n'est pas considérée comme conforme à l'expertise ne rapporte pas de points.

La valeur des mouvements difficiles dans les Taolu Guidings

La valeur sera déterminée en fonction de la situation réelle de leur réalisation lors des passages de ces Taolu, par le collège C et selon les règles relatives aux mouvements et transitions difficiles (Nandu).

Chapitre 2 : Méthodes et critères de notation des Taolu enfants

Article 1 : Taolu imposé des enfants

Méthodes de notation des Taolu imposés – Enfants

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

Le barème de notation est de 10 points. Dans ces 10 points, 5 points s'appliquent à la qualité des mouvements et 5 points à la performance globale.

Les juges se divisent en 2 groupes : A et B. Le Groupe A, composé de 3 juges se charge de la qualité des mouvements ; le groupe B, composé de 3 juges et du juge Chef de table, se charge de la performance globale.

Le **groupe A** déduit les erreurs concernant la qualité des mouvements et d'autres erreurs.

Le **groupe B** et le juge Chef de table évaluent le degré de la performance globale, et déduisent les erreurs concernant la chorégraphie du Taolu.

Les critères de notation

b La qualité des mouvements

Chaque mouvement non compatible aux normes réglementaires entraînera une déduction de 0.10 point ; les autres erreurs entraîneront une déduction de 0.10 à 0.30 point.

Les critères et codes d'erreur sont les mêmes que ceux utilisés pour les catégories adultes. (Voir chapitre 3).

c La performance globale

Mentions	Degrés	Niveau de notation	Critères de notation
Bien	1 ^{re} classe	De 4.81 à 5.00 pts	La puissance est pleinement dégagée ; la force est fluide ; la puissance atteint la cible ; une bonne coordination est établie entre les regards, mouvements corporels, déplacements et mouvements des armes ; le rythme est lisible ; l'originalité ressortit ; Une très bonne base technique.
	2 ^e classe	De 4.51 à 4.80 pts	
	3 ^e classe	De 4.21 à 4.50 pts	
Moyen	4 ^e classe	De 3.81 à 4.20 pts	La puissance est assez suffisante ; la force est assez fluide ; la cible est assez atteinte ; la coordination entre les regards, le corps, les déplacements, et les mouvements des armes est assez bonne ; le rythme est assez clair ; Une assez bonne base technique.
	5 ^e classe	De 3.41 à 3.80 pts	
	6 ^e classe	De 3.01 à 3.40 pts	
Insuffisant	7 ^e classe	De 2.51 à 3.00 pts	La puissance est faiblement dégagée, la force n'est pas fluide, la cible n'est pas atteinte ; la coordination entre les regards, le corps, les déplacements, et les mouvements des armes est insuffisante ; le rythme n'est pas clair ; le style n'est pas original ; Une mauvaise base technique.
	8 ^e classe	De 2.01 à 2.50 pts	
	9 ^e classe	De 1.50 à 1.51 pts	

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

Chapitre 3 : Méthodes et critères de notation des Duilian

Article 1 : Disciplines Duilian – combats pré-arrangés

Méthodes de notation

Le Groupe A composé de 3 juges se charge de la qualité des mouvements. Le groupe B, composé de 3 juges et du juge Chef de table, se charge de la performance globale, au total 7 juges.

Le barème de notation est de 10 points. Dans ces 10 points, 5 points s'appliquent à la qualité des mouvements et 5 points à la performance globale.

Le groupe A déduit les erreurs concernant la qualité des mouvements.

Le Groupe B et le juge Chef de table évaluent le degré de la performance globale, et déduisent les erreurs concernant la chorégraphie du Taolu.

Les critères de notation

La qualité des mouvements

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

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

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

Remarque :

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

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

« Le mouvement d'attaque est loin de la cible » signifie que l'attaque à main nue ou avec arme ne touche

pas l'endroit où est dévié de l'endroit qui devrait être touché ;

« La durée de la posture statique dépasse la norme réglementaire » signifie que la position immobile ou le mouvement au sol s'arrêtent au-delà de 3 secondes ;

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

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

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

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

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

La répétition de ces erreurs ci-dessus mentionnées donne lieu à une déduction totale de point.

La performance globale

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

Les normes de la performance globale sont les suivantes :

- La puissance pleinement déployée ;
- La fluidité dans l'utilisation de force ;
- La précision de la force ;
- La bonne coordination entre les regards, le corps, et le déplacement (cela concerne aussi la coordination armes/corps) ;
- La netteté du rythme ;
- L'originalité du style ;
- L'harmonie entre les mouvements et la musique.

Les critères de notation de la performance globale

- se basant sur la puissance, la coordination, le rythme, le style, la composition de la musique
- se divisent en 9 degrés de points. (Voir le tableau ci-dessous).

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

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

Article 2 : Notation par les juges

La notation par les juges Groupe A peut atteindre le chiffre du 1^{er} décimal.

La notation par les juges Groupe B et C peut atteindre le chiffre du 2^e décimal.

Article 3 : Détermination de la note réelle du compétiteur

Taolu optionnel et imposé

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

a. La note réelle de la qualité des mouvements

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

b. La note réelle de la performance globale

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

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

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

c. La note réelle des mouvements difficiles

Les 3 juges du Groupe C constatent la réalisation des mouvements difficiles et de ceux de transition par le compétiteur. En fonction des critères du calcul des mouvements difficiles et des ceux de transition, si les 2/3 des juges donnent le même total des points, ce total sera la note réelle des mouvements difficiles réalisée par le compétiteur.

Duilian

La somme des notes réelles de la qualité des mouvements et de la performance globale sera la note réelle obtenue par les compétiteurs.

a. La note réelle de la qualité des mouvements

En application des critères de notation concernant les erreurs des mouvements et d'autres erreurs dans les disciplines de Duilian, si les 2/3 des juges du groupe A déduisent des points concernant les erreurs et d'autres erreurs d'un même mouvement, cette déduction sera pertinente. Lorsque les points de la qualité des mouvements se voient réduits par des points de déduction pertinente, le reste des points devient la note réelle de la qualité des mouvements des compétiteurs.

b. La note réelle de la performance globale

La moyenne des deux notes du milieu du groupe B composé de 3 juges et le chef de table, sera la note réelle de la performance globale.

Article 4 : Détermination de la note finale

Taolu optionnel

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

Les disciplines imposées, Duilian

À partir de la note réelle du compétiteur, le juge chef de table enlève les points de la « déduction par le chef de table », la nouvelle somme sera la note finale du compétiteur.

Article 5 : Les pouvoirs habilités au juge Chef de table

Lorsqu'un juge commet des fautes évidentes de notation, avant de déclarer la note finale d'un compétiteur, avec l'accord du juge en chef, le juge chef de table peut effectuer en conformité avec le règlement des régulations sur cette note finale.

Si la prestation d'un compétiteur est interrompue par des causes objectives, le juge chef de table peut avec l'accord du juge en chef, autoriser et organiser la reprise de prestation pour ce compétiteur au dernier passage sans aucune déduction de point.

Le juge chef de table se charge de donner les points de bonus pour la réalisation des mouvements difficiles nouvellement créés.

Le juge chef de table se charge de déduire les points concernant l'insuffisance ou le dépassement de temps sur la réalisation des Taolu :

- Une déduction de 0.10 point s'applique pour une faute d'insuffisance ou de dépassement de temps de 5 secondes sur la réalisation du Taolu dans la discipline collective, dans le Taolu de Taijiquan et de Taijijian ; la déduction est de 0.20 point pour les cas entre 5 et 10 secondes (y compris 10 secondes) et ainsi de suite.
- Une déduction de 0.10 point s'applique pour une faute d'insuffisance ou de dépassement de temps de 2 secondes (y compris 2 secondes) dans le Taolu de Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu, Nandao, Nangun et les Duilian ; la déduction est de 0.20 point pour les cas de 2 à 4 secondes (y compris 04 secondes) et ainsi de suite.

Chapitre 4 : Critères techniques des principaux mouvements des Taolu optionnels

Article 1 : Disciplines de Changquan

Critères des principales techniques de Changquan

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

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

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

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

Xubu – position avec une jambe vide : une jambe est fléchie parallèlement au sol ; le talon ne se décolle pas du sol ; la pointe du pied de l'autre jambe se pose légèrement au sol.

Pubu – position avec une jambe allongée sur le sol : une jambe est fléchie, la fesse se rapprochant du talon, l'autre jambe (s'étend au ras du sol ; les talons ne se décollent pas du sol.

Tan tui – coup de pied élastique : la jambe d'appui restant droite ou fléchie, l'autre jambe donne un coup de pied en respectant un mouvement de flexion puis d'extension du genou ; la force atteint la pointe du pied.

Chuai tui – coup de pied latéral : la jambe d'appui restant droite ou fléchie, l'autre jambe donne un coup de pied sur le côté en respectant un mouvement de flexion puis d'extension du genou, le pied étant fléchi et tourné vers l'intérieur ; le coup de pied doit être plus haut que la taille, la force atteint la plante du pied.

Hou shao tui – balayage vers l'arrière : La jambe d'appui est complètement fléchie et pivote sur la pointe du pied ; l'autre jambe est tendue et effectue un balayage sur un ou plusieurs tours ; le pied qui balaye ne se décolle pas du sol.

Ding zhou – coup de coude : un bras se plie avec le poing fermé et tourné vers le bas, le coude donne un coup vers l'avant ou sur le côté ; la force atteint la pointe du coude.

Kou tui ping heng – Equilibre avec un pied collé au jarret de la jambe d'appui : la jambe d'appui est à moitié fléchie (ou avec la cuisse parallèle au sol) ; l'autre jambe est pliée, le pied fléchi se colle au jarret de la jambe d'appui.

Critères des principales techniques du Jianshu – l'art de l'épée

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

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

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

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

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

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

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

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

Un équilibre est obligatoire.

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

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

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

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

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

Pi dao – fendre : en élevant le sabre, fendre vers le bas avec celui-ci, la force atteignant le tranchant du sabre.

Zhan dao – couper à l'horizontal : en plaçant le sabre à l'horizontal, déplacer celui-ci vers la gauche ou la droite ; le geste ne doit ni dépasser la tête ni descendre plus bas que les épaules ; la force atteint la lame.

Gua dao : piquer en cercle la pointe du sabre, de haut en bas, vers l'arrière, à deux côtés du corps en frôlant le corps, la force atteignant la partie antérieure de la lame.

Yun dao : tourner le sabre à l'horizontale au-dessus de la tête ou devant le visage, la force atteignant la lame.

Bei hua dao : tourner le sabre dans l'axe du poignet, devant et derrière le corps, la force atteignant la lame.

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

Critères des principales techniques du Qiangshu – l'art de la lance

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Article 2 : Disciplines de Taijiquan optionnel

Critères des principales techniques des mouvements de Taijiquan

Lan qué wei – saisir la queue du paon : en exécutant le mouvement « peng », il faut avancer un bras sur une trajectoire arrondie, la main restant à hauteur de poitrine ; en position de gong bu, le genou avant ne dépasse pas la pointe du pied ; en exécutant le mouvement « lü », les deux mains effectuent un mouvement arrondi vers l'arrière, le centre de gravité se déplace sur la jambe arrière, le poids du corps doit se poser réellement sur l'une sur la jambe arrière, le buste restant droit ; en exécutant le mouvement « ji », l'avant-bras doit former un cercle vers l'avant, le niveau de l'avant-bras ne dépassant pas la bouche ; en exécutant le mouvement « an », les bras doivent suivre une trajectoire circulaire.

Ye ma fen zhong – diviser la crinière du cheval : tout en se séparant, les bras doivent maintenir une forme circulaire, la main avant se positionnant à hauteur du visage ; en position de gong bu, le genou avant ne dépasse pas la pointe du pied.

Lou xi ao bu – brosser le genou : le bras qui exécute le mouvement « lou » reste arrondi, la paume passe à côté de l'oreille pour repousser vers l'avant ; en avançant, le pied arrière ne doit pas traîner au sol, le genou de la jambe d'appui ne doit pas fléchir ; en position de gong bu, le genou avant ne dépasse pas la pointe du pied.

Yun shou – les mains en nuages : en tournant la taille, faire mouvoir les mains comme des nuages face au corps ; les mains ne dépassent pas les sourcils ; le centre de gravité doit se maintenir au même niveau.

Zuo you chuan shuo – Lancer la navette à gauche et à droite : il faut une coordination parfaite entre la main qui repousse vers l'avant et celle qui s'élève, les deux bras devant être arrondis ; la main qui repousse ne doit ni dépasser la hauteur des sourcils ni descendre en dessous de la taille ; les épaules et les coudes s'abaissent, la taille se relaxe, et le coccyx se place vers l'avant.

Yan shou hong chui : en tournant les deux avant-bras vers l'intérieur, donner un coup de poing d'un côté avec la force élastique ; le poing ne doit ni dépasser la poitrine ni descendre en dessous de la taille ; la force atteint la surface du poing.

Dao juan hou – repousser le singe : reculer d'un pas léger, le corps reste stable sans basculer ni à gauche ni à droite, la main avant ne doit ni dépasser les sourcils ni descendre plus bas que les épaules.

Ban lan chui - coup de poing renversé avec la paume de parade : les bras ne doivent pas être tendus, en faisant les mouvements « ban » (renverser) le poing et « lan zhang » (paume de parade), il faut suivre des trajectoires circulaires, et respecter une bonne coordination entre le mouvement du corps et les mouvements de bras.

Critères des principales techniques de Taiji jian

Ci jian : piquer l'épée vers l'avant, la force atteignant la pointe de l'instrument ; le bras et l'épée s'alignent.

Gua jian : en tenant droit l'épée au-dessus de la tête, piquer de haut en bas et en cercle des deux côtés du corps en frôlant celui-ci ; la force atteint la lame.

Liao jian : élever la lame de l'épée de bas en haut et de gauche à droite ; l'épée reste près du corps en suivant des trajectoires circulaires, la force atteignant la lame.

Dian jian : pointer l'épée vers le bas avec la force du poignet, la force atteignant la pointe de l'épée.

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

Jié jian : parer obliquement avec l'épée vers le haut ou vers le bas, la force atteignant la partie antérieure de l'épée.

Mo jian : en plaçant l'épée à l'horizontal, tirer celle-ci dans un mouvement circulaire des deux côtés du corps ; la hauteur de l'épée se maintient entre le ventre et la poitrine ; la force atteint la lame.

Jiao jian : tourner l'épée devant soi en petits cercles vers la gauche ou vers la droite ; la force atteint la partie antérieure de l'épée ; le coude reste légèrement plié.

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

Critères des principales techniques de Taiji shan

Kāi Shàn (ouverture de l'éventail) : l'éventail s'ouvre complètement. Les deux baguettes de l'éventail doivent être alignés en ligne droite (180°).

Hé Shàn (fermeture de l'éventail) : l'éventail se referme et les deux baguettes de l'éventail se chevauchent.

Cì Shàn (poussée de l'éventail) : l'éventail fermé pousse droit vers l'avant, le bras et l'éventail sont alignés en ligne droite avec l'accentuation de la force sur la pointe de l'éventail.

Guà Shàn (parade de l'éventail en crochet) : en tenant droit l'éventail fermé au-dessus de la tête, piquer de haut en bas et en cercle des deux côtés du corps en frôlant celui-ci ; l'accentuation de la force sur la partie supérieure de l'éventail.

Liāo Shàn (élévation de l'éventail) : élever l'éventail de bas en haut et de gauche à droite ; l'éventail reste près du corps en suivant des trajectoires circulaires, l'accentuation de la force sur la partie supérieure de l'éventail.

Diǎn Shàn (attaque directe de l'éventail) : l'éventail fermé, la tête de l'éventail pointant vers l'avant et vers le bas avec l'accentuation de la force sur l'avant de la tête de l'éventail.

Pī Shàn (la coupe de l'éventail) : l'éventail fermé fend de haut en bas avec l'accentuation de la force sur le corps de l'éventail.

Pāo Jiē Shàn (lancer et attraper l'éventail) : l'éventail ouvert est lancé en l'air, l'éventail tourne (se retourne) d'au moins 360° dans les airs avant de réceptionner la base de l'éventail ; lorsque l'éventail est lancé, l'éventail tourne d'au moins 180° dans les airs avant de réceptionner la tête du l'éventail.

Positions imposées : Gōng Bù, Pū Bù, et Xū Bù.

Article 3 : Disciplines de Nanquan optionnel

Critères des principales techniques de Nanquan

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

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

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

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

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

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

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

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

Critères des principales techniques de Nandao – Sabre du sud

Chan tou : la pointe du sabre étant tournée vers le bas, faire tourner l'instrument autour des épaules vers la gauche, la tête restant droite.

Guo nao : la pointe du sabre étant tournée vers le bas, faire tourner l'instrument autour des épaules vers la droite, la tête restant droite.

Pi dao : couper avec le sabre de haut en bas ; la force atteint la lame ; le bras et le sabre s'alignent.

Mo dao : la lame du sabre se tournant vers la gauche et la droite, tirer l'instrument dans un mouvement circulaire allant de l'avant vers la taille ; la hauteur du sabre doit se maintenir entre le ventre et la poitrine ; la force atteint la lame.

Ge dao : la pointe du sabre se dirigeant vers le haut ou vers le bas, mouvoir l'instrument vers la gauche et vers la droite, la force atteignant la lame.

Jié dao : parer diagonalement vers le bas ou vers le haut avec le sabre, la force atteignant la partie antérieure de l'instrument.

Shao dao : la lame se tournant vers la gauche et la droite, couper à l'horizontal vers la gauche ou la droite, le sabre se maintenant environ à hauteur de cheville ; la force atteint la lame.

Jian wan hua dao : tourner le sabre avec le poignet vers la gauche et la droite en restant près du corps, la force atteignant tantôt la lame et tantôt le dos du sabre.

Positions imposées : gong bu, xubu, qi long bu.

Critères des principales techniques de Nangun – bâton du sud

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Chapitre 5 : Règles relatives au contenu des Taolu optionnels

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

Changquan doit se composer au minimum : de trois types de formes de mains suivantes : Quan, Zhang, Gou ; d'un type de Zhou ; de 3 types de techniques de jambes suivantes : Tan tui, Cuai tui, Hou shao tui ; de 3 types de positions suivantes : Gong bu, Pubu, et Xubu ; et d'un type d'équilibre suivant : Kou tui.

Jianshu doit se composer au minimum : de 8 types de méthodes de jian suivantes : Ci jian, Gua jian (gauche, droit, et cuan jian par l'arrière du dos), Liao jian, Dian jian, Pi jian, Beng jian, Jie jian, Jian wan hua ; de trois types de positions suivantes : Gong bu, Pu bu, et Xubu ; et d'un équilibre.

Daoshu doit se composer au minimum : de 8 types de méthodes de Dao suivantes : Chan tou, Guo nao (ces deux techniques doivent être complètes), Pi dao, Zha dao, Zhe dao, Gua dao, Yun dao, Bei hua dao ; et de trois types de positions suivantes : Gong bu, Pubu et Xubu.

Qiangshu doit se composer au minimum : de 8 types de méthodes de Qiang suivantes : Lan qiang, Na qiang, Zha qiang, Cuan qiang, Beng qiang, Dian qiang, Wu hua qiang, Tiao ba ; et de 3 types de positions suivantes : Gong bu, Pu bu, Xu bu.

Gunshu doit se composer au minimum : de 8 types de méthodes de Gun suivantes : Ping lun gun, Pi gun, Yun gun, Jiao gun, Chuo gun, Wuhua gun, Ti liao gun (au moins 3 fois) ; de 3 types de positions suivantes : gong bu, Pubu, Xubu.

Article 2 : Mouvements obligatoires pour les Taolu optionnels de Taiji quan, Taiji jian et Taiji shan

Taiji quan doit se composer au minimum : de 8 mouvements techniques suivants : Lan que wei, Ye ma fen zhong (gauche et droite), Lou xi ao bu (gauche et droite), Dao juan hong (gauche et droite), Yu nü chuan suo (gauche et droite), Yun shou, Yan shou hong chui, Ban lan chui ; de deux techniques de jambe ; et de 3 positions suivantes : Gong bu, Pubu, et Xu bu.

Taiji jian doit se composer au minimum : de 8 mouvements techniques suivants : Ci jian, Gua jian, Liao jian, Dian jian, Pi jian, Jie jian, Mo jian, Jiao jian ; et de 3 positions suivantes : Gong bu, Pubu et Xu bu.

Taiji shan doit se composer au minimum des 8 mouvements techniques suivants : **Cì Shàn** (poussée de l'éventail), **Guà Shàn** (parade de l'éventail en crochet), **Liāo Shàn** (élévation de l'éventail), **Diǎn Shàn** (attaque directe de l'éventail), **Pī Shàn** (la coupe de l'éventail), **Kāi Shàn** (ouverture de l'éventail), **Hé Shàn** (fermeture de l'éventail), **Pāo Jiē Shàn** (lancer et attraper l'éventail); et les trois positions suivantes : Gōng Bù, Pū Bù, et Xū Bù.

Article 3 : Mouvements obligatoires pour les Taolu optionnels de Nan quan, Nan dao et Nan gun

Nanquan doit se composer : de la forme de main « Hu zhua » ; de deux types de poing « Gua gai quan » et « Pao quan » ; d'une technique de coude « Gun qiao » ; d'une technique de jambe « Heng ding tui » ; de 5 types de positions suivantes : Gong bu, Pubu, Xubu, Die bu, Qilongbu ; et d'un déplacement « Qi ling bu ».

Nandao doit se composer au minimum : de 8 techniques de Nan dao suivantes : Chantou, Guo nao, Pidao, Mo dao, Ge dao, Jié dao, Shao dao, Jian wan hua ; et de 3 types de positions suivantes : Gong bu, Xubu, Qi long bu.

Nangun doit se composer au minimum : de 8 techniques de Nan gun suivantes : Pi gun, Beng gun, Jiao gun, Gun ya gun, Ge gun, Ji gun, Ding gun, Pao gun ; et de 3 types de positions suivantes : Gong bu, Xu bu, Qi long bu.

Tableau : Le contenu des mouvements obligatoires et leur code de référence pour les Taolu optionnels de Changquan, de Jianshu, de Daoshu, de Qiangshu, de Gunshu, de Taijiquan, de Taijijian, de Nanquan, de Nandao, et de Nangun

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

Remarque :

- Qiangshu : il faut avoir au moins 3 séries de lan, na, zha ;
- Gunshu : il faut avoir au moins 3 séries de Ti liao wu hua gun ;
- Daoshu et Nan dao : il faut avoir des mouvements complets de Chan tou, Guo nao dao ;
- Changquan et Nanquan : Les postures immobiles Dingshi (bingbu ou qian dian bu) ne sont autorisées que 2 fois, d'autres Ding shi devront choisir la position Gong bu, Mabu, Pubu, Xiébu, Ping heng, Pi ca et Zuo pan.

Chapitre 6 : Divers

Article 1 : Protocole de la compétition de Wushu

A. Bao quan li – Salut rituel à main nue En restant debout avec les pieds joints, la paume gauche s'appuie sur le poing droit en se plaçant devant la poitrine ; l'écart entre les deux mains et la poitrine est d'environ 20 à 30 centimètres.	
B. Bao dao li – salut rituel avec le sabre En restant debout avec les pieds joints, la main gauche saisit le sabre en le plaçant à l'horizontal devant la poitrine et lame tournée vers le haut ; la paume gauche se place sur la première phalange du pouce de la main droite et se positionne à hauteur de poitrine ; l'écart entre les deux mains et la poitrine est d'environ 20 et 30 cm.	
C. Ci jian li – salut rituel avec l'épée En restant debout avec les pieds joints, la main gauche tient l'épée et la place à l'horizontal devant la poitrine, la lame s'allongeant sous l'avant-bras gauche ; la tranche de la paume droite s'appuie sur le pouce de la main gauche ; les deux mains se placent devant la poitrine en maintenant un écart d'environ 20 à 30 cm.	
D. Ci qian (gun) li – salut rituel avec la lance ou le bâton Tout en restant debout avec les pieds joints, la main droite tient le corps de la lance ou du bâton au tiers de sa hauteur, le bras gauche se positionne en cercle devant la poitrine, plaçant la lance ou le bâton à la verticale ; la paume gauche se place sur la 2e phalange du pouce droit, l'écart entre les deux mains et la poitrine reste d'environ 20 à 30 cm.	

Remarque :

1. En cas de pratique d'un double instrument de Wushu, il faut porter les deux instruments dans une seule main et exécuter le même protocole qu'avec une seule épée, un seul sabre ou une seule lance (ou bâton). En cas d'impossibilité d'exécution de ce protocole, il faut porter un instrument dans chaque main et se tourner vers le juge en chef pour exécuter le protocole du salut « zu mu li » - salut par regard attentif. Pour les autres instruments de Wushu, se référer aux différents protocoles susmentionnés.
2. En cas de contrôle des instruments par le responsable de contrôle ou par le juge en chef il faut, pour les instruments courts, tourner la pointe vers le sol et remettre l'instrument au juge ou au contrôleur en position verticale. Pour les instruments longs, il faut tourner la pointe vers le haut, et remettre l'instrument au juge ou au contrôleur en position verticale.

Article 2 : Règles vestimentaires des compétitions du Wushu

A – Modèle des vêtements de compétition pour les disciplines de Chang quan	
B – Modèle des vêtements de compétition pour les disciplines de Taiji quan	
C – Modèle des vêtements de compétition pour les disciplines de Nan quan	

D -Normes des vêtements de compétition :

1. Style et critères des vêtements de compétition pour les disciplines : changquan, taijiquan, dao, jian, gun, qian, et duilian :

- Veste à sept boutons, ouverte au milieu (longueur libre), col droit ; la veste de taiji quan et de taiji jian ne peut pas être plus longue que la longueur mesurée depuis l'épaule jusqu'au pouce du bras tombant ;
- Manches longues et larges ; le poignet de la manche doit être bien attachée par des boutons ;
- Pantalon large, serré à la taille et large au niveau de l'entrejambe ;
- Libre choix des matières et des couleurs (mais veste et pantalon doivent être de couleur identique) ;
- Liseré d'un centimètre sur les vêtements et possibilité d'une couleur différente de celui-ci par rapport aux vêtements ;
- Ceinture souple (taiji quan et jian sans ceinture) d'une couleur identique à celle des vêtements.

2. Style et critères des vêtements de compétition pour les disciplines : Nan quan

- Veste à sept boutons, ouverte au milieu, sans col ; la veste pour fille est à manches courtes, la veste pour garçons est sans manches ;
- Pantalon large, serré à la taille et large au niveau de l'entrejambe ;
- Libre choix des matières et des couleurs (mais veste et pantalon doivent être de couleur identique) ;
- Liseré d'un centimètre sur les vêtements et possibilité d'une couleur différente de celui-ci par rapport aux vêtements ;
- La ceinture souple doit être de la même couleur que les vêtements.

Article 3 : Principes de codage des mouvements difficiles « Nan du »

Tableau : Codes d'indice des Equilibres et Techniques de jambes difficiles

Types de techniques	Code du 1 ^{er} degré	Position corporelle	Code du 2 ^e degré	Type de techniques	Code du 3 ^e degré	Code du 4 ^e degré	
Equilibres	1	Zhi ti – érigée ou Verticale	1	Elever une jambe vers le haut	1	Niveau A	0
		Yang shen - Le tronc renversé vers l'arrière	2	Coup de pied vers l'avant	2	Niveau A	1
Techniques de jambe	2	Fushen - Le tronc courbé vers l'avant	3	Le contrôle de la hauteur de la jambe	3	Niveau C	2
		Chudun - Accroupissement	4	Balayage	4		

Tableau : Code d'indice des sauts et culbutes difficiles

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

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

Pubu	Mabu	Diébu	Tixi duli	Dié shu cha réception en grand écart latéral	Réception en position du lézard	Zhuo pan	Gong bu	Dan jiao luo di – réception sur un seul pied	Jet et réception des instruments	Jian Shi	Xie Shi
+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11

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

2 Exemple : Xuanzi, Ce kong fan,

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

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

5 Exemple : Dan tiao hou xuan

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

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

Suite du tableau page suivante

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

Tui fa - Techniques de Jambes	Catégorie A	0.20	Qian shao tui 540° - Balayage vers l'avant 540°	244A				Ce kong fan +Dié shu cha	335A+4(A)			
	Catégorie B	0.30	Qian shao tui 900° -Balayage vers l'avant 900°	244B				Roue sans mains + grand écart latéral				
Tiao yue Sauts	Catégorie A	0.20	Xuan feng jiao 360° - Tourbillon 360°	323A	Transitio n par des positions dynamiq ues et statiques	Catégorie A	0.1	Teng kong bailian360° jiao + Zhuo pan	324A+6(A)			
			Xuan zi – saut papillon	333A				Lotus volant + position assise avec jambes croisées				
			Teng kong bailian360° - Lotus volant 360°	324A				Teng kong bailian 360°+ Ma bu ; Lotus volant + Position cavalière	324A+1 A			
			Ce kong fan	335A				Xuan zi + zhuo pan	333A+6(A)			
			Roue sans mains					Saut papillon + position assise avec jambes croisées				
			Teng kong fei jiao (xié fei jiao, shuang fei jiao) – Coup de pied volant direct, latéral ou double coup de pied volant.	312A	Transitio n dynamiq ue et intégrée			Teng kong bai lian360°+Gongbu	324A+7(A)			
								Lotus volant 360° + Position d'arc				
								Pao+qiang bei+jié-Jet d'instrument + roulade+réception		445A+9(A)		
							Pao+Teng kong fei jiao+jié	312A+9(A)				
							Jet d'instrument + coup de pied volant+réception					
A	Catégorie B	0.30	Xuan feng jiao 540° - Tourbillon 540°	323B	Transitio n dynamiq ue et dynamiq	Catégorie B	0.15	Teng kong fei jiao+(un pas) +Ce kong fan	312A+(B)335A			
							Coup de pied volant + un pas d'élan + roue sans main					

Suite du tableau page suivante

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

					ue			Xuan zhi zhuan ti 360°+(4 pas d'élan) xuan feng jiao 720°	353B+323C		
								Saut papillon 360° + 4 pas d'élan + tourbillon 720°			
								Xuan zi + Qian shao tui – Saut papillon + balayage vers l'avant	333A+(B)244 A		
			Xuan zi zhuan ti 360°	353B	Transitio n dynamiq ue et statique			Xuan feng jiao 540°+Mabu - Tourbillon 540° + position cavalière	323B+1(B)		
			Saut papillon tournant 360°					Teng kong bai lian 540°+Mabu			
								Lotus volant 540° + position cavalière	324B+1(B)		
			Teng kong bailian 540°	324B				Xuan feng jiao 360°+Tixi duli Tourbillon + équilibre en élevant un genou;	323A+3(B)		
			Lotus volant					Teng kong bai lian 360°+Tixi du li – Lotus volant + équilibre en élevant un genou	324A+3(B)		
			Ce kong fan zhuan ti 360° + roue vrillée 360°	355B				Xuan feng jiao 540° + Dié shu cha Tourbillon 540° + grand écart latéral	323B+4(B)		
					Transitio n dynamiq ue et intégrée			Pao+xuan feng jiao360°+jié Jet d'instrument + tourbillon 360° + réception	323A+9(B)		
			Teng kong zheng ti tui - Coup de pied volant avec un pied en flexion	312B				Pao+Bai lian jiao360°+jié Jet d'instrument + tourbillon 360° + réception	324A+9(B)		
			Xuan feng jiao 720°	323C	Transitio n dynamiq ue et statique			Catégorie C	0.20	Xuan feng jiao 540°+ Tixi duli, Tourbillon 540°+ Equilibre sur une seule jambe	323B+3(C)
			Tourbillon 720°							Xuan feng jiao 720° + Tourbillon 720° + position cavalière	323C+1C
										Teng kong bai lian 540°+Pubu, Lotus 540°+ Position avec une jambe au ras du sol	324B+0 (C)
Xuan zhi zhuan ti 720° - Saut de papillon tournant 720°	353C	Teng kong bai lian 540°+ Tixi duli, Lotus 540°+ Equilibre sur une seule jambe	324°+3 (C)								

Suite du tableau page suivante

								Xuanzi zhuan ti 360°+(4 bu)Xuan feng jiao 720°, Papillon vrillé 360°+4 pas Tornade 720°	353B+323C
			Ce kong fan zhuan ti 720° + roue vrillée 720°	355C	Transitio n dynamiq ue et statique	Catégorie D	0.25	Teng kong bailian 720° + Mabu – Lotus volant 720° + position cavalière	324C +1D
			Teng kong bai lian 720°	324C				Xuan feng jiao 720° + Dié shu cha-Tourbillon 720° + grand écart latéral	323C+4(D)
			Lotus volant 720°					Xuan zhi zhuan ti 720° + shu cha	353C+4(D)
								Saut papillon tournant 720° + grand écart latéral	

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

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

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

			niveau de la taille ;
		Xuan zhi zhuan ti 360° et 720° ; ce kong fan zhuan ti 360° ; ce kong fan zhuan ti 720° - Saut papillon 360° et 720° ; Roue sans mains vrillée 360° et 720°	Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; L'angle de rotation est insuffisant ;
		Teng kong feijiao (xié fei jiao, shuang feijiao) – coup de pied volant (obliquement volant ; double coup de pied volant)	Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; Il n'y a pas d'envol ; La jambe claquée ne dépasse pas le niveau de la taille ;
		Teng kong zheng ti tui – coup de pied en flexion volant	Le nombre de pas d'élan est supérieur à 4 pas ; Il n'y a pas d'envol ; Le pied en flexion ne touche pas le front ;
Mouvements de transition	Transitions dynamiques et dynamique	Teng kong feijiao + (1 bu nei) ce kong fan – Coup de pied volant + (un pas d'élan) + roue sans mains	Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ou à 4 pas ; La réalisation défectueuse du mouvement difficile ;
		Xuan feng jiao 360° + (4bu nei) xuan zhi zhuan ti 720° - Tourbillon 360° + (4 pas d'élan) + saut papillon 720°	
		Xuan zhi zhuan ti 360° + (4bu nei) xuan feng jiao 720° - Saut papillon 360° + (4 pas d'élan) + tourbillon 720°	
		Xuan zhi zhuan ti 360°+ (4bu nei) xuan feng jiao 720° - saut papillon 360° + (4 pas d'élan) Tourbillon 720°	
	Transitions dynamiques et statique	Xuan feng jiao 360°+ zhuo pan – Tourbillon 360° + position assise avec cuisses croisées ; Teng kong bailian 360°+zhuo pan – Lotus volant 360° + position assise avec cuisses croisées ;	La position Zhuo pan est réalisée après que les pieds atterrissent au sol ; Les cuisses ne se croisent pas ; Soutien supplémentaire ou chute au tapis ;
		Zhi shen qian shao tui 540°+ zhuopan ; xuanzhi + zhuo pan – Balayage vers l'avant 540° + position assise avec les cuisses croisées ; Saut papillon + position assise avec les cuisses croisées ;	Les deux cuisses ne se croisent pas ; Soutien supplémentaire ou chute au sol ;

	Xuan feng jiao 360° + ma bu – Tourbillon 360° + position cavalière ; Xuan feng jiao 540° + Ma bu ; Tourbillon 540° + position cavalière ; Xuan feng jiao 720° + Mabou – Tourbillon 720° + position cavalière ; Teng kong bailian 360° + mabu – Lotus volant 360° + position cavalière ; Teng kong bailian 540° + mabu – Lotus volant 540° + position cavalière ; Teng kong bailian 720° + Mabou – Lotus volant + position cavalière	Les pieds atterrissent au sol l'un après l'autre ; Les pieds bougent, sautillent, Soutien supplémentaire ou chute ;
	Teng kong bailian 360° + Gongbu - Lotus volant 360° + position d'arc ; Xuan feng jiao 360° + Dié shu cà – Tourbillon 360° + réception en grand écart latéral ; Xuan feng jiao 540° + Dié shu cà – Tourbillon 540° + réception en grand écart latéral ; Xuan feng jiao 720° + shu cà – Tourbillon 720° + réception en grand écart latéral ; Xuan zhi zhuan ti 360° + shu cà – Saut de papillon 360° + réception en grand écart latéral ; Xuan zhi zhuan ti 720° + shu cà – Saut papillon 720° + réception en grand écart latéral ; Teng kong bailian + shu cà – Lotus volant 360° + réception en grand écart ; Ce kong fan + shu cà – Roue sans mains + réception en grand écart ;	Les pieds atterrissent au sol l'un après l'autre ; Le grand écart se fait après atterrissage ; Soutien supplémentaire ; chute au tapis ;
	Xuan feng jiao 360° + tixi duli – Tourbillon + équilibre avec genou élevé ; Xuan feng jiao 540° + tixi du li – Tourbillon 540° + équilibre avec genou élevé ; Teng kong bailian 360° + tixi duli – Lotus volant 360° + équilibre avec genou élevé ; Teng kong bailian 540° + tixi duli – Lotus	La réception au sol ne se réalise pas par la seule jambe claquée ; A la réception le pied bouge ou sautille ; Le pied de la jambe d'appui touche le tapis ;

		volant 540° + équilibre avec genou élevé ;	
	Transition intégrée	Pao + qiang bei+ jié – Jet d'instrument + roulade + réception d'instrument ; Pao + kong fei jiao + jié – Jet d'instrument + coup de pied volant + réception d'instrument ; Pao + xuan feng jiao 360° + jié – Jet d'instrument + tourbillon 360° + réception d'instrument Pao + kong bailian 360° + jié – Jet d'instrument + Lotus volant 360° + réception d'instrument	Pas d'envol dans les sauts ; L'angle de rotation est insuffisant dans le saut Tourbillon et le lotus volant ; Dans le mouvement Qiang bei (culbute), la main ou les fesses, les genoux touchent le sol ; La réception de l'instrument est ratée, ou la main saisit seulement le tissu du sabre, ou le pompon de l'épée ;

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

a. Règles relatives à l'angle de rotation

- Dans les combinaisons de sauts avec réception au sol sur deux pieds : Saut + ou shu cà, il faut observer la ligne entre les deux pieds avant le saut et la ligne entre les deux pieds après la réception pour déterminer l'angle de rotation réalisé ;
- Dans les combinaisons de sauts avec réception au sol sur un seul pied, il faut observer l'angle du pied d'appui avant le saut et l'angle du pied après la réception au sol pour déterminer l'angle de rotation réalisé ;
- Pour calculer l'angle de rotation dans le balayage, il faut compter à partir du point de départ du pied de balayage jusqu'au point d'arrêt.

b. Règles relatives aux pas d'élan

- Avant de sauter, le nombre de pas d'élan avant un saut ne peut pas dépasser 4 pas ;
- Dans les combinaisons avec transition dynamique : 323A + 353C, 353B + 323C, les pas d'élan seront comptés à partir du premier pas après la réception sur deux pieds ;
- Dans la combinaison de 312A + 335A, le pas d'élan sera compté à partir du premier pas après la réception sur un seul pied dans le premier saut ;
- Avant de sauter, s'il y a l'apparition des techniques telles que Dian bu, Ji bu, Ta bu, etc., elles seront considérées comme pas d'élan ; et chaque pas posé au sol sera considéré comme un pas.

c. Règles relatives aux transitions difficiles

- Le mouvement 323 doit s'accompagner à la réception des mouvements Dié shu cha, ou Mabu ou Tixi duli.
- Le mouvement 324 B doit s'accompagner à la réception des mouvements de transition Mabu ou Tixi duli.
- Le mouvement 353C doit s'accompagner à la réception du mouvement Dié shu cha.
- Le mouvement 324C doit s'accompagner à la réception du mouvement Mabu.
- Le mouvement 323C doit s'accompagner à la réception des mouvements Mabu ou Dié shu cha.

d. Règles relatives à la méthode de jugement

- Dans les mouvements de transition dynamique et dynamique, si la réalisation d'un mouvement difficile échoue, qu'il s'agisse du premier ou du deuxième mouvement, le mouvement de transition ne sera pas validé ;
- S'il y a des changements dans le mouvement de transition, ni le mouvement difficile ni le mouvement de transition ne seront notés ;
- Lors de la réception sur un seul pied, la réception doit être sur la même jambe qui claque ;
- Les mouvements difficiles d'équilibre et les transitions d'équilibre doivent atteindre parfaitement l'état statique ;
- Utiliser l'instrument pour soutenir un équilibre difficile entraînera le constat d'échec de la réalisation de cet équilibre ;
- Une seule combinaison Jet+réception d'instrument est autorisée dans le Taolu optionnel.

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

Type de difficultés	Types de mouvements	Contenu des mouvements	Détermination de la réalisation défectueuse par rapports aux normes réglementaires
Mouvements difficiles	Ping heng – Equilibres	Qian ju tui dishi ping heng ; hou cha tui dishi ping heng – équilibre avec une jambe étendue vers l'avant ; équilibre accroupi avec une jambe étendue derrière la jambe d'appui ;	La cuisse de la jambe d'appui dépasse le niveau parallèle avec le sol ; Une main se pose sur la jambe d'appui ;
		Dishi qian deng cai jiao – Equilibre accroupi avec une jambe étendue vers l'avant avec le pied tourné vers l'extérieur	La cuisse de la jambe d'appui dépasse le niveau parallèle avec le sol ; Le pied de la jambe tendue touche le tapis ;
		Ce chuai Ping heng – équilibre avec une jambe latéralement levée	Le niveau de la jambe étendue est en dessous des épaules ; Le tronc se tient dans un angle supérieur à 45° ;
		Ce chao tian deng zhili – Equilibre avec une jambe verticalement levée sur un côté	La jambe levée n'est pas parfaitement verticale ; L'inclinaison du tronc dépasse l'angle de 45°
	Tui fa – Techniques de jambes	Fen jiao, deng jiao – Coup de pied avec pointe du pied tendue ; coup de pied avec le talon	Ø Le niveau du talon de la jambe levée est plus bas que les épaules ;
	Tiao yue – Techniques de sauts	Xuan feng jiao 180°, 360°, 540° - Tourbillon 180°, 360° ; tourbillon 540°	Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ; L'angle de rotation est insuffisant ;
			Le niveau de la jambe frappant ne dépasse pas le niveau horizontal Sans envol ;

		Teng kong bailian 360°; teng kong bailian 540° - Lotus Volant 360° ou 540°	Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ; L'angle de rotation est insuffisant ; Le niveau de la jambe frappant ne dépasse pas le niveau horizontal Sans envol
		Teng kong fei jiao – Coup de pied volant	Le nombre de pas d'élan es supérieur à un pas ; Il n'y a pas d'envol ;
		Teng kong zheng titui – Coup de pied volant avec un pied en flexion	Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ; La pointe du pied en flexion ne touche pas le front ;
		Teng kong fei jiao xian nei zhuan 180° - Coup de pied volant et pivotant 180°	Le nombre de pas d'élan est supérieur à un pas ; L'angle de rotation est insuffisant ;
lan jié nán du	Transition dynamique et dynamique	Teng kong feijiao +(wubu) tengkong bailian 360°,450°, 540° – Coup de pied volant + (sans pas d'élan) Lotus volant 360°, 450°, 540° Teng kong feijiao +(wubu) tengkong bailian 540° + Qué dilong – Coup de pied volant + (sans pas d'élan) Lotus volant 540°	Il y a apparition de pas d'élan ; Pas de mouvement difficile
–	Transition dynamique et statique	Tengkong zheng titui/xuan feng jiao 360°/Tengkong bai lian 360° + qi tiao jiao luo di – Coup de pied volant avec pied fauché ; Xuan feng jiao 360°/Teng kong bailian 360° + qitiao jiao luo di – Lotus Volant + réception par la jambe d'appui ;	La réception au sol ne se fait pas avec la jambe d'appui ou claquée ; A la réception, le pied d'appui bouge ou sautille ;
Mouvements difficiles de transition		Teng kong feijiao + tixi duli – coup de pied volant + équilibre avec un genou élevé ; Teng kong feijiao xian nei zhuan 180° + tixi duli – coup de pied Volant et pivotant 180° + équilibre avec un genou élevé ; Xuan feng jiao 360° + tixi duli – Tourbillon 360° + tixi duli – Tourbillon 360° + équilibre avec un genou élevé ; Xuan feng jiao 540° + tixi duli – Tourbillon 540° + équilibre avec un genou élevé ; Teng kong bailian 360° + Tixiduli – Lotus volant 360° + équilibre avec un genou élevé ; Teng kong bailian 540° + tixi duli – Lotus volant 540° + équilibre avec un genou élevé ;	La réception ne se fait pas par le pied de la jambe claquée ; A la réception, le pied bouge ou sautille ; Le pied de la jambe pliée touche le sol

		Teng kong bailian 360°/450°/540° + Qué dilong – Lotus volant 360°/450°/540° + réception en position du lézard ;	Les deux pieds atterrissent au sol l'un après l'autre ; Soutien supplémentaire ou chute au sol ;
	Transition statique et statique	Qian ju tui dishi ping heng + Deng jiao/Fen jiao – Equilibre accroupi avec une jambe étendue vers l'avant + Contrôle de jambe avec pied fauché/pointe de pied tendue ; Hou cha tui dishi ping heng + Deng jiao/Fen jiao – équilibre accroupi avec une jambe étendue à l'arrière de la jambe d'appui+ Contrôle de jambe avec pied fauché/pointe de pied tendu ;	Pendant la réalisation des mouvements de transition, le tronc perd sa stabilité ; Le pied d'appui bouge, sautille ; L'angle de rotation est insuffisant ;

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

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

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

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

Règles relatives aux pas d'élan

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

- Aucun pas n'est autorisé durant l'exécution d'une connexion (mouvements de transition) statique vers statique ;
- Avant de sauter, un seul pas d'élan est permis. Règles relatives aux transitions difficiles
- L'exécution des mouvements 312A+(A) 324B (ou 324C) doit s'accompagner à la réception du mouvement Qué dilong (La jambe gauche devant) ;
- Une seule transition Que Dilong est autorisée. Règles relatives à la méthode de jugement
- Dans les mouvements de transition dynamique et dynamique, si la réalisation du mouvement difficile échoue, les mouvements de transition réalisés avant et après le mouvement difficile ne seront pas validés ;
- Si les mouvements de transition changent, le mouvement difficile et son mouvement de transition ne seront pas notés ;
- Dans le saut avec réception au sol sur un seul pied, le pied qui claque doit être le même que le pied de réception ;
- Les mouvements difficiles d'équilibre et les transitions d'équilibre doivent atteindre parfaitement l'état statique.

Tableau : Détermination de la réalisation défectueuse des mouvements difficiles par rapports aux normes réglementaires dans les Taolu optionnels de Nan quan, Nan dao, Nan gun

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

Mouvements de transitions	Transition dynamique et dynamique	Xuan feng jiao 360° + (2 bu nei) teng kong fei jiao – Tourbillon 360° + en deux pas d'élan, coup de pied volant ; Xuan feng jiao 360° + (2 bunei) dan tiao hou kong fan – Tourbillon 360° + en deux pas d'élan, salto arrière sur une seule jambe d'appui ; Xuan feng jiao 360° + (2 bunei) dan tiao hou xuan fan 360° - Tourbillon 360° + en deux pas d'élan, salto arrière sur une seule jambe d'appui et vrillé 360° ;	Le nombre de pas d'élan entre deux sauts est supérieur à 2 pas ; L'échec de la réalisation des mouvements difficiles ; Les deux pieds atterrissent au sol l'un après l'autre ; La position Dié bu se forme après que les deux pieds atterrissent au sol ; Les pieds bougent, sautillent ; Soutien supplémentaire ou chute au sol ;
	Transition dynamique et statique	Xuan feng jiao 360° + Diébu – Tourbillon 360° + Position du papillon ; Xuan feng jiao 540° + Dié bu – Tourbillon 540° + position du papillon ; Dan tiao hou xuan fan 360° + dié bu – Salto arrière sur une seule jambe d'appui et vrillé 360°	Les deux pieds atterrissent au sol l'un après l'autre ; La position du papillon se fait après la réception des deux pieds au tapis ; Les pieds bougent, sautillent ; soutien supplémentaire ou chute au tapis ;
		Xuan feng jiao 720° + mabu - Tourbillon 720° + position cavalière ; Teng kong bailian 360° + mabu – Lotus volant 360° + position cavalière ; Teng kong bailian 540° + mabu – Tourbillon 540° + position cavalière ; Teng kong bailian 720° + mabu – Lotus volant 720° + position cavalière ;	
	Transition dynamique et statique	Teng kong fei jiao + tixi duli – Coup de pied volant + équilibre avec un genou levé ; Teng kong feijiao xian nei zhuan 180° + tixi duli - Coup de pied volant et pivotant 180° + équilibre avec un genou levé ; Xuan feng jiao 360° + tixi duli - Tourbillon 360° + équilibre avec un genou levé ; Teng kong bailian 360° + tixi duli – Lotus volant 360° + équilibre avec un genou élevé ; Li yu dating zhili + tixi duli – Saut de carpe en se redressant droit + équilibre avec un genou levé	La réception au sol ne se fait pas avec le pied de la jambe claquée ; À la réception, le pied bouge, sautille ; Le pied de la jambe levée touche le sol ;
		Ce kong fan + Jian shi Roue sans mains + Position du scorpion	La réception de deux pieds au sol est l'un après l'autre ; Appui supplémentaire Chute
		Dan tiao hou kong fan + Xié shi Salto arrière sur une seule jambe + Position scorpion	La réception des mains et des jambes sont l'une après l'autre au sol ; La jambe levée arrière touche le sol ; Chute

Règles relatives à l'angle de rotation

- Dans le mouvement de saut accompagné par la réception sur deux pieds ou par une position, l'angle de rotation sera mesuré de la ligne formée par les deux pieds avant le saut jusqu'à la ligne formée par les deux pieds à la réception au tapis ;
- Dans le mouvement de saut accompagné par la réception sur un seul pied, l'angle de rotation sera mesuré de la ligne formée par la pointe et le talon du pied d'appui jusqu'à la ligne formée par la pointe et le talon du pied de réception ;
- Dans le mouvement de balayage, l'angle de balayage sera mesuré du point de départ du pied de balayage jusqu'au point d'arrêt de ce pied.

Règles relatives au pas d'élan

- Le nombre de pas d'élan dans les mouvements de transition dynamique : 323A + 346B ; 323A + 366C sera pris en compte à partir du premier pas effectué après réception au sol du premier pied du saut précédant ;
- Entre les deux transitions dynamique et dynamique, il n'y a que deux pas autorisés ;
- Avant de sauter, s'il y a l'apparition des techniques telles que Dian bu, Ji bu, Ta bu, etc., elles seront considérées comme pas d'élan ; et chaque pas posé au sol sera considéré comme un pas.

Règles relatives aux transitions difficiles

- Pour la réalisation des sauts et des culbutes, le nombre de pas d'élan doit être conforme aux normes réglementaires ;
- Pour les mouvements : 346A, 346B, 366C et 323B, il faut réaliser à leur réception au sol la position Diébu ;
- Pour les mouvements 312A, 322B, 447C, il faut réaliser à leur réception au sol l'équilibre avec Tixi duli ;
- Pour les mouvements 324B, 323C, 324C, il faut réaliser à leur réception au sol la position Mabou ;
- Dans la réalisation de la combinaison : 323A + 312A, la réception au sol doit être l'équilibre avec Tixi duli ;
- Dans la réalisation de la combinaison : 323A + (A) 346B, la réception au sol doit être Dié bu ;
- Dans les sauts des mouvements de transition dynamique et statique, il faut sélectionner une posture statique comme Ma bu, Dié bu ou Tixi duli, ou Jian shi, ou Xié shi.

Règles relatives à la méthode de jugement

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

Article 6 : Normes des instruments de compétition

Normes relatives à la lance de compétition

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

Normes relatives au bâton de compétition

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

Normes relatives au sabre et à l'épée de compétition Hommes :

- Taille en dessous de 1m50 : la longueur de sabre et d'épée est de 72 cm, et le poids de sabre est de 0.625 kg, et celui de l'épée est de 0.555 kg ;
- Taille entre 1m50 et 1m55 : la longueur de sabre et d'épée est de 74 cm ; le poids de sabre est de 0.650 kg, et celui d'épée est de 0.565 kg ;
- Taille entre 1m55 et 1m60 : la longueur de sabre et d'épée est de 76 cm, le poids de sabre est de 0.675 g, et celui d'épée est de 0.575 g ;
- Taille entre 1m60 et 1m65 : la longueur de sabre et d'épée est de 78 cm ; le poids de sabre est de 0.700 kg, et celui d'épée est de 0.600 kg ;
- Taille entre 1m65 et 1m70 : la longueur de sabre et d'épée est de 80 cm, le poids de sabre est de 0.725 kg, et celui d'épée est de 0.625 kg ;
- Taille entre 1m70 et 1m75 : 82 cm, 0.740 kg et 0.633 kg ;
- Taille entre 1m75 et 1m85 : 86 cm, 0.810 kg et 0.725 kg ;
- Taille à partir de 1m85 : 90 cm, 0.910 kg et 0.775 kg. Femmes :

- Taille moins de 1m55 : 72 cm, 0.625 kg, et 0.555 kg ;
- Taille de 1m55 à 1m60 : 74 cm, 0.650 kg et 0.565 kg ;
- Taille de 1m60 à 1m65 : 76 cm, 0.675 kg, et 0.575 kg ;
- Taille de 1m65 à 1m70 : 78 cm, 0.700 kg, et 0.600 kg ;
- Taille de 1m70 à 1m75 : 80 cm, 0.725 kg, et 0.625 kg ;
- Taille de 1m75 à 1m80 : 82 cm, 0.740 kg et 0.633 kg ;
- Taille de 1m80 à 1m85 : 86 cm, 0.810 kg et 0.725 kg. Les normes de dureté du sabre et de l'épée
- **Sabre** : en posant la pointe de sabre au sol et en laissant tomber son poids, le corps vertical du sabre ne peut pas être trop plié, il faut avoir une certaine d'élasticité.
- **Épée** : en posant la pointe d'épée au sol et en laissant tomber son poids, le corps vertical de l'épée ne peut pas être plié.
- Les normes du sabre et de l'épée sont déterminées et contrôlées par le Central national d'administration du Wushu.
- Le tissu du sabre ne peut pas être plus long que le corps du sabre. Les normes de sabre du sud
- **La longueur du sabre** : le bout du sabre ne peut pas être en dessous du menton lorsque le sabre est allongé sur l'avant-bras gauche et que la main gauche du compétiteur est sur la garde du sabre ;
- Le poids du sabre : 0.750 kg pour adulte masculin, 0.650 kg pour adulte féminine ; sans limites pour enfants ;

- **La dureté du sabre** : laissant le bout du sabre toucher le sol, laissant tomber son poids, le bout du sabre ne peut pas être plié.

Les normes de bâton du sud

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

Sans aucune limite pour les enfants. Les normes de l'épée du Taiji

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

Les normes de l'éventail du Taiji

- **La longueur de l'éventail** : de la base de l'éventail à la tête de l'éventail orientée vers le haut, la tête de l'éventail n'est pas plus basse que le coude de l'athlète ;
- **La bordure de l'éventail** : le bord incurvé en haut de la face de l'éventail ne peut pas dépasser 1,5 cm au-dessus du haut des baguettes de l'éventail.

RÈGLEMENT D'ARBITRAGE TAOLU KUNG-FU TRADITIONNEL



WUSHU

Sommaire du règlement d'arbitrage Taolu Kung-fu Traditionnel

Article 1 : Méthodes et Critères de notation	93
Article 2 : Critères de notation des disciplines de démonstrations collectives	96
Article 3 : Critères de notation	96
Article 4 : Déclaration de la note finale	98
Article 5 : Autres règles	98

Article 1 : Méthodes et Critères de notation

Le barème de 10 points est appliqué. Méthodes de notation

Les juges se référant au niveau de la prestation technique du compétiteur, aux « critères de notation divisés en différents degrés de mentions », et, par comparaison, au niveau des autres prestations, déterminent le degré de notation que le compétiteur mérite. Sur cette base de notation, ils déduisent les points concernant les autres erreurs. La notation peut présenter deux décimales.

Détermination de la note réelle du compétiteur

- S'il y a 3 juges, la note réelle obtenue par le compétiteur sera la moyenne de la note de 3 juges ;
- S'il y a 4 juges, la note réelle sera la moyenne des deux notes du milieu ;
- S'il y a 5 juges, la note réelle sera la moyenne des trois notes du milieu.

La note réelle peut avoir deux décimales et la troisième ne sera pas prise en compte. La notation de régulation du juge chef de table

Lorsqu'il apparaît des incohérences évidentes dans la notation, avant l'affichage de la note finale, le juge chef de table peut en consultation avec le juge en chef, augmenter ou réduire celle-ci de 0.01 à 0.05 point.

En cas d'une nécessité d'élargir la note de régulation pour régler des irrégularités évidentes, le juge chef de table doit avoir l'accord du juge en chef pour faire des régulations de note entre 0.05 à 0.10 point.

Détermination de la note finale

À partir de la note que le compétiteur devrait obtenir, le juge chef de table applique « la déduction par le chef de table » et/ou « la régulation de note par le chef de table », et détermine la note finale du compétiteur.

Critères de notation

Les degrés de notation, sont divisés en 3 degrés de mentions sous-divisées en 9 niveaux dont (voir tableau 1) :

La mention « excellent », valant de 8.50 à 10.00 points ; La mention « bien », valant de 7.00 à 8.49 points ;

La mention « passable », valant de 5.00 à 6.99 points.

Degré de mentions		Niveau	Valeur de notation
BIEN	Supérieur	1	9.50 – 10.00
	Moyen	2	9.00 – 9.49
	Inférieur	3	8.50 – 8.99
STANDARD	Supérieur	4	8.00 – 8.49
	Moyen	5	7.50 – 7.99
	Inférieur	6	7.00 – 7.49
PASSABLE	Supérieur	7	6.50 -6.99
	Moyen	8	6.00 – 6.49
	Inférieur	9	5.50 – 5.99

Les critères de notation en différents degrés de mentions

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

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

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

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

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

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

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

Lors d'une compétition de Kung fu traditionnel issue des différents systèmes (Quan zhong) ou des différentes écoles (Liu pai) d'arts martiaux, il est interdit d'exécuter les mouvements difficiles des Taolu optionnels de Wushu au-delà de la catégorie A. Le compétiteur dont l'exécution du Taolu n'est pas conforme aux règles, n'obtient pas de notation. (L'exécution des mouvements suivants est autorisée : teng kong feijiao, teng kong bailian, teng kong xuan feng jiao, jian tan et d'autres mouvements de sauts).

Dans une compétition de Taolu imposés, il faut respecter strictement les mouvements imposés et le schéma des déplacements.

Les déductions de points par les juges concernant les autres erreurs

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

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

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

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

Critères et déductions de points par le juge chef de table

Une déduction de 0.10 point s'applique pour une faute d'insuffisance ou de dépassement de temps de 5 secondes sur la réalisation du Taolu dans la discipline collective, dans le Taolu de Taiji quan et de Taiji jian ; la déduction est de 0.20 point pour les cas entre 6 et 10 secondes (y compris 10 secondes), au-delà de 10 secondes = 0.30 point.

Une déduction de 0.10 point s'applique pour une faute d'insuffisance ou de dépassement de temps de 2 secondes (y compris 2 secondes) dans les Taolu individuels ; la déduction est de 0.20 point pour les cas de 2 à 04 secondes (y compris 4 secondes).

Lorsque la déduction de dépassement de temps atteint 0.30 point, le juge chef de table demande au compétiteur d'arrêter sa prestation, et la prestation est considérée comme terminée.

Déduction de 1 point pour la reprise d'une prestation interrompue pour des causes subjectives.

Une musique d'accompagnement non conforme aux règles de compétition donne lieu à une déduction de 0.10 point.

Dans une compétition de Kung Fu traditionnel, chaque mouvement difficile de catégorie B ou supérieur à B selon le règlement de compétition des Taolu de wushu, donne lieu à une déduction de 0.20 point.

Article 2 : Critères de notation des disciplines de démonstrations collectives

Méthodes de notation

Le Groupe A composé de 3 juges se charge de la qualité des mouvements. Le groupe B, composé de 3 juges et du juge Chef de table, se charge de la performance globale.

Le barème de notation est de 10 points. Dans ces 10 points, 5 points s'appliquent à la qualité des mouvements et 5 points à la performance globale.

Le groupe A déduit les erreurs concernant la qualité des mouvements.

Le groupe B et le juge Chef de table évaluent le degré de la performance globale, et déduisent les erreurs concernant la chorégraphie du Taolu.

Article 3 : Critères de notation

La qualité des mouvements

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

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

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

Remarque :

Les erreurs sans mentions de déduction de point signifient qu'une déduction de 0.10 point leur attribue. Plusieurs apparitions de ces erreurs sus mentionnées donneront lieu à une déduction totale de point.

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

La performance globale

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

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

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

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

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

Le contenu obligatoire de la chorégraphie de Jiti

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

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

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

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

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

Article 4 : Déclaration de la note finale

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

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

Article 5 : Autres règles

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

RÈGLEMENT D'ARBITRAGE DES COMPÉTITIONS DE SANDA LIGHT



Sommaire du règlement d'arbitrage des compétitions de Sanda Light

Chapitre 1 : Règlement général.....	101
Article 1 : Définition.....	101
Article 2 : Techniques autorisées	101
Article 3 : Zones de contact autorisées	101
Article 4 : Zones de contact interdites	101
Article 5 : Techniques et pratiques interdites.....	101
Article 6 : Victoire.....	101
Article 7 : Décision	102
Article 8 : Disqualification	102
Article 9 : Suspension du combat	102
Article 10 : Suivi des hors combat	103
Chapitre 2 : Règlement Sanda Light pour les catégories Poussin Pupilles Benjamins.....	103
Article 1 : Gains de points.....	103
Article 2 : Pénalités.....	104
Article 3 : Egalité.....	105
Chapitre 3 : Règlement Sanda Light - catégories Minimes Cadets Juniors	106
Article 1 : Gains de points.....	106
Article 2 : Pénalités.....	107
Article 3 : Egalité.....	108
Chapitre 4 : Règlement Sanda Light - catégories Seniors et Vétérans	108
Article 1 : Gains de points.....	108
Article 2 : Pénalités.....	109
Article 3 : Egalité.....	110
Annexe : Gestuelle et matériel de l'arbitrage combat.....	111
Article 1 : Les annonces et la gestuelle de l'arbitre central	111
Article 2 : Gestuelle des juges de ligne.....	117
Article 3 : Matériel pour le jugement et l'arbitrage.....	117

Chapitre 1 : Règlement général

Article 1 : Définition

Le Sanda Light est une formes de rencontre qui opposent deux combattants (de même sexe). L'efficacité sur les techniques et la combativité sont recherchées.

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

Article 2 : Techniques autorisées

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

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

Article 3 : Zones de contact autorisées

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

Article 4 : Zones de contact interdites

Le contact sur les surfaces suivantes est interdit :

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

Article 5 : Techniques et pratiques interdites

Les techniques suivantes sont strictement interdites :

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

Il est de plus interdit :

- De s'enduire les bras et avant-bras de pommade, huile chauffante ou de toute autre substance ;
- S'enduire les membres inférieurs, de manière trop excessive, de pommade, huile chauffante ou de toute autre substance.

Article 6 : Victoire

6-1 : Victoire du round

- Si un combattant sort seul 2 fois de la surface de combat, son adversaire gagne le round.
- Le compétiteur bénéficiant 2 fois d'un compte valide involontaire (8 secondes) dans un même round est désigné vainqueur de celui-ci.
- Le compétiteur qui marque le plus de points est déclaré vainqueur du round.

6-2 : Victoire du combat

- Le compétiteur qui gagne deux rounds est déclaré vainqueur du combat.
- Lorsqu'un combattant domine très nettement son adversaire, l'arbitre central en accord avec le chef de table proclame l'athlète vainqueur du combat par supériorité technique (victoire absolue).
- Si un combattant est compté 3 fois, son adversaire gagne le match par hors combat.
- Lorsqu'un combattant est compté 10 au cours du combat, son adversaire est automatiquement déclaré vainqueur de la rencontre par hors combat sauf en cas de faute personnelle.
- Si un combattant demande l'arrêt du combat, son adversaire gagne le match par abandon.
- Si le coach d'un combattant demande l'arrêt du combat en brandissant une serviette, son adversaire gagne le match par abandon. Un abandon entraîne la fin de la compétition pour le combattant, mais ses résultats seront pris en compte dans le classement.
- Si un combattant ne se présente pas sur la surface de combat après trois appels du chef de table (un appel toutes les 30 secondes), il est considéré comme forfait, et tous ces résultats pour la compétition en cours sont annulés.

Article 7 : Décision

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

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

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

Article 8 : Disqualification

8-1 : Condition préalable

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

8-2 : Motifs pouvant entraîner la disqualification

- Injures ou déclarations irrespectueuses proférées par le compétiteur, les coaches, les supporters à l'attention du corps arbitral, de l'adversaire, ou toute autre personne ;
- Toute utilisation de la plateforme comme tribune par un combattant ou un coach entraînera la disqualification du compétiteur ;
- Gestes et comportements déplacés ;
- Frapper délibérément son adversaire avec un coup interdit ou sur une surface interdite ;
- Intention délibérée de nuire à l'intégrité de son adversaire ;
- Non-respect des consignes de l'arbitre au regard du règlement ;
- Autres cas laissés à l'appréciation de l'arbitre (simulation de blessures...).
- Le combattant disqualifié est exclu de la compétition et ses résultats sont annulés.

Article 9 : Suspension du combat

L'arbitre central suspend le combat lorsque :

- Un compétiteur chute au sol ou sort de la surface de combat (excepté chute intentionnelle pour action de balayage et renversement « planchette ») ;
- Un compétiteur est pénalisé pour une faute ;
- Un combattant est blessé ;
- Saisie prolongée pendant plus de 2 secondes sans qu'aucune action de projection ne soit engagée ;
- Un combattant lève la main ;
- De la passivité ou un maintien au sol plus de 3 secondes sera constaté ;
- En cas de problèmes techniques affectant le bon déroulement du combat ;
- Le chef de table le commande.

Article 10 : Suivi des hors combat

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

Chapitre 2 : Règlement Sanda Light pour les catégories Poussin Pupilles Benjamins

Dans ces catégories d'âge :

- Les coups de pied au à la tête sont interdits ainsi que les enchainements de coups de poing au à la tête ;
- Toute frappe réalisée avec puissance est formellement interdite ;
- La recherche du hors combat est interdite.

Article 1 : Gains de points

1.1 : Quatre points sont obtenus par

- Le combattant restant debout tandis que l'adversaire est tombé au sol ou lorsque son adversaire a posé un appui supplémentaire au sol (autre que ses pieds) ;
- Le combattant ayant forcé son adversaire à sortir de la surface de combat ou quand son adversaire sort seul de la surface de combat, et seulement si le contact entre les deux combattants est rompu.

1.2 : Deux points sont obtenus par

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

1.3 : Un point est obtenu par

- Le combattant ayant exécuté un coup de poing net au tronc ou à la tête ;
- Le combattant ayant exécuté un coup de pied net au niveau de la cuisse/fessier ;
- Le combattant ayant fait chuter son adversaire en tombant lui-même délibérément sans pouvoir se relever dans le même mouvement en utilisant une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;

- Le combattant lorsque son l'adversaire ne se remet pas sur ses pieds dans les trois secondes, après avoir effectué une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;
- Le combattant dont l'adversaire n'attaque pas dans les cinq secondes suite à la consigne de l'arbitre ;
- Le combattant dont l'adversaire a reçu une admonition.

1.4 : Aucun point ne sera comptabilisé

- Pour les frappes simultanées valant le même nombre de points ;
- Pour des frappes effectuées lors d'une saisie ;
- Pour chute intentionnelle en vue de réaliser une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;
- Quand les deux combattants tombent au sol ou sortent de la surface de combat en même temps ;
- Quand un combattant sort de la surface de combat mais réussit à tenir son adversaire.

1.5 : Cas particuliers

- Dans le cas d'une projection, si l'auteur de la technique prend appui au sol avec une autre partie que ses pieds, avant que son adversaire ne tombe, ce dernier remportera deux points ;
- Dans le cas où la surface de compétition, n'est pas une estrade, mais une surface plane, le compétiteur sera considéré comme sorti s'il a pris un appui supplémentaire entier hors de la surface de combat (ex : mettre un pied de l'autre côté de la ligne). Sera également considéré comme sorti, le compétiteur, qui lors d'une chute, aura plus de la moitié du corps en dehors de la surface de compétition délimitée par tapis ou ligne continue ;
- Quand un combattant chute sur le tapis puis sort de la surface de combat avant, ou en même temps que l'arbitre central dise « TING », seule la sortie sera prise en compte ;
- La technique de renversement sacrifice « planchette » ne sera valide que dans le cas où elle est exécutée de façon défensive, en absorbant la poussée de l'adversaire, et seulement pour fait sortir son adversaire de la surface de combat Dans tous les cas, en cas d'échec, elle sera comptabilisée comme étant une chute pour son exécutant ;
- Dans le cas d'une saisie ou d'une poussée réalisée dans le but de faire sortir l'adversaire de la surface de combat, celles-ci devront s'effectuer dans une distance égale au maximum à la moitié de la largeur de la surface de combat.

Article 2 : Pénalités

On distingue différents types de fautes :

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

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

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

2.1 : La remarque orale (pas de points de pénalité)

L'arbitre central peut faire des remarques orales aux compétiteurs sans que cela soit considéré comme un avertissement.

Elle est faite lorsqu'une faute accidentelle et sans gravité, qu'elle soit technique ou personnelle, est effectuée pour la première fois lors d'un même combat.

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

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

- Saisie passive récurrente de l'adversaire ;

- Fuite passive du combat ;
- Demande d'arrêt du combat pour un motif futile pendant une situation désavantageuse ;
- Langage provocateur ou sans intérêt ;
- Refus d'obéissance aux commandements des arbitres ou des officiels ;
- Rejet du protège-dents, retrait intentionnel des protections ou mauvais état des protections ;
- Retard à l'appel de l'arbitre central ou du chef de table.

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

L'avertissement est donné pour faute personnelle. La conséquence est une majoration de 2 points au score de l'adversaire. Trois avertissements entraînent la défaite pour le combat en cours.

Exemple de motifs :

- Attaquer son adversaire avant le signal de l'arbitre central ;
- Attaquer son adversaire après le signal d'arrêt de l'arbitre central ;
- Frapper sur une zone interdite ;
- Frapper avec une technique interdite ;
- Comportement antisportif ou perte de contrôle de soi ;
- Toute frappe réalisée avec puissance.

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

La défaite intervient d'office dans le cas où le coup prohibé entraîne pour l'adversaire l'impossibilité de poursuivre le combat, après examen du médecin qui évaluera le niveau de gravité.

Article 3 : Egalité

3.1 : Pour le round

En cas d'égalité de points dans un round, le gagnant est désigné selon les critères suivants et dans cet ordre :

- Le compétiteur avec le moins d'avertissements ;
- Le compétiteur avec le moins d'admonitions ;
- Le compétiteur ayant réalisé la première projection valide ;
- Si l'égalité demeure, le résultat du round est : égalité.

3.2 : Pour le combat

Après trois rounds, si l'égalité demeure, le gagnant est désigné selon les critères suivants et dans cet ordre :

- Le compétiteur avec le moins d'avertissements ;
- Le compétiteur avec le moins d'admonitions ;
- Le compétiteur ayant réalisé la première projection valide ;
- Le compétiteur qui a comptabilisé le plus de points durant le combat ;
- Le compétiteur le plus léger lors de la pesée de contrôle ;
- Si toutefois l'égalité reste, le chef des arbitres rend une décision après concertation avec tous les arbitres concernés. En système de tour de poule, si l'égalité reste, 2 points sont attribués à chaque combattant.

Chapitre 3 : Règlement Sanda Light - catégories Minimes Cadets Juniors

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

- Les coups de pied à la tête sont autorisés ;
- Les enchainements de coups de poing au à la tête sont autorisés ;
- Toute frappe réalisée avec puissance est formellement interdite ;
- La recherche du hors combat est interdite.

Article 1 : Gains de points

1.1 : Deux points sont obtenus par

- Le combattant ayant forcé son adversaire à sortir de la surface de combat ou quand son adversaire sort seul de la surface de combat, et seulement si le contact entre les deux combattants est rompu ;
- Le combattant restant debout tandis que l'adversaire est tombé au sol ou lorsque son adversaire a posé un appui supplémentaire au sol (autre que ses pieds) ;
- Le combattant ayant exécuté un coup de pied net au tronc ;
- Le combattant ayant fait chuter son adversaire en tombant lui-même délibérément à condition de se relever dans le même mouvement en utilisant une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;
- Le combattant provoquant un comptage forcé valide ;
- Le combattant dont l'adversaire a reçu un avertissement.

1.2 : Un point est obtenu par

- Le combattant ayant exécuté un coup de poing net au tronc ou à la tête ;
- Le combattant ayant exécuté un coup de pied net au niveau de la cuisse/fessier ;
- Le combattant ayant fait chuter son adversaire en tombant lui-même délibérément sans pouvoir se relever dans le même mouvement en utilisant une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;
- Le combattant lorsque son l'adversaire ne se remet pas sur ses pieds dans les trois secondes, après avoir effectué une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;
- Le combattant dont l'adversaire n'attaque pas dans les cinq secondes suite à la consigne de l'arbitre ;
- Le combattant qui tombe sur ou après son adversaire dans une action de projection (même dans le cas où son adversaire est l'auteur de la technique de projection) ;
- Le combattant dont l'adversaire a reçu une admonition.

1.3 : Aucun point ne sera comptabilisé

- Pour les frappes simultanées valant le même nombre de points ;
- Pour des frappes effectuées lors d'une saisie ;
- Pour chute intentionnelle en vue de réaliser une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;
- Quand les deux combattants tombent au sol ou sortent de la surface de combat en même temps ;
- Quand un combattant sort de la surface de combat mais réussit à tenir son adversaire.

1.4 : Cas particuliers

- Dans le cas d'une projection, si l'auteur de la technique prend appuis au sol avec une autre partie que ses pieds, avant que son adversaire ne tombe, ce dernier remportera un point ;

- Dans le cas où la surface de compétition, n'est pas une estrade, mais une surface plane, le compétiteur sera considéré comme sorti s'il a pris un appui supplémentaire entier hors de la surface de combat (ex : mettre un pied de l'autre côté de la ligne) Sera également considéré comme sorti, le compétiteur, qui lors d'une chute, aura plus de la moitié du corps en dehors de la surface de compétition délimitée par tapis ou ligne continue ;
- Quand un combattant chute sur le tapis puis sort de la surface de combat avant, ou en même temps que l'arbitre central dise « TING », seule la sortie sera prise en compte ;
- La technique de renversement sacrifice « planchette » ne sera valide que dans le cas où elle est exécutée de façon défensive, en absorbant la poussée de l'adversaire, et seulement pour fait sortir son adversaire de la surface de combat Dans tous les cas, en cas d'échec, elle sera comptabilisée comme étant une chute pour son exécutant ;
- Dans le cas d'une saisie ou d'une poussée réalisée dans le but de faire sortir l'adversaire de la surface de combat, celles-ci devront s'effectuer dans une distance égale au maximum à la moitié de la largeur de la surface de combat.

Article 2 : Pénalités

On distingue différents types de fautes :

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

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

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

2-1 : La remarque orale (pas de points de pénalité)

L'arbitre central peut faire des remarques orales aux compétiteurs sans que cela soit considéré comme un avertissement.

Elle est faite lorsqu'une faute accidentelle et sans gravité, qu'elle soit technique ou personnelle, est effectuée pour la première fois lors d'un même combat.

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

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

- Saisie passive récurrente de l'adversaire ;
- Fuite passive du combat ;
- Demande d'arrêt du combat pour un motif futile pendant une situation désavantageuse ;
- Langage provocateur ou sans intérêt ;
- Refus d'obéissance aux commandements des arbitres ou des officiels ;
- Rejet du protège-dents, retrait intentionnel des protections ou mauvais état des protections ;
- Retard à l'appel de l'arbitre central ou du chef de table.

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

L'avertissement est donné pour faute personnelle. La conséquence est une majoration de 2 points au score de l'adversaire. Trois avertissements entraînent la défaite pour le combat en cours.

- Exemple de motifs :
- Attaquer son adversaire avant le signal de l'arbitre central ;
- Attaquer son adversaire après le signal d'arrêt de l'arbitre central ;
- Frapper sur une zone interdite ;
- Frapper avec une technique interdite ;

- Comportement antisportif ou perte de contrôle de soi ;
- Toute frappe réalisée avec puissance pour la catégorie SANDA LIGHT.

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

La défaite intervient d'office dans le cas où le coup prohibé entraîne pour l'adversaire l'impossibilité de poursuivre le combat, après examen du médecin qui évaluera le niveau de gravité.

Article 3 : Egalité

3.1 : Pour le round

En cas d'égalité de points dans un round, le gagnant est désigné selon les critères suivants et dans cet ordre :

- Le compétiteur avec le moins d'avertissements ;
- Le compétiteur avec le moins d'admonitions ;
- Le compétiteur le plus léger lors de la pesée de contrôle ;
- Si l'égalité demeure, le résultat du round est : égalité.

3.2 : Pour le combat

Après trois rounds, si l'égalité demeure, le gagnant est désigné selon les critères suivants et dans cet ordre :

- Le compétiteur avec le moins d'avertissements ;
- Le compétiteur avec le moins d'admonitions ;
- Le compétiteur qui a comptabilisé le plus de points durant le combat ;
- Le compétiteur le plus léger lors de la pesée de contrôle ;
- Si toutefois l'égalité reste, le chef des arbitres rend une décision après concertation avec tous les arbitres concernés. En système de tour de poule, si l'égalité reste, 2 points sont attribués à chaque combattant.

Chapitre 4 : Règlement Sanda Light - catégories Seniors et Vétérans

- Toute frappe réalisée avec puissance est formellement interdite ;
- La recherche du hors combat est interdite.

Article 1 : Gains de points

1.1 : Deux points sont obtenus par

- Le combattant ayant forcé son adversaire à sortir de la surface de combat ou quand son adversaire sort seul de la surface de combat, et seulement si le contact entre les deux combattants est rompu ;
- Le combattant restant debout tandis que l'adversaire est tombé au sol ou lorsque son adversaire a posé un appui supplémentaire au sol (autre que ses pieds) ;
- Le combattant ayant exécuté un coup de pied net au tronc ou à la tête ;
- Le combattant ayant fait chuter son adversaire en tombant lui-même délibérément à condition de se relever dans le même mouvement en utilisant une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;
- Le combattant provoquant un comptage forcé valide ;
- Le combattant dont l'adversaire a reçu un avertissement.

1.2 : Un point est obtenu par

- Le combattant ayant exécuté un coup de poing net au tronc ou à la tête ;
- Le combattant ayant exécuté un coup de pied net au niveau de la cuisse/fessier ;
- Le combattant ayant fait chuter son adversaire en tombant lui-même délibérément sans pouvoir se relever dans le même mouvement en utilisant une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;

- Le combattant lorsque son l'adversaire ne se remet pas sur ses pieds dans les trois secondes, après avoir effectué une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;
- Le combattant dont l'adversaire n'attaque pas dans les cinq secondes suite à la consigne de l'arbitre ;
- Le combattant qui tombe sur ou après son adversaire dans une action de projection (même dans le cas où son adversaire est l'auteur de la technique de projection) ;
- Le combattant dont l'adversaire a reçu une admonition.

1.3 : Aucun point ne sera comptabilisé

- Pour les frappes simultanées valant le même nombre de points ;
- Pour des frappes effectuées lors d'une saisie. ;
- Pour chute intentionnelle en vue de réaliser une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;
- Quand les deux combattants tombent au sol ou sortent de la surface de combat en même temps ;
- Quand un combattant sort de la surface de combat mais réussit à tenir son adversaire.

1.4 : Cas particuliers

- Dans le cas d'une projection, si l'auteur de la technique prend appui au sol avec une autre partie que ses pieds, avant que son adversaire ne tombe, ce dernier remportera un point ;
- Dans le cas où la surface de compétition, n'est pas une estrade, mais une surface plane, le compétiteur sera considéré comme sorti s'il a pris un appui supplémentaire entier hors de la surface de combat (ex : mettre un pied de l'autre côté de la ligne) Sera également considéré comme sorti, le compétiteur, qui lors d'une chute, aura plus de la moitié du corps en dehors de la surface de compétition délimitée par tapis ou ligne continue ;
- Quand un combattant chute sur le tapis puis sort de la surface de combat avant, ou en même temps que l'arbitre central dise « TING », seule la sortie sera prise en compte ;
- La technique de renversement sacrifice « planchette » ne sera valide que dans le cas où elle est exécutée de façon défensive, en absorbant la poussée de l'adversaire, et seulement pour fait sortir son adversaire de la surface de combat Dans tous les cas, en cas d'échec, elle sera comptabilisée comme étant une chute pour son exécutant ;
- Dans le cas d'une saisie ou d'une poussée réalisée dans le but de faire sortir l'adversaire de la surface de combat, celles-ci devront s'effectuer dans une distance égale au maximum à la moitié de la largeur de la surface de combat.

Article 2 : Pénalités

On distingue différents types de fautes :

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

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

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

2-1 : La remarque orale (pas de point de pénalité)

L'arbitre central peut faire des remarques orales aux compétiteurs sans que cela soit considéré comme un avertissement.

Elle est faite lorsqu'une faute accidentelle et sans gravité, qu'elle soit technique ou personnelle, est effectuée pour la première fois lors d'un même combat.

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

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

- Saisie passive récurrente de l'adversaire ;
- Fuite passive du combat ;
- Demande d'arrêt du combat pour un motif futile pendant une situation désavantageuse ;
- Langage provocateur ou sans intérêt ;
- Refus d'obéissance aux commandements des arbitres ou des officiels ;
- Rejet du protège-dents, retrait intentionnel des protections ou mauvais état des protections ;
- Retard à l'appel de l'arbitre central ou du chef de table.

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

L'avertissement est donné pour faute personnelle. La conséquence est une majoration de 2 points au score de l'adversaire. Trois avertissements entraînent la défaite pour le combat en cours.

- Exemple de motifs :
- Attaquer son adversaire avant le signal de l'arbitre central ;
- Attaquer son adversaire après le signal d'arrêt de l'arbitre central ;
- Frapper sur une zone interdite ;
- Frapper avec une technique interdite ;
- Comportement antisportif ou perte de contrôle de soi ;
- Toute frappe réalisée avec puissance pour la catégorie SANDA LIGHT.

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

La défaite intervient d'office dans le cas où le coup prohibé entraîne pour l'adversaire l'impossibilité de poursuivre le combat, après examen du médecin qui évaluera le niveau de gravité.

Article 3 : Egalité

3.1 : Pour le round

En cas d'égalité de points dans un round, le gagnant est désigné selon les critères suivants et dans cet ordre :

- Le compétiteur avec le moins d'avertissements ;
- Le compétiteur avec le moins d'admonitions ;
- Le compétiteur le plus léger lors de la pesée de contrôle.
- Si l'égalité demeure, le résultat du round est égalité.

3.2 : Pour le combat

Après trois rounds, si l'égalité demeure, le gagnant est désigné selon les critères suivants et dans cet ordre :

- Le compétiteur avec le moins d'avertissements ;
- Le compétiteur avec le moins d'admonitions ;
- Le compétiteur qui a comptabilisé le plus de points durant le combat ;
- Le compétiteur le plus léger lors de la pesée de contrôle ;
- Si toutefois l'égalité reste, le chef des arbitres rend une décision après concertation avec tous les arbitres concernés. En système de tour de poule, si l'égalité reste, 2 points sont attribués à chaque combattant.

Annexe : Gestuelle et matériel de l'arbitrage combat

Article 1 : Les annonces et la gestuelle de l'arbitre central

Montée de l'arbitre central sur la plateforme

Lors de sa prise de fonction sur la plateforme, l'arbitre central effectue un salut poing-paume, puis se place au centre en direction du chef de table.

Debout, les pieds serrés. Placer la paume gauche contre le poing droit, 20 à 30 centimètres devant sa poitrine (Fig. 1 et 2).



Fig. 1



Fig.2

La montée des combattants sur la plateforme

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

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



Fig.3



Fig.4

Le salut des combattants

En faisant face au juge principal, debout, les pieds serrés, l'arbitre central place la paume gauche contre le poing droit, 20 à 30 centimètres devant sa poitrine, pour signifier aux deux compétiteurs qu'ils doivent saluer le chef de table. (Fig. 1 et 2).

Puis, dans un mouvement circulaire, placer la main gauche sur le poing droit devant le corps pour signifier aux deux compétiteurs qu'ils doivent se saluer (Fig.5).



Fig.5

Premier round, Deuxième round, Troisième round

En faisant face au juge principal, prendre une « position d'arc », tout en annonçant « premier, deuxième ou troisième round ! » il tend un bras en avant en pointant l'index, l'index et le majeur ou l'index, le majeur et l'annulaire séparément pointés vers le haut, les autres doigts serrés en poing (Fig.6, 7,8).

Fig.6



Fig.7



Fig.8



Début du round

En faisant face au juge principal, il prend la « position d'arc » entre les deux compétiteurs et, tout en annonçant « Yubei (prêt) ! » tend les bras en direction des combattants, paume vers le haut (Fig.9). Puis, tout en annonçant « Kaishi (début) ! » il ramène les bras, paumes vers le bas, devant l'abdomen (Fig.10).



Fig.9



Fig.10

« Ting (stop) ! »

Tout en annonçant « Ting (stop) ! » il prend la « position d'arc » et tend le bras entre les deux combattants, main ouverte, doigts serrés, paume perpendiculaire au sol (Fig.11-12).



Fig.11-12

5 secondes de passivité

Tout en annonçant « rouge ! » ou « Bleu ! » l'arbitre élève les deux bras devant le corps, en faisant face au fautif, avec le petit doigt (l'auriculaire) et l'annulaire d'une main pliée tandis que les trois autres doigts de cette main, ainsi que tout ceux de l'autre main sont pointés écartés vers le haut (Fig. 13).



Fig.13

Compte

En faisant face au concurrent tombé (ou en difficulté), les deux bras pliés au coude, et les deux poings serrés devant le corps, paumes vers l'avant, il détend les doigts un par un, du pouce au petit doigt, au rythme d'un par seconde (Fig. 14-15).



Fig.14



Fig.15

Saisie passive

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



Fig. 16



Fig. 16a

Compte forcé 8 Secondes (compte valide)

En faisant face au juge principal, il tend un bras vers l'avant avec le pouce se dirigé vers le haut et les autres doigts serrés en poing, en déclarant : « compte valide » (Fig. 17).



Fig.17

Trois secondes

Tout en déclarant « rouge ! » ou « Bleu ! » il tend un bras obliquement vers le haut avec la paume vers le haut et en direction du compétiteur. Dans le même temps, il déplace, dans un mouvement de va-et-vient, l'autre main de l'abdomen au côté du corps, avec le pouce, l'index et le majeur tendu séparément, les autres doigts repliés (Fig. 18).



Fig.18

Ordre d'attaquer

Il tend un bras entre les deux combattants, le pouce tendu et les autres doigts serrés, paume vers le bas. Tout en déclarant « rouge ! » ou « Bleu ! » il déplace la main horizontalement devant de thorax, dans la direction du pouce, pour signifier au combattant qu'il doit attaquer (Fig.19).



Fig.19

Au sol

En déclarant : « rouge ! » ou « Bleu ! » il tend un bras, paume vers le haut, en direction du compétiteur tombé, il descend l'autre bras vers le sol en même temps sur le côté du corps, le coude légèrement plié et la paume vers le bas (Fig.20).



Fig.20

Au sol en premier.

Il tend un bras vers le concurrent qui est tombé le premier (Fig.21) et, tout en déclarant « rouge ! » ou « Bleu ! » il croise les bras devant l'abdomen, paumes vers le bas (Fig.22).



Fig.21



Fig.22

Chutes simultanées

En faisant face au juge principal, il lève les deux bras en avant et les abaisse en appuyant les paumes vers le bas (Fig.23).



Fig.23

Une sortie de la plateforme

Il tend un bras en direction du concurrent tombé de la plateforme (Fig.24) et, tout en annonçant « rouge ! » ou « Bleu ! » il pousse l'autre main en avant, doigts tendus vers le haut en prenant la position d'arc (Fig.25).



Fig. 24



Fig. 25

Sorties simultanées de la plateforme

En direction de l'action, il prend la « position d'arc » et pousse les deux paumes en avant, bras entièrement tendus et doigts dirigés vers le haut (Fig.26). Il place alors les coudes en angle droit devant le corps, paumes face à soi, tout en ramenant les pieds joints (Fig.27).



Fig.26



Fig.27

Frappe à l'entrejambe

L'arbitre tend un bras vers le fau-tif et désigne l'entrejambe avec l'autre main (Fig.28).



Fig.28

Frappe sur l'arrière de la tête

L'arbitre tend un bras vers le fautif et place l'autre main sur l'arrière de la tête (Fig.29).



Fig.29

Frappe avec le coude ★ ★

En faisant face au fautif, l'arbitre plie les deux bras devant la poitrine et recouvre son coude avec l'autre main (Fig.30).



Fig.30

Frappe avec le genou ★ ★

En faisant face au fautif, l'arbitre lève un genou et le recouvre avec la main du même côté (Fig.31).



Fig.31

Frappe trop puissante (uniquement en SANDA LIGHT) ★ ou ★ ★

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



Fig.32



Fig.33

Avertissement

L'arbitre tend un bras vers le fautif, paume vers le haut. Tout en déclarant « rouge ! » ou « Bleu ! » il plie l'autre bras en angle droit, poing serré, paume vers l'arrière (Fig. 34).



Fig.34

Admonition

L'arbitre tend un bras vers le fautif, paume vers le haut. Tout en déclarant « rouge ! » ou « Bleu ! » Il plie l'autre bras en angle droit, paume vers l'arrière (Fig.35).



Fig.35

Disqualification

En annonçant « rouge ! » ou « Bleu ! » l'arbitre serre les poings et croise les avant-bras devant le corps en faisant face au juge principal (Fig.36).



Fig.36

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

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

Technique non valide

En faisant face au juge principal, l'arbitre tend les bras devant l'abdomen en les croisant et décroisant (Fig.37-38-39).



Fig.37



Fig.38



Fig.39

Traitement de secours – appel du médecin

En faisant face au médecin, l'arbitre croise les avant-bras devant la poitrine, un à l'horizontal, l'autre à la vertical (doigts vers le haut), mains ouvertes et doigts tendus (Fig.40).



Fig.40

Repos

En se plaçant entre les combattants, l'arbitre tend le bras, paumes vers le haut, en direction de leur coin de repos respectif. (Fig.41).



Fig.41

Echange de positions

En faisant face au juge principal, au centre de la plateforme, l'arbitre croise les bras devant l'abdomen (Fig.42).



Fig.42

Match nul

Au centre de la plateforme, en se tenant entre les concurrents, l'arbitre tient leurs poignets et soulève leurs mains. Une fois en face du chef de table, une seconde fois dos à lui. (Fig.43).



Fig.43

Vainqueur

En se tenant entre les combattants, l'arbitre tient le poignet du vainqueur et soulève sa main (Fig.44). (maintenir le poignet de vaincu vers le bas).



Fig.44

Article 2 : Gestuelle des juges de ligne

Au sol ou hors (de la plateforme)

le juge de ligne pointe l'index vers le bas, et serre les autres doigts (Fig.45).



Fig.45

N'est pas allé au sol ou hors (de la plateforme)

Le juge de ligne déplace une main d'un côté à l'autre, les doigts vers le haut, paume vers le bas (Fig.46).



Fig.46

Pas vu clairement

Le juge de ligne plie les deux bras au coude, les avant-bras en diagonale devant le corps, paumes vers le haut (Fig.47).



Fig.47

Article 3 : Matériel pour le jugement et l'arbitrage

Matériel du juge de ligne

- Un compteur mécanique manuel ;
- Les feuilles de score ;
- Deux stylos (encre) ;
- Deux plaquettes colorées.

Un jeu de 2 plaquettes de couleur (1 rouge, 1 bleue) est distribué par juge. Une plaquette mesure 20cm de diamètre sur un manche de 20cm de long.

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

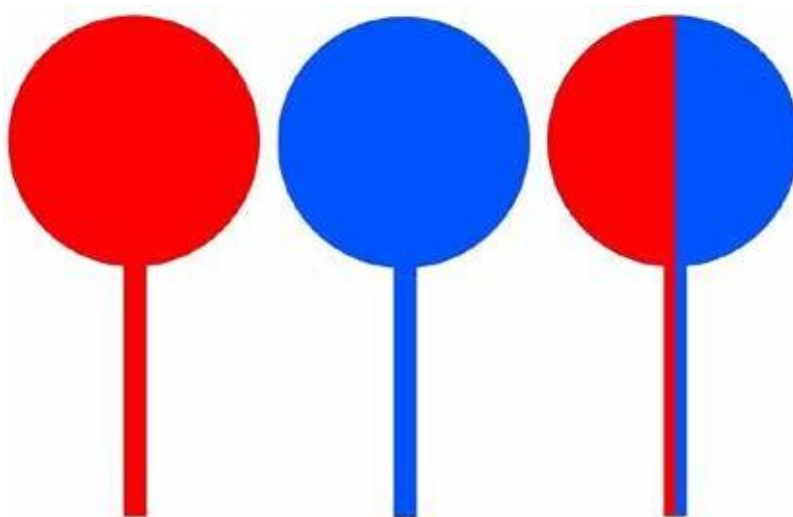


Fig.1

Matériel du chronométreur

- Un gong et son support ;
- Deux chronomètres. Matériel de l'enregistreur
- Des cartes de signalisation ;
- Deux stylos (encre) ;
- Les feuilles d'enregistrement ;
- Classeur ;
- Douze cartes jaunes, **Cartes d'admonition** : décorées de caractères chinois et français (Fig. 2), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour l'admonestation ;
- Six cartes rouges, **Cartes d'avertissement** : décorées de caractères chinois et français (Fig.3), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour l'avertissement ;
- Six cartes vertes, **Cartes de comptages forcés** : décorées de caractères chinois et français (Fig.4), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour le compte forcé ;
- Quatre cartes bleues, **Cartes de sortie** : Décorées de caractères chinois et français (Fig.5), de format 15cm X 5cm, elles sont employées pour les sorties.



Fig.2



Fig.3



Fig.4



Fig.5

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



(图五)

Fig.6

Matériel du chef de table

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

RÈGLEMENT D'ARBITRAGE COMBAT DE KUNG-FU TRADITIONNEL



Sommaire du règlement d'arbitrage combat de kung-fu traditionnel

Article 1 : Les catégories d'âges.....	121
Article 2 : Les catégories de poids.....	121
Article 3 : La tenue.....	122
Article 4 : Les protections	122
Article 5 : Format de compétition.....	122
Article 6 : Cibles et techniques autorisées.....	123
Article 7 : Cibles et techniques interdites	123
Article 8 : Gains de points	123
Article 9 : Sanctions.....	124
Article 10 : Gains d'un round	124
Article 11 : Résultat du combat.....	124
Article 12 : Cas justifiant l'arrêt du combat.....	125

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

Article 1 : Les catégories d'âges

Catégories d'âges	Mini Poussins	Pous-sins	Pupilles	Benja-mins	Minimes	Cadets
Age	4-5 ans	6-7 ans	8-9 ans	10-11 ans	12-13 ans	14-15 ans

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

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

Article 2 : Les catégories de poids

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

Mini Poussins	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans 1-2-3-4
4-5 ans	6-7 ans	8-9 ans	10-11 ans	12-13 ans	14-15 ans	16-18 ans	18-39 ans	+40 ans
≤25 kg	≤20 kg	≤25 kg	≤30 kg	≤35 kg	≤44 kg	≤48 kg	(≤48 kg Féminines)	≤60 kg
+25 kg	≤25 kg	≤30 kg	≤35 kg	≤40 kg	≤48 kg	≤52 kg	(≤52 Féminines)	≤65 kg
	≤30 kg	≤35 kg	≤40 kg	≤45 kg	≤52 kg	≤56 kg	≤56 kg	≤70 kg
	≤35 kg	≤40 kg	≤45 kg	≤50 kg	≤56 kg	≤60 kg	≤60 kg	≤75 kg
	≤40 kg	≤45 kg	≤50 kg	≤55 kg	≤60 kg	≤65 kg	≤65 kg	≤80 kg (+ 75 Féminines)
	+ 40 kg	+ 45 kg	+ 50 kg	≤60 kg	≤65 kg	≤70 kg	≤70 kg	≤85 kg
				≤65 kg (>60 Fém.)	≤70 kg (+ 65 Féminines)	≤75 kg	≤75 kg	≤90 kg
				>65 kg	≤75 kg	≤80 kg (+ 75 Féminines)	≤80 kg (+ 75 Féminines)	+ 90 kg
					+ 75 kg	≤85 kg	≤85 kg	
						+85 kg	≤90 kg	
							+ 90 kg	

Article 3 : La tenue

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

Article 4 : Les protections

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

Gants	Casque	Plastron	Protège dents	Protège-tibias+Pieds	Coquilles
Obligatoire pour les MCJSV (Mitaines, Type Arts Martiaux Mixte) Sauf pour les PPB (Gants de Sanda) Obligatoire (Sans pommettes)		Obligatoire (Sans épaulettes)	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire

Article 5 : Format de compétition

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

Durée des rounds en COMBAT KUNGFU TRADITIONNEL

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

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

Article 6 : Cibles et techniques autorisées

Cibles autorisées

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

Techniques autorisées

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

Article 7 : Cibles et techniques interdites

Cibles interdites

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

Techniques interdites

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

La recherche du KO est interdite en COMBAT KUNGFU TRADITIONNEL.

Article 8 : Gains de points

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

Article 9 : Sanctions

Admonitions.

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

Avertissements avec pénalité à un point

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

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

Avertissements avec pénalités à deux points

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

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

Disqualification

Un combattant est disqualifié dans les cas suivants :

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

Article 10 : Gains d'un round

Un round peut être remporté dans deux cas :

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

Article 11 : Résultat du combat

La victoire peut être remportée dans 3 cas :

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

Autres situations :

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

Article 12 : Cas justifiant l'arrêt du combat

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

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

RÈGLEMENT D'ARBITRAGE TUISHOU



Sommaire du règlement d'arbitrage Tuishou

Article 1 : Corps arbitral	128
Article 2 : Aire de combat et matériel d'arbitrage	128
Article 3 : Déroulement des épreuves	128
Article 4 : Modalités de combat	128
Article 5 : Techniques autorisées et interdites	128
Article 6 : Barème de points.....	129
Article 7 : Pénalités et avertissements.....	129
Article 8 : Gestes de l'arbitre	129
Article 9 : Critères d'appréciation	129
Article 10 : Catégories d'âge et de poids	129
Article 11 : Tenue & protections.....	129

Article 1 : Corps arbitral

Le corps arbitral se compose de :

Un arbitre central : responsable de la conduite du combat et de la sécurité des compétiteurs ;

Deux arbitres de coin : observent et signalent les actions et fautes ;

Un arbitre de table : coordination et suivi administratif ;

Un chronométreur : responsable du temps et des interruptions.

Article 2 : Aire de combat et matériel d'arbitrage

Aire plane, non surélevée ; tapis tatamis ou puzzle Dimensions : carré de 6 m ;

Matériel : table avec feuilles de match, stylos, gong, microphone ; chronomètres ; bracelets rouge et bleu ; tableaux d'affichage.

Article 3 : Déroulement des épreuves

Appel des compétiteurs 10 minutes avant le combat.

Après 3 appels sans présentation → forfait.

Premier appelé : ceinture rouge, second : ceinture bleue.

Saluts avant et après combat.

Signaux : 'KAÏSHI' (début), 'TING' (arrêt).

Article 4 : Modalités de combat

Pas fixe :

- 2 manches d'1 minute,
- Inversion après la 1^{re} minute.

Pas mobile :

- 1 manche de 2 minutes. Égalité :
- Prolongation de 15 sec pas fixe
- Prolongation de 30 sec pas mobile)

Le premier qui marque 1 point gagne

Article 5 : Techniques autorisées et interdites

Techniques Autorisées :

- Poussées avec mains,
- Avant-bras,
- Épaules ;
- Tirer sans saisie.

Techniques interdites :

- Poussées au visage/gorge ;
- Saisies pour rester ;
- Ruptures volontaires ;
- Frappes, balayages,
- Projections,
- Verrouillages,
- Morsures.

Article 6 : Barème de points

Pas fixe :

- 1 appui déplacé = 1 pt ;
- 2 appuis = 2 pts ;
- Contact au sol = 3 pts.

Pas mobile :

- Déséquilibre = 1 pt ;
- Plusieurs pas = 2 pts ;
- Sortie ou chute = 5 pts.

Article 7 : Pénalités et avertissements

- Rupture volontaire, saisie illégale, anti-jeu : avertissement.
- Deux avertissements = disqualification.
- Sortie volontaire : pénalité 5 pts.

Article 8 : Gestes de l'arbitre

- Sortie : bras oblique, main ouverte.
- Avertissement : bras horizontal, poing fermé, index pointé.
- Points : bras tendu, doigts indiquant points.
- Fin : bras levé côté vainqueur.

Article 9 : Critères d'appréciation

- Stabilité et enracinement ; sensibilité au mouvement ; fluidité ; respect de l'esprit du Tui Shou.

Article 10 : Catégories d'âge et de poids

Juniors ; Seniors ; Vétérans

FEMMES	HOMMES
Moins de 52 kg	Moins de 60 kg
52,100 à 56 kg	60,100 à 65 kg
56,100 à 60 kg	65,100 à 70 kg
60,100 à 65 kg	70,100 à 75 kg
65,100 à 70 kg	75,100 à 80 kg
70,100 à 75 kg	80,100 à 85 kg
75,100 à 80 kg	85,100 à 90 kg
Plus de 80 kg	Plus de 90 kg

Article 11 : Tenue & protections

Pantalon noir ; T-shirt uni blanc ; chaussures fines ou pieds nus (pas fixe).

Ceintures fournies par l'organisation.

Pas de bijoux ; ongles courts ; pas de corps gras.

Protège-poitrine conseillé pour femmes ; bandages autorisés avec certificat médical.

RÈGLEMENT D'ARBITRAGE QIGONG



Sommaire du règlement d'arbitrage Qi Gong

Chapitre 1 : Structures d'organisation des compétitions.....	132
Article 1 : Le Comité de Compétition.....	132
Article 2 : Commission de Supervision de Compétition.....	132
Article 3 : Commission de Réclamation	132
Article 4 : Corps exécutif de l'arbitrage.....	133
Chapitre 2 : Règles générales de compétition`	134
Article 1 : Natures et types de compétitions.....	134
Article 2 : Les catégories d'âge.....	134
Article 3 : Épreuves de compétition	135
Article 4 : Règles de réclamation	136
Chapitre 3 : Méthodes et critères de notation.....	136
Article 1 : Méthode de notation.....	136
Article 2 : Critères de notation des Gong Fa imposés	136
Article 3 : La déduction de points concernant la performance globale.....	137
Article 4 : Calcul de la note finale.....	139
Article 5 : Méthodes de notation des Gong Fa libres à main nue	139
Chapitre 4 : Particularités techniques, méthodes de compétition et erreurs courantes de 9 Gong Fa – santé.....	140
Article 1 : Yi Jin Jing pour la santé	140
Article 2 : Wu Qin Xi pour la santé.....	142
Article 3 : Liu Zi Jue pour la santé	143
Article 4 : Ba Duan Jin pour la santé.....	144
Article 5 : Da Wu pour la Santé.....	146
Article 6 : Ma Wang Dui Dao Yin Shu pour la Santé	147
Article 7 : Shi Er Duan Jin pour la Santé	148
Article 8 : Dao Yin Yang Sheng Gong Shi Er Fa pour la Santé	150
Article 9 : Taiji Yang Sheng Zhang (Qi gong avec une canne) pour la santé.....	151

Chapitre 1 : Structures d'organisation des compétitions

Article 1 : Le Comité de Compétition

1.1 Structure du Comité de Compétition

Seront formés en fonction de l'envergure de chaque compétition :

- Le Comité de Compétition ;
- Les sous-comités de compétition ;
- L'équipe des responsables du travail de compétition.

1.2 Responsabilités du Comité de Compétition

- Il collecte et vérifie les inscriptions des équipes participantes, prépare le matériel de compétition, d'arbitrage, et les récompenses.
- Il organise et coordonne les stages d'arbitrage, convoque les juges, et organise des réunions avec les dirigeants et entraîneurs des équipes participantes.
- Il organise le planning, organise le tirage au sort des passages, déclare et imprime les résultats quotidiens de compétition, et organise les cérémonies de récompenses ainsi que tout autre aspect concernant la gestion de la compétition.

Article 2 : Commission de Supervision de Compétition

2.1 Sa composition

- Un chef de supervision et un chef adjoint
- De 3 à 5 membres

2.2 Ses responsabilités

- Dans le respect des principes de transparence, d'égalité, et de justice, elle surveille le travail de la Commission de Réclamation, et de la Commission d'Arbitrage sans ni participer au travail de la Commission d'Appel ou de celle d'Arbitrage, ni corriger les décisions prises par ces commissions.
- Elle est responsable des problèmes liés au travail d'organisation de compétition sans lien avec les styles ou résultats de compétition.

Article 3 : Commission de Réclamation

3.1 Sa composition

- Un responsable et un responsable adjoint
- De 1 à 3 membres

3.2 Ses responsabilités

- Elle reçoit et règle les réclamations des équipes compétitrices contre les règles de compétition, ou contre celles d'arbitrage. Elle fera des enquêtes, exprimera ses jugements sans perturber le déroulement de compétition, ni corriger les jugements de classement ou de récompenses.
- Elle convoque la réunion de la Commission de Réclamation, procède au vote de ses décisions qui doivent obtenir plus de la moitié des voix des membres pour être valides. Le membre ayant des relations avec le plaignant ne participe ni au débat ni au vote du jugement de la commission de réclamation.
- Le jugement de la commission de réclamation sera l'ultime décision d'arbitrage, un procès-verbal de son jugement sera rapporté au Comité de Compétition.
- Si un jugement d'arbitrage est qualifié de juste, l'équipe plaignante devra s'y soumettre. Et si un jugement d'arbitrage est qualifié d'injuste, la Commission d'Appel donnera, au juge fautif, en fonction de situations concrètes, des instructions nécessaires ou appliquera des mesures d'organisation interne, sans modifier le résultat d'arbitrage.

Article 4 : Corps exécutif de l'arbitrage

4.1 Composition du jury

- Un Juge en Chef, de 1 à 2 Juges en Chef adjoints ;
- En fonction de l'envergure des compétitions, un ou plusieurs groupes de juges peuvent se constituer. Chaque groupe se compose d'un juge chef de table, d'un juge chef de table adjoint, d'un collègue A de 3 à 5 juges, et d'un collègue B de 3 à 5 juges ;
- Une personne est chargée du planning et de l'enregistrement ;
- Une personne est chargée des contrôles et vérifications.

4.2 Les responsabilités du jury

Le Juge en Chef

- 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 la distribution des tâches, il a le droit de résoudre tout problème dû à une erreur sérieuse commise par un juge.
- Il vérifie et déclare le résultat de compétition, et il conclut le travail d'arbitrage.

Les Juges en Chef adjoints

- 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 Juge Chef de Table

- 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.

Les Juges

- Sous la direction de leur Juge Chef de Table, ils participent au stage d'arbitrage et aux préparations d'arbitrage.
- Les juges du collège A sont chargés de la notation du compétiteur sur le domaine des critères de mouvements.
- Les juges du collège B sont chargés de la notation du compétiteur sur le domaine de la performance globale.

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 d'une brochure de 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

- Selon l'ordre de passage des compétiteurs, il applique à temps le contrôle des inscriptions, la vérification de la tenue vestimentaire des compétiteurs, et leur numéro.
- Il conduit les compétiteurs à l'aire de compétition, et transmet la liste vérifiée des compétiteurs au Chef de Table.

La composition des assistants

- De 1 à 2 assistants de planning
- De 2 à 5 contrôleurs des compétiteurs
- Deux assistants d'enregistrement de notation

- Un assistant de chronomètre
- Un assistant d'annonces
- Un assistant de sono
- Deux caméramans
- Deux assistants informatiques

Leurs responsabilités

- Les assistants de planning exécutent le travail d'enregistrement et de planning sous l'ordre du responsable du planning ;
- Les contrôleurs des compétiteurs exécutent le travail de contrôle sous l'ordre du responsable du contrôle des compétiteurs ;
- Les assistants d'enregistrement notent le résultat de la notation des juges et calculent le résultat de compétition ;
- L'assistant de chronomètre enregistre la durée de chaque passage de la compétition ;
- L'annonceur présente au public des informations relatives aux épreuves de la compétition et déclare les résultats de la compétition ;
- Le Responsable du son se charge de la musique de fond accompagnant les Gong Fa de compétition ;

Le Caméraman officiel de la compétition :

- Filme l'ensemble de la compétition dans les différentes épreuves.
- Sur ordre de la commission de réclamation, se charge de projeter la partie de film concernée.
- Stocke en ordre les enregistrements des prestations selon l'exigence de la commission de compétition.

Chapitre 2 : Règles générales de compétition

Article 1 : Natures et types de compétitions

- Individuel
- En équipe

Article 2 : Les catégories d'âge

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	16-17 ans	18 –34 ans	35-45 ans	46-55 ans	56-65 ans	66 ans et plus

Article 3 : Épreuves de compétition

- **Gong Fa Imposés** : Il s'agit des Gong Fa codifiés pour la Santé. Ces Gong Fa sont au nombre de 9.
- **Gong Fa Libres** : il s'agit des Gong Fa à main nue qui se pratiquent régulièrement dans les associations ou clubs tant au niveau national qu'international tels que des Gong Fa traditionnels de Shaolin, de Wudang, ou d'autres styles traditionnels ainsi que des styles contemporains.

3.1 Musique de fond

La musique de fond pour chaque épreuve de Gong Fa doit correspondre au règlement de chaque compétition. Il est interdit d'utiliser la musique de fond dans les Gong Fa libres.

3.2 Durée de temps de passage d'un Gong Fa

Pour les Gong Fa Imposés : la durée du temps de passage correspond à la musique réglementaire pour chaque Gong Fa.

Pour les Gong Fa Libres : la durée du temps de passage est de 6 minutes. Gong à 5 minutes.

3.3 Tenue de compétition

Les juges et compétiteurs doivent porter des tenues imposées par le Comité d'Organisation avec des badges correspondants à leur statut.

3.4 Détermination de l'ordre de passage des compétiteurs

Sous la direction du Comité d'Organisation et du Juge en Chef, le groupe chargé des inscriptions et du planning établit par tirage au sort l'ordre de passage des compétiteurs.

3.5 Vérification des inscriptions

30 minutes avant le début de la compétition, les compétiteurs doivent se présenter à l'endroit désigné pour la 1^{re} vérification de leurs inscriptions et le contrôle de leur tenue de compétition ainsi que de leurs instruments de Qigong.

10 minutes avant la compétition, se déroulera la 2^e vérification des inscriptions.

Les compétiteurs qui ne se présentent pas à temps à ces vérifications d'inscription, seront soumis aux règles de défaillance.

3.6 Protocole de compétition

Chaque fois que le compétiteur entend l'appel de son tour et la déclaration du résultat de sa prestation, il doit effectuer le salut spécifique de Qigong pour la Santé vers le Chef de Table.

3.7 Affichage des notes

Les résultats des compétitions individuelles et collectives doivent être publiquement affichés.

3.8 Classement

Classement des épreuves individuelles

Le classement se fait par genre et en fonction des catégories d'âge. Le classement se fait ensuite en fonction des notes obtenues de manière dégressive.

En cas d'égalité de la note finale, le classement se basera sur la note de la performance globale. Si l'égalité persiste, le classement se basera sur la note de critères des mouvements. Si l'égalité persiste, le classement se basera sur la note de critères des mouvements la plus élevée donnée par des juges avant le calcul de la note moyenne. Si l'égalité persiste, l'ex æquo doit être déclaré.

Classement par équipe

Le classement se fait ensuite en fonction des notes obtenues de manière dégressive.

En cas d'égalité du résultat global, le classement se basera sur la note du résultat de compétition collective. Si l'égalité persiste, le classement se basera sur la note du résultat de compétition individuelle. Si l'égalité persiste, l'ex æquo doit être prononcé.

Article 4 : Règles de réclamation

Seul le représentant de l'équipe participante aura le droit de porter une réclamation, aucun compétiteur ne pourra porter une réclamation à titre personnel.

Le contenu de la réclamation doit s'opposer à la décision d'arbitrage concernant le compétiteur de l'équipe plaignante et le contenu de chaque réclamation doit se limiter à une seule épreuve de compétition.

Dans les 30 minutes qui suivent la fin de la compétition d'une épreuve à laquelle participe son compétiteur, le dirigeant ou coach de l'équipe participante doit soumettre à la Commission de réclamation sa réclamation écrite, accompagnée d'un dépôt de 50 euros de droit de réclamation. Si la réclamation est justifiée, cette somme d'argent sera restituée et si la réclamation est qualifiée d'injustifiée, cette somme d'argent ne sera pas restituée.

Chapitre 3 : Méthodes et critères de notation

Article 1 : Méthode de notation

1.1 Pour les Gong Fa Imposés

Utiliser le barème de 10 points pour chaque épreuve de compétition, dont 5 points pour les critères de mouvements, et 5 autres points pour la performance globale.

Utiliser l'addition des points attribués par le Chef de table, et par les juges des deux collèges A et B après les déductions de points.

1.2 Pour les Gong Fa Libres

Utiliser le barème de 10 points pour chaque passage.

Les juges notent la prestation de chaque compétiteur en se référant aux différentes règles de Qigong, et d'après la méthode de classification des compétiteurs selon les 3 degrés et 9 niveaux de valeur de point (Voir le tableau de notation des Gong Fa Libres)

Article 2 : Critères de notation des Gong Fa imposés

2.1 La déduction de points concernant les erreurs par rapport aux critères de mouvements

Le total des déductions de points ne dépasse pas 4 points (y compris 4 points). En fonction des types d'erreurs ci-joint, les juges du collège A déduisent 0.10 point pour chaque erreur perçue. Lorsqu'une même erreur apparaît plusieurs fois dans un mouvement, ou lorsque dans un seul mouvement, plusieurs erreurs différentes apparaissent, la déduction de points ne dépasse pas le total de 0.40 point. Les erreurs par rapport aux critères de mouvements se divisent en 2 catégories :

- Erreurs de critères
- Échec de réalisation des mouvements

Erreurs de critères :

Erreurs de mouvements : il s'agit de mouvements qui ne sont pas conformes aux critères de mouvements de jambes et de bras ou des prononciations qui ne sont pas conformes aux critères des formes des lèvres.

Erreurs de durée : au cours de l'exécution d'un mouvement dont la durée doit être d'au moins 2 secondes, si le compétiteur maintient ce mouvement moins de deux secondes.

Erreurs de respiration : il s'agit des signes évidents d'essoufflement ou d'apnée.

Erreurs de manipulation des instruments : méthodes de saisie par exemple.

Échec de réalisation des mouvements

Chaque remuement de corps, déplacement de pieds, sautaillement donne lieu à déduction de 0.10 point.

Chaque saisie ratée, contact d'instrument avec le sol, fissure ou fêlure des instruments donne lieu à une déduction de 0.10 point.

Chaque chute, ou chute d'instrument au sol donne lieu à une déduction de 0.30 point.

Autres erreurs : L'oubli d'un mouvement, le manque de synchronisation entre la musique et les mouvements donne lieu à une déduction de 0.10 à 0.30 point en fonction du nombre d'erreurs.

Article 3 : La déduction de points concernant la performance globale

Il s'agit de juger la qualité globale et les caractéristiques des styles. La qualité globale

La qualité globale désigne la qualité des mouvements et celle de l'interprétation artistique.

• La qualité des mouvements

Les critères de qualité des mouvements sont : la forme, la posture, l'amplitude, le schéma, le démarrage et l'arrêt des mouvements, les méthodes d'instruments, l'alignement entre les mouvements et la formation, l'harmonisation entre les mouvements et la décoration, la musique de fond.

• La qualité d'interprétation artistique

Fluidité de force, bonne distinction entre les positions pleines et vides, bonne coordination, bonne fluidité de la respiration, concentration de l'esprit, harmonisation entre les regards et mouvements.

Caractéristiques des styles

• **Yi Jin Jing** pour la Santé : allongement des tendons et torsion des articulations, bonne coordination entre l'aspect dur et la souplesse, rotation du corps, flexion et extension des mouvements, alternance entre position pleine et vide.

• **Wu Qin Xi** pour la Santé : Imitation des mouvements des animaux pour développer son énergie, fusion entre la forme et l'esprit, dynamisation des articulations, extension et étirement de hanche et du corps.

• **Liu Zi Jue** pour la Santé : respiration en prononçant des sons, renforcement de la force par la voix, coordination entre la voix et le mouvement, et usage du qi pour bouger son corps.

• **Ba Duan Jing** pour la Santé : verticalité des postures, concentration de l'esprit sur les postures, alternance entre détente et contraction musculaire, coordination entre positions vides et pleines.

• **Dawu** pour la Santé : usage de la danse pour fluidifier l'énergie, mouvements de danse guidés par l'esprit, déblocage et lubrification des articulations, harmonisation entre les mouvements et l'esprit.

• **Mawangdui Dao Yin Shu** pour la Santé : déblocage énergétique au niveau des méridiens, coordination entre la forme et l'esprit, roulement des poignets autour de la taille, mouvements élégants et esthétiques.

• **Shi Er Duan Jing** pour la Santé : élégance en position assise, entraînement pour l'entretien de la santé, déblocage des méridiens Ren Mai et Du Mai, circulation naturelle du Qi.

• **Dao Yin Yang Sheng Gong Shi Er Fa** pour la Santé : mouvements en cercles, souplesse aux bouts des doigts, recherche de la rondeur, intention portée sur les points vitaux au bas du ventre et dans le dos.

• **Taiji Yang Sheng Zhang** pour la Santé : circulation énergétique avec un bâton, mouvements circulaires et fluides, axe situé au niveau des hanches pour tout mouvement, fusion entre le corps et l'instrument.

La prestation de chaque Gong Fa doit présenter pleinement les caractéristiques principales de son style. Jugement par classement selon les degrés et niveaux

La valeur totale de la performance globale se divise en 3 degrés. Chaque degré se divise en 3 niveaux de points, faisant un total de 9 niveaux de points.

La méthode de notation d'une performance globale consiste à déterminer en premier lieu son degré, puis son niveau de points, et finalement en rehaussant ou réduisant le niveau par un certain nombre de 0.05

point dans la limite de son niveau de point correspondant, sa note de points (jusqu'à la 2ème décimale qui doit être en chiffre 0 ou 5).

Les degrés de notation de la performance globale (Voir le tableau suivant)

Tableau des degrés et niveaux de points pour la notation de la performance globale

Degrés	Niveaux	Valeur de points
Excellent	1 ^{er}	5.00 ~ 4.80
	2 ^e	4.75 ~ 4.50
	3 ^e	4.45 ~ 4.10
Bien	1 ^{er}	4.00 ~ 3.80
	2 ^e	3.75 ~ 3.50
	3 ^e	3.45 ~ 3.10
Moyen	1 ^{er}	3.00 ~ 2.80
	2 ^e	2.75 ~ 2.50
	3 ^e	2.45 ~ 2.10

Critères de notation

Excellent : Lorsque les mouvements sont bien conformes à leurs critères, que la respiration est bien fluide, que l'esprit se concentre bien, qu'il y a une parfaite synchronisation entre une interprétation passionnante et un respect des critères spécifiques du style d'épreuve, et entre les mouvements et la formation, qu'il y a une parfaite harmonisation entre les mouvements et la musique de fond, la performance est qualifiée d'excellente.

Bien : Lorsque les mouvements sont assez bien conformes à leurs critères, que la respiration est assez fluide, que l'esprit se concentre assez bien, qu'il y a une assez bonne synchronisation entre une interprétation passionnante et un respect des critères spécifiques du style d'épreuve, et entre les mouvements et la formation, qu'il y a une assez bonne harmonisation entre les mouvements et la musique de fond, la performance est qualifiée de bonne.

Moyen : Lorsque les mouvements ne sont pas conformes à leurs critères, que la respiration n'est pas fluide, que l'esprit ne se concentre pas, qu'il n'y a pas de synchronisation entre une interprétation passionnante et un respect des critères spécifiques du style d'épreuve, et entre les mouvements et la formation et qu'il n'y a pas d'harmonisation entre les mouvements et la musique de fond, la performance est qualifiée de moyenne.

3.1 La déduction de points par le Chef de Table

- Reprise de la prestation :

Aucune déduction de point, lorsque la reprise de la compétition est accordée à une équipe pour une rupture de leur prestation due à des facteurs indépendants de la volonté de cette équipe.

Déduction de 1.00 point, lorsque la reprise de la compétition est accordée à une équipe pour une interruption de leur prestation due à des facteurs individuels de cette équipe.

Déduction de 1.00 point, lorsque la reprise de la compétition est accordée à une équipe pour une interruption de leur prestation due à des incidents individuels de cette équipe.

- Déduction de 0.10 point pour faute vestimentaire.
- Déduction de 0.10 point si une prestation se termine après la fin de la musique.
- Déduction de 0.10 point pour chaque faute de critères ou de règlement de contenu dans la chorégraphie de Qi Wu optionnel.
- Déduction de 0.20 pour chaque modification de mouvement dans la prestation des Gong Fa de compétition.
- Déduction de 0.50 point pour l'absence ou le rajout de chaque personne dans une équipe compétitrice.

Article 4 : Calcul de la note finale

La note finale d'une équipe ou d'un compétiteur est obtenue par l'addition de la moyenne des notes attribuées au titre des critères de mouvements et de la moyenne des notes attribuées au titre de la performance globale, après déduction des éventuelles pénalités prononcées par le Chef de table.

La note finale est exprimée au centième. Aucune règle d'arrondi n'est appliquée en fonction de la troisième décimale.

Lorsque le **groupe A** est composé de cinq juges, la moyenne des notes relatives aux critères de mouvements est calculée à partir des trois notes restantes après élimination de la note la plus élevée et de la note la plus basse.

Lorsque le **groupe B** est composé de cinq juges, la moyenne des notes relatives à la performance globale est calculée selon le même principe, après élimination de la note la plus élevée et de la note la plus basse. Lorsque le groupe B est composé de trois juges, la moyenne est calculée sur l'ensemble des notes attribuées.

La note finale correspond à la somme des deux moyennes ainsi obtenues, diminuée des éventuelles réductions appliquées par le Chef de table.

Toute équipe ou tout compétiteur qui n'achève pas sa prestation ne peut prétendre à aucune note ni à aucun classement.

Article 5 : Méthodes de notation des Gong Fa libres à main nue

Les juges déterminent la note des compétiteurs en se référant à deux domaines :

5.1 Aux différentes règles de Qigong suivantes

Dong zuo gui fan (动作规范) - Rigueur des mouvements, précision des méthodes et respect des caractéristiques des styles : le compétiteur doit jouer pleinement toutes les caractéristiques techniques, respecter les normes et les méthodes des mouvements ainsi que la chorégraphie des techniques de son style.

Jing li, Jie zhou, Xie tiao (劲力, 节奏, 协调) - Fluidité de la puissance interne, maîtrise des changements de rythme, et coordination des mouvements : Le compétiteur doit déployer toute sa puissance interne à travers des caractéristiques telles que la fluidité de la circulation énergétique, la maîtrise de la souplesse et la dureté, la bonne coordination entre les mouvements ascendants et descendants, la maîtrise des différents rythmes qui se traduit par l'harmonisation entre les différentes vitesses d'exécution des mouvements.

Fu xi shun chang (呼吸顺畅) - Contrôle de la respiration par les critères suivants : absence d'essoufflement ou d'apnée, bonne coordination entre la respiration et les mouvements des membres ou du corps.

Yi nian ji zhong (意念集中) - Concentration de l'esprit à travers l'absence de pensée, d'oubli et à travers une bonne coordination entre les regards et les mouvements des membres ou du corps.

Shen yun (神韵) - Expressions artistiques : tout compétiteur doit jouer pleinement l'originalité de son style, et du contenu de la discipline, des différentes expressions du visage (Qi zhi 气质) ou l'attitude personnelle (Jing shen mian mao 精神面貌) : tranquillité, sûreté, vitalité (sheng ji 生机).

Jiti dui wu (集体队伍) - Formation du groupe : bonne coordination, diversité et originalité des transformations techniques : tout en respectant la formation des colonnes et des lignes des compétiteurs, les transformations doivent être variées et bien coordonnées, faire ressortir le contenu principal et l'originalité de la discipline.

5.2 Au tableau de notation selon 3 degrés de mentions et 9 niveaux de points pour classer les compétiteurs de Gong Fa Libres.

Tableau de notation des Gong Fa libres

Degrés de mentions		Niveaux de points	Valeurs de points
Excellent	Supérieur	1	9.50 – 10.00
	Moyen	2	9.00 – 9.49
	Inférieur	3	8.50 – 8.99
Bien	Supérieur	4	8.00 – 8.49
	Moyen	5	7.50 – 7.99
	Inférieur	6	7.00 – 7.49
Moyen	Supérieur	7	6.50 – 6.99
	Moyen	8	6.00 – 6.49
	Inférieur	9	5.00 – 5.99

Chapitre 4 : Particularités techniques, méthodes de compétition et erreurs courantes de 9 Gong Fa – santé

Article 1 : Yi Jin Jing pour la santé

1.1 Particularités techniques

- Les mouvements s'étendent largement, s'exécutent de manière souple et harmonieuse.
- Les mouvements se coordonnent de manière spectaculaire, et présentent une bonne cohésion entre la force dure et la souplesse.
- Les exercices insistent sur les effets d'extension des tendons et d'ouverture des articulations, et sur la rotation, l'extension et la flexion de la colonne vertébrale.
- La respiration reste naturelle, douce, fluide, et ne présente pas de signes d'essoufflement ou de blocage.
- L'esprit du pratiquant doit se relaxer, ses pensées s'activent paisiblement en accompagnant ses mouvements.
- L'intention doit être légère comme si tantôt elle existait tantôt elle disparaissait.

1.2 Méthodes de compétition pour une durée de 6 minutes

Dans le cas de réduction de temps d'un passage à 6 minutes, l'exécution de ce Gong Fa implique les modifications suivantes :

- Tous les mouvements doivent être effectués une seule fois ;
- En ce qui concerne le mouvement de San pan luo di shi – Trois plateaux tombent à terre s'accroupir complètement en une seule fois ;
- En ce qui concerne le mouvement de Da gong ji gu shi – Profonde inclinaison plier la partie supérieure du corps vers l'avant à plus de 90 degrés. Et dans ce mouvement, ne donner que 3 chiquenaudes sur la nuque.

**1.3 Tableau des noms des mouvements, contenu des erreurs courantes
et critères de déductions de points relatifs au Gong Fa – Yi Jin Jing**

Ordre	Nom du mouvement	Contenu des erreurs courantes
	Première forme de Wei Tuo xian chu – Wei Tuo offre le pilon I	• Les bras soulevés ne forment pas une ligne horizontale. • En pressant les deux mains devant la poitrine, les doigts ne se tournent pas vers l'avant d'un angle de 30°, et les poignets ne font pas face au point Dan Zhong.
	2^e forme de Wei Tuo xian chu - Wei Tuo offre le pilon II	• En élevant les deux coudes, les mains et les bras ne sont pas parallèles aux épaules. • En étalant les deux mains vers l'extérieur du corps, la force ne se place pas au sur le tranchant des paumes, et les deux bras ne sont pas parallèles au sol.
	3^e forme de Wei Tuo xian chu - Wei Tuo offre le pilon III	• La rotation des mains ne s'effectue pas en-dessous des oreilles, les deux Hukou ne se font pas face. • Les mains soulevées ne se placent pas au-dessus du sommet de la tête ou les deux paumes ne se tournent pas vers le haut.
	Zhai xing huan dou – Cueillir des étoiles	• Au moment de Zhai Xing (cueillir l'étoile) la position se modifie. • En redressant les genoux « Huan Dou » (déplacer l'étoile), le mouvement n'est pas guidé par la taille, le médus de la main en haut ne vise pas le point « Jianyu » sur l'épaule.
	Dao zhui jiu niu wei – Tirer à l'envers les queues de neuf boeufs	• La façon de serrer le poing ne se réalise pas à partir de l'auriculaire jusqu'au pouce. • Le mouvement de pronation et de supination des avant-bras n'est pas exécuté par la rotation de hanche.
	Chu zhua liang chi shi – Montrer les griffes et déployer les ailes	• À l'ouverture de la cage thoracique, les deux paumes ne se font pas face. • Au moment de pousser les deux mains vers l'avant jusqu'au bout, les doigts ne s'écartent pas, et les yeux ne s'écarchillent pas.
	Jiu gui ba ma dao shi – Neuf diables tirent le sabre du fourreau	• Au moment de fléchir les deux genoux et de serrer le coude, la position change, et le coude placé dans le dos est détendu. • Au moment de changer la posture vers la gauche ou la droite, les deux mains ne passent pas sur les côtés pour s'élever vers le haut.
	San pan luo di shi – Trois plateaux tombent à terre	• En fléchissant les genoux, les bras restent verticalement tendus pour presser le sol. • La bouche n'a pas la forme voulue pour prononcer le son « hai ». • Les deux pieds s'écartent vers l'extérieur.
	Qing long tan zhua shi – Le dragon noir tend ses pattes	• L'angle du pivot vers la gauche ou la droite n'atteint pas 90°. • La courbe du dos est forcée de sorte que le centre de gravité se perd, et que les genoux se plient.
	Er hu pu shi – Le tigre affamé se jette sur sa proie	• Au moment de former la posture de bondir vers l'avant, les deux mains ne sont pas en forme de Huzhao – patte de tigre. • Au moment de fixer la posture finale, le talon de la jambe avant ne se soulève pas, le genou de la jambe arrière ne se plie pas, le corps n'est pas en forme d'arc renversé.

	Da gong ji gu shi – Profonde inclinaison	• Pendant la transition, les deux mains ne se tournent pas vers l'extérieur. • Au moment de courber le dos en appuyant les deux mains sur les oreilles, les deux coudes ne s'ouvrent pas vers les deux côtés. • En baissant le dos, la colonne vertébrale ne s'enroule pas du haut vers le bas. En redressant le dos, la colonne vertébrale ne s'étend pas progressivement.
	Diao wei shi Remuer la queue	• En courbant le dos, les jambes ne sont pas étendues, le dos ne se cambre pas, et la tête ne se lève pas. • En tournant la tête et les fesses, la tête ne se lève pas, et la tête et les fesses ne se tournent pas dans la même direction.
	Shou shi	• En élevant les mains, les bras ne sont pas détendus. • Les regards ne se tournent pas vers l'avant lorsque les bras s'étendent vers le haut.

Article 2 : Wu Qin Xi pour la santé

2.1 Particularités techniques

La chorégraphie : les mouvements doivent atteindre leur point de finition en bonne coordination avec la respiration, surtout en bonne maîtrise des différents niveaux : entre le haut et le bas, entre la montée et la descente et des différents états de force : entre la lourdeur et la légèreté, entre la dureté et la souplesse, avec une distinction lisible entre les positions pleines et vides, permettant de réaliser une fluidité et une dynamique des mouvements, et d'éliminer tout blocage.

L'interprétation artistique : la pratique insiste beaucoup sur les expressions artistiques – « Shen Yun », sur la reproduction des comportements et expressions spécifiques des animaux, par exemple :

- La posture majestueuse et le regard perçant du Tigre.
- Les gestuelles élégantes et les bondissements légers du Cerf.
- La posture raide et imposante, et les déplacements lourds et solides de l'Ours.
- La subtilité et la dynamique des mouvements du Singe.
- La sur-extension de la colonne vertébrale, l'équilibre sur une seule jambe, et le grand déploiement des bras dans les mouvements de l'Oiseau.

2.2 Méthodes de compétition pour une durée de 6 minutes

En cas de réduction de la durée pour un passage à 6 minutes, l'exécution de ce Gong Fa implique les modifications suivantes :

- La forme de départ de **Qi Shi – Commencement** devrait être effectuée une seule fois.
- Le mouvement de **Hu Ju - Lever Les Pattes du Tigre** devrait être fait deux fois seulement.
- En ce qui concerne les autres mouvements, ils doivent être effectués une seule fois à droite et à gauche.
- Le mouvement de **Clôture – Yin qi gui yuan** – Conduire le Qi au Dan Tian devrait être effectué une seule fois. L'ajustement du souffle entre deux mouvements est éliminé.

**2.3 Tableau de nom des mouvements, contenu des erreurs courantes
et critères de déductions de points relatifs au Gong Fa – Wu Qin Xi**

Ordre	Nom du mouvement		Contenu des erreurs courantes
	Qi shi – Commencement		Le trajet des mouvements n'est pas circulaire.
	Hu Xi – Exercice du Tigre	HU JU Lever les pattes du tigre	- En mouvement d'élévation, le corps se renverse vers l'arrière. - Le trajet des mains n'est pas vertical.
		HU PU Se jeter sur sa proie	- Au moment de l'extension vers l'avant, les genoux se plient, la tête se baisse, le dos se gonfle. - Dans le bondissement, les deux griffes ne se placent pas à côté des genoux.
	Lu Xi – Exercice du Cerf	LU TI Croiser les bois	- La jambe arrière se plie, et son talon décolle du sol. - Les mains n'étendent pas leurs bois vers la gauche ou la droite, et les doigts ne se tournent pas vers l'arrière.
		LU BENG Courir comme un cerf	- En tournant les bras vers l'intérieur et en les étendant vers l'avant, les bras se heurtent. - En position assise, la tête ne se baisse pas, le dos ne se gonfle pas, et le ventre ne rentre pas.
	Xiong xi – Exercice de l'Ours	XIONG YUN Tourner la taille comme un ours	- Le trajet du mouvement de la hanche et de l'abdomen n'est pas circulaire sur le plan frontal. - Manque de coordination entre les mouvements de rotation des mains et le mouvement de la hanche et de l'abdomen.
		XIONG HUANG Se balancer comme un ours	- L'élévation du bassin et l'avancement d'un pas ne sont pas pleinement exécutés. - En frappant le pied sur le sol, le pas ne s'ancre pas.
	Yuan xi – Exercice du Singe	YUAN TI Lever les pattes de singe	- La tête bascule en pivotant vers la gauche ou la droite. - Il y a une faute dans l'ordre de contraction ou de relaxation de différentes parties du corps.
		YUAN ZHAI Cueillir des fruits	- Les deux jambes ne sont pas complètement étendues en cueillant le fruit. - Le poignet n'est pas plié.
	Niao xi – Exercice de l'Oiseau	NIAO SHEN S'étirer comme un oiseau	- La jambe étendue vers l'arrière n'est pas dans la bonne direction, et la jambe d'appui n'est pas pleinement étendue. - Le corps n'est pas en forme d'arc renversé.
		NIAO FEI Voler comme un oiseau	- En élevant les deux bras, les mains se heurtent. - La jambe d'appui n'est pas complètement étendue, la cuisse de la jambe élevée est en-dessous du niveau parallèle avec le sol.
	Fermeture – Yin qi gui yuan Conduire le Qi au DanTian		Le trajet des deux bras n'est pas au niveau du nombril.

Article 3 : Liu Zi Jue pour la santé

3.1 Particularités techniques

Les mouvements s'étendent largement, s'exécutent lentement avec fluidité, grâce à l'intention, comme si le pratiquant nageait dans le Qi et que le Qi émanait de son corps.

Le pratiquant devrait exprimer son attitude de calme et de détente en interprétant la beauté de sa souplesse.

La respiration devrait être légère, régulière, longue, et souple sans exagérer les mouvements abdominaux comme si elle n'existait pas.

Au cours de la prononciation des différents sons, il est nécessaire de réaliser une cohésion parfaite entre l'intention et les mouvements afin d'utiliser l'intention pour guider le flux de Qi, et de coordonner l'intention et les formes.

3.2 Méthodes de compétition pour une durée de 6 minutes :

En cas de réduction du temps pour un passage à 6 minutes, l'exécution de ce Gong Fa implique les modifications suivantes :

- Le mouvement de Xu zi – Son « Xu » doit se faire deux fois seulement de chaque côté.
- En ce qui concerne les autres mouvements, ils doivent être effectués deux fois seulement.
- Le mouvement de fin de frotter l'abdomen doit être effectué 3 fois dans le sens des aiguilles d'une montre et 3 fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

3.3 Tableau des noms des mouvements, contenu des erreurs courantes et critères de déductions des points relatifs au Gong Fa - Liu Zi Jue

Nom du mouvement	Contenu des erreurs courantes
Yu bei shi - Préparation	• Défaut de Han xiong ba bai – la colonne vertébrale n'est pas étendue vers le haut, et la poitrine reste bombée.
Qi shi – Commencement	• En élevant les mains vers le haut, les bouts des deux coudes se tournent vers l'arrière, et la poitrine reste bombée. • En poussant les mains vers l'avant, la poitrine ou le ventre se bombe. • En posant les mains sur le nombril, les coudes serrent fort les deux côtés, ou les mains pressent le nombril.
Xu zi – Son « Xu »	• L'extension des bras et des mains se dirige diagonalement vers un côté. • En pivotant le buste, le centre de gravité se déplace vers l'avant ou vers l'arrière.
He zi – Son « He »	• Au moment de plier les coudes pour élever les mains, la poitrine se bombe et la tête se renverse.
Hu zi – Son « Hu »	• Au moment de tourner les mains vers l'extérieur, le ventre reste bombé. • Au moment de l'expiration, le niveau des deux mains est plus élevé ou plus bas que celui du nombril.
Si zi – Son « Si »	• Les mouvements de redresser verticalement les paumes, d'étendre la poitrine, de renverser la tête, et de rétracter le cou ne respectent pas l'ordre de réalisation. • Au moment de rentrer le cou, la tête est trop renversée vers l'arrière.
Chui zi – Son « chui »	• Quand les deux mains se placent devant le bas du ventre, les deux paumes ne se tournent pas légèrement vers l'arrière.
Xi zi – son « Xi »	• Lorsque les mains s'élèvent et se séparent vers les deux côtés, le niveau des biceps n'est pas horizontal avec les deux épaules. • À l'expiration, les deux genoux ne fléchissent pas légèrement.

Article 4 : Ba Duan Jin pour la santé

4.1 Particularités techniques

Les mouvements sont souples, amples et lents.

Les formes de mouvements sont rondes, dynamiques, détendues et naturelles. L'amplitude des mouvements est grande et large.

Les positions sont stables avec une bonne maîtrise de transfert du centre de gravité d'une jambe à l'autre. La transition d'un mouvement à l'autre est légère, harmonieuse.

Une bonne coordination entre le haut et le bas du corps, une bonne cohésion entre les différentes parties du corps, entre la contraction et la relaxation, entre les mouvements dynamiques et les mouvements statiques.

Une fusion entre l'esprit et les mouvements : tandis que le Qi se remplit à l'intérieur du corps, l'extérieur du corps présente des mouvements décontractants et reposants.

La respiration est fluide, légère et sans efforts.

4.2 Méthodes de compétition pour une durée de 6 minutes :

En cas de réduction du temps pour un passage à 6 minutes, l'exécution de ce Gong Fa implique les modifications suivantes :

- Les deux mouvements : le 1er mouvement : Lian shou tuo tian li san jiao - Les deux mains levées soutiennent le ciel pour réguler les Trois Réchauffeurs et le 6e mouvement : Liang shou pan zu gu shen yao - Agripper les pieds avec les mains pour tonifier les reins et les lombes doivent être effectués 3 fois chacun.
- Le 8^e mouvement : Bei hou qi dian bai bing xiao - Soulever et baisser les talons pour guérir les maladies doivent se faire 3 fois seulement.
- En ce qui concerne les autres mouvements, ils seront effectués une seule fois de chaque côté.

4.3 Tableau des noms des mouvements, contenu des erreurs courantes et critères de déductions de points relatifs au Gong fa – Ba Duan Jin

Ordre	Nom du mouvement	Contenu des erreurs courantes
	Yu bei shi - Préparation	• Au moment de « porter le ballon », le pouce se dresse verticalement, et le reste des 4 doigts se dirige vers le sol. • Les lombaires se cambrent, les genoux fléchissent, les pointes de pied se tournent vers l'extérieur.
	1 ^{er} mouvement : Lian shou tuo tian li san jiao - « Les deux mains levées soutiennent le ciel pour réguler les Trois Réchauffeurs »	• Au moment de pousser avec les paumes vers le haut, les deux bras ne s'étendent pas pleinement. • Au moment de placer les deux mains devant le bas du ventre, les deux paumes ne se tournent pas vers le haut.
	2 ^e mouvement : Zuo you kai gung si she diao - « Bander l'arc pour décocher une flèche à gauche puis à droite »	• Au moment de tirer à l'arc, les deux mains ne se déplacent pas sur une ligne horizontale. • En position de Mabou, les fesses poussent vers l'arrière, les genoux dépassent la pointe des pieds, ou la pointe des pieds se tourne vers les deux côtés.
	3 ^e mouvement : Tiao li bi wei sui dan ju - « Lever le bras agit sur la rate et l'estomac »	• La main élevée n'est pas placée sur la gauche ou la droite de la tête et les doigts de la main qui appuie vers le bas ne sont pas dirigés vers l'avant. • La redescende de la main élevée ne suit pas le même trajet que celui de son élévation. En plaçant les deux mains devant le bas du ventre, les deux paumes ne se tournent pas vers le haut.
	4 ^e mouvement : Wu lao qi shang wang hou qiao - « Regarder en arrière pour prévenir les « cinq fatigues » et les « sept malaises » »	• En tournant le regard vers l'arrière, le tronc bouge. • En fléchissant les deux genoux, les genoux dépassent la pointe des pieds. En pressant les deux mains vers le bas, les doigts ne se tournent pas vers l'avant.
	5 ^e mouvement : Yao tou bai wei qu xin huo - « Secouer la tête et « remuer la queue » afin de chasser la chaleur du cœur »	• En position de Mabou, les fesses poussent vers l'arrière, les genoux dépassent la pointe des pieds, ou la pointe des pieds se tourne vers les deux côtés. • En oscillant la tête et balançant le fondement, la poitrine reste bombée, le ventre se gonfle, le point de « Lü gung » ne pivote pas pleinement.
	6 ^e mouvement : Liang shou pan zu gu shen yao - « agripper les pieds avec les mains pour tonifier les reins et les lombes »	• Le tronc s'incline vers l'avant complètement alors que les mains ne glissent qu'au niveau des fesses. • En relevant le tronc, le tronc n'est pas complètement étendu, et l'élévation du tronc n'est pas guidée par les mouvements des bras.

	7 ^e mouvement : Zan quan nu mu zheng qi li - « Serrer les poings en écarquillant les yeux pour accroître le souffle et la force »	• En position de Mabu, les fesses poussent vers l'arrière, les genoux dépassent la pointe des pieds, ou les pointes des pieds se tournent vers les deux côtés. • En déployant le coup de poing, les regards ne sont pas forcés. • En retirant le poing vers la taille, le bras manque de rotation, ou la formation de poing n'est pas mobilisée par le poignet.
	8 ^e mouvement : Bei hou qi dian bai bing xiao - « Soulever et abaisser les talons pour guérir les maladies »	• En montant le corps sur la pointe des pieds, les épaules montent ou l'arrêt ne se réalise pas.
	Shou shi – Fermeture	• La clôture se termine de manière laxiste ou il y a la manifestation d'un essoufflement, ou d'un rythme cardiaque irrégulier, ou une précipitation de partir.

Remarque

Dans la présente fiche, si l'action exige une élévation des talons, mais que les talons de l'athlète ne se soulèvent pas, et si l'action exige l'appui au sol avec cinq doigts, mais que l'athlète se soutient sur le sol avec les bases de doigt ou avec la paume complète des mains, ces différences seront considérées comme des modifications de la nature des mouvements.

Les mouvements correspondant aux niveaux de difficultés indiqués dans ce tableau seront complétés et ajustés au fur et à mesure du développement technique ainsi que de la promotion de nouveaux Gong Fa.

Article 5 : Da Wu pour la Santé

5.1 Méthode de compétition

La prestation de ce Gong Fa doit être accompagnée de sa musique imposée d'une durée de plus de 7 minutes. Pour une harmonisation entre ses mouvements et sa musique, chaque mouvement ne se répète qu'une seule fois ou qu'une seule fois de chaque côté.

5.3 Tableau des noms des mouvements, contenu des erreurs courantes et critères de déductions de points relatifs au Gong Fa – DaWu

Nom du mouvement	Contenu des erreurs courantes
Yu beishi – Préparation	• Quand les mains sont élevées au sommet de la tête, le ventre se gonfle, le dos se cambre, les deux bras ne forment pas un cercle, les regards ne se tournent pas en avant vers le haut. • En fléchissant les deux genoux, les fesses poussent vers l'arrière, ou les genoux dépassent la pointe des pieds.
1^{er} : – Angshou Shi 昂首势 Tenir la tête haute	• En fléchissant les deux genoux, la colonne vertébrale ne se cambre pas comme un arc renversé, les deux poignets ne se placent pas au niveau des oreilles. • En renversant la tête, les regards ne se tournent pas en avant vers le haut.
2^e : – Kaikuang Shi 开胯势 Ouvrir les hanches	• En plaçant la hanche vers la gauche et la droite, le bassin ne se déhanche pas pleinement. • La main étendue vers un côté ne se place pas au niveau de l'épaule ou la paume de la main levée ne vise pas la nuque.
3^e : – Chenyao Shi 抻腰式 Etirer les reins	• À l'extension des bras et de la hanche, les mains et les bras, le tronc et la jambe arrière ne forment pas une seule ligne droite. • En s'asseyant vers l'arrière, la colonne vertébrale ne se cambre pas.
4^e : – Zhenti Shi 震体势 Ebranler le corps	• En levant un genou, le niveau de la cuisse ne dépasse pas celui de la taille, et la pointe du pied ne se tourne pas vers le haut. • En laissant tomber le pied, ce pied ne se pose pas à l'intérieur de la jambe d'appui, et vers l'arrière d'un angle de 15° par rapport à la ligne verticale.

5° : – Rouji Shi 揉脊势 Masser le dos	• En formant un cercle d'un côté, le bras étendu à côté de la tête ne forme pas un angle de 45° par rapport avec la ligne verticale.
6° : – Baitun Shi 摆臀势 Balancer les fesses	• En courbant le dos vers l'avant, la poitrine reste bombée, le ventre ne rentre pas la colonne vertébrale ne forme pas un arc. • En pivotant, les mains et le fondement ne suivent pas la même direction.
7° : – Mo lei shi 摩肋势 Masser les flancs	• En reculant et en massant le côté, le tronc ne tient pas droit, le poignet ne passe pas au niveau de la hanche. • En tournant le corps et en moulinant les bras, les bras ne sont pas guidés par la rotation de hanche et le cercle des bras n'est pas verticalement formé.
8° : – Feishen Shi 飞身势 S'envoler	• En avançant ou en reculant un pas, les mouvements des deux bras ne se réalisent pas des deux côtés et dans l'espace de 45° entre le haut et le bas. • Au moment d'élever un bras et de pivoter le corps, les deux genoux ne fléchissent pas légèrement, les deux bras ne forment pas une ligne de niveau d'un angle de 45°.
Shou Shi Fermeture	• En plaçant les deux mains au sommet de la tête, les épaules s'élèvent, et les deux coudes ne se plient pas légèrement. • En pressant vers le bas, les deux paumes ne se placent pas devant le bas du ventre, et ne se tournent pas vers le ventre.

Article 6 : Ma Wang Dui Dao Yin Shu pour la Santé

6.1 Méthode de compétition de plus de 7 minutes

La prestation de ce Gong Fa doit être accompagnée de sa musique imposée d'une durée de plus de 7 minutes. Pour une harmonisation entre les mouvements et la musique, chaque mouvement ne se répète qu'une seule fois ou qu'une seule fois de chaque côté.

6.2 Tableau des noms des mouvements, contenu des erreurs courantes et critères de déductions de points relatifs au Gong Fa – Ma Wang Dui Dao Yin Shu

Nom du mouvement	Contenu des erreurs courantes
Qi shi – Commencement	• Le niveau des paumes élevées n'atteint pas celui du nombril. • Les deux talons ne se sont pas soulevés.
1^{er}. Tendre un arc – Wangong 挽弓	• Les deux jambes ne sont pas étendues jusqu'à ce que le côté de la hanche soit poussé.
2° : Etirer le dos – Yinbei 引背	• Le dos ne se gonfle pas en soulevant des talons, et en piquant les deux mains vers le bas. • Le dos ne se gonfle pas en reposant le tronc vers l'arrière et les regards ne visent pas les deux poignets.
3° : Le bain du canard sauvage – Fuyu 凫浴	• Le déhanchement n'existe pas. • Le déplacement des deux bras n'atteint pas l'angle de 45° par rapport à la ligne frontale.
4° : Le dragon escalade – Longdeng 龙蹬	• Les talons se soulèvent quand les mains se placent devant la poitrine en forme du lotus. • Les talons ne se soulèvent pas pendant l'élévation ou la pression des mains.
5° : Etirer l'abdomen – Niaoshen 鸟伸	• L'inclinaison du tronc n'est pas parallèle au sol. • Le mouvement de la colonne vertébrale ne s'exécute pas d'une vertèbre à l'autre.

6° : Etirer l'abdomen – Yinfu 引腹	• Le déhanchement n'existe pas pendant le pivot des bras. • L'auriculaire de la main élevée ne vise pas son épaule et les doigts de la main pressante ne se tournent pas vers l'avant.
7° : Le hibou regarde au loin – Chishi 鸱视	• En fixant le regard vers l'avant, il n'y a pas d'étirement ni des épaules ni de la tête, et un pied n'est pas fauché.
8° : Etirer la taille – Yinyao 引腰	• Le regard ne se tourne pas pendant l'inclinaison du tronc. • Le regard ne se tourne pas vers la gauche ou la droite pendant le pivot de hanche et l'élévation de l'épaule.
9° : Le vol de l'oie sauvage – Yan fei 雁飞	• Les bras ne forment pas un angle de 45° pendant l'extension des bras, et le fléchissement des genoux. • Les deux bras ne s'alignent pas.
2° : La danse de la grue – Hewu 鹤舞	• L'extension d'un bras vers l'avant et de l'autre vers l'arrière ne réalise pas un angle de 45° avec le sol. • Au moment de pousser avec les mains vers l'extérieur, le corps s'incline ou se renverse.
11° : Expirer vers le ciel – Yanghu 仰呼	• En renversant la tête vers l'arrière, la poitrine n'est pas bombée, et la partie lombaire ne se creuse pas. • En massant les deux côtés du corps, les deux talons ne se soulèvent pas.
12° : Faire de l'ombrage – Zheyin 折阴	• Les doigts des mains ne se tournent pas vers le bas en « écopant » le Qi. • Le niveau des mains élevées n'est pas au niveau de l'abdomen.
Fermeture – Shoushi 收势	• En ramenant le Qi avec les deux mains, les paumes ne font pas face aux points vitaux : Dan Zhong, Zhong Wan, et Shen Jue. • Les deux pouces ne se croisent pas, les deux mains ne suivent pas le méridien « Dai mai » avant de s'abaisser.

Article 7 : Shi Er Duan Jin pour la Santé

7.1 Méthode de compétition de plus de 7 minutes

La prestation de ce Gong Fa doit être accompagnée de sa musique imposée d'une durée de plus de 7 minutes. Pour une harmonisation entre les mouvements et la musique, chaque mouvement ne se répète qu'une seule fois ou qu'une seule fois de chaque côté.

**72 Tableau des noms des mouvements, contenu des erreurs courantes
et critères de déductions de points relatifs au Gong Fa – Shi Er Duan Jin.**

Nom du mouvement	Contenu des erreurs courantes
Yubei shi – Ouverture	La position assise n'est pas droite.
1^{er} : Mingxin Wogu 冥心握固 – Calmer l'esprit et serrer les poings	- Le niveau des doigts des mains élevées ne dépasse pas celui de la tête. En descendant les mains ne passent pas par l'avant du corps. - La formation du poing n'est pas conforme avec « Wogu » ; les yeux ne se ferment pas.
2^e : Kouchi Minggu 叩齒鳴鼓 – Faire s'entrechoquer les dents et battre l'occiput	- Le buste ne maintient pas sa verticalité. - La tête se baisse, les coudes se serrent contre le corps, les yeux se ferment.
3^e : Weihuan Tianzhu 微撼天柱 – Secouer doucement la colonne céleste	- En élevant la tête, les épaules montent. - Le pivot du tronc n'est pas précédé de l'abaissement du menton.
4^e : Zhangbao KunLun 掌抱昆仑 – Ramener les mains derrière la nuque	- L'amplitude de rotation du tronc n'atteint pas l'angle de 45° par rapport à la ligne frontale. - En soulevant un coude vers le haut d'un côté, la tête ne se tourne pas dans la direction du bout du coude élevé.
5^e : Yaozhuang Lulu 摇转轳轳 – Faire tourner un treuil	- Pendant la rotation d'une main, il y a un manque de coordination entre la rotation de la main et celle de la hanche. - Pendant la rotation des deux épaules, il n'y a pas de mouvements d'ouverture ou de fermeture au niveau de la poitrine. - Pendant la rotation croisée des deux coudes, il y a un manque de coordination entre les deux coudes.
6^e : Tuotian Anding 托天按顶 – Tendre les jambes et soutenir le ciel avec les paumes	- Les jambes étendues vers l'avant ne se serrent pas l'une contre l'autre. - En repoussant les mains vers le haut, le tronc ne tient pas droit, les genoux se plient, et les chevilles ne sont pas étendues. - En pressant les mains vers le bas, la colonne vertébrale ne s'étire pas vers le haut, les pieds ne sont pas fauchés.
7^e : Fushen Panzhu 俯身攀足 – Baisser la tête et tirer les pieds vers soi	- Lorsque les mains s'accrochent aux deux pieds en élevant la tête, la partie lombaire n'est pas creusée. - En baissant le menton, le cou ne s'étire pas vers le haut, les genoux se plient, et les pieds ne sont pas fauchés.
8^e : Beimo Jingmen 背摩精门 – Masser les reins avec la chaise dégagée	Pendant la rotation des mains, les bras ne sont pas étendus.
9^e : Qianfu Wuanfu 前抚腕腹 – Masser le ventre avec les mains	Pendant le massage abdominal avec les mains, les doigts ne se tournent pas vers le bas. Pendant le massage des deux côtés avec les mains, les doigts ne se font pas face.
10^e : Wenxu Qilun 温煦脐轮 – Amener mentalement le feu pour réchauffer le nombril	Les yeux ne sont pas fermés
11^e : Yaoshen Huanghai 摇身晃海 – Secouer le buste	Pendant la rotation du tronc, la colonne vertébrale ne tient pas droit, les yeux ne se ferment pas.
12^e : Gushu Tunjin 鼓漱吞津 – Avaler la salive	Les lèvres ne se ferment pas légèrement.
Shou shi 收式 – Fermeture	En soulevant les bras, les doigts ne dépassent pas le niveau de la tête ; en s'abaissant les mains ne passent pas par l'avant du corps.

Article 8 : Dao Yin Yang Sheng Gong Shi Er Fa pour la Santé

8.1 Méthode de compétition de plus de 7 minutes

La prestation de ce Gong Fa doit être accompagnée de sa musique imposée d'une durée de plus de 7 minutes. Pour une harmonisation entre Les mouvements et La musique, chaque mouvement ne se répète qu'une seule fois ou qu'une seule fois de chaque côté.

8.2 Tableau de nom des mouvements, contenu des erreurs courantes relatives au Gong fa – Dao Yin Yang Sheng Gong Shi Er Fa

Nom du mouvement	Contenu des erreurs courantes
1^{er} : Qianyuan Qiyun 乾元启运 – Mie en marche du Qian-Yuan	- Le niveau des bras soulevés ne s'aligne pas avec le niveau des épaules. - En fléchissant, les bouts des genoux dépassent la pointe des pieds.
2^e : Shuangyu Xuange 双鱼悬阁 – Les poissons yin et yang suspendus	- En avançant un pas, la cheville n'est pas tendue, en reposant le pied au sol, la pointe de pied ne se soulève pas. - Lorsqu'une main s'élève vers le haut et qu'une autre se presse vers le sol, la main élevée ne se place pas sur le haut à droite de la tête et les doigts de la main qui presse ne se tournent pas vers le corps.
3^e : Laoji Fuli 老骥伏枥 – Le vieux coursier couché à l'écurie	- En pliant les deux coudes vers la poitrine, les avant-bras ne se collent pas. - La forme du crochet n'est pas conforme, la pointe du crochet n'est pas tournée pas vers le haut.
4^e : Jichang Guanshi 纪昌贯虱 – Ji-chang transperce le pou	Pendant le pivot du corps, la jambe arrière ne s'étend pas complètement, le talon se soulève. Le pied de la jambe fléchie ne se tourne pas vers l'avant, vers le centre, le tronc ne tient pas droit.
5^e : Gongshen Tanxue 躬身掸靴 – Se courber pour épousseter ses bottes	- Pendant le pivot du corps, et le déplacement d'un bras, la règle de faire la pronation du bras avant de faire la supination du bras n'est pas respectée. - En inclinant le tronc, les genoux ne sont pas étendus, la tête se baisse.
6^e : Xiniu Wangyue 犀牛望月 – Le rhinocéros regarde la lune	- Pendant le mouvement de « rattacher ses lacets », la main ne glisse pas sur les pieds. - En écartant les deux jambes, les mains ne se pressent pas vers l'arrière, et les poignets ne se plient pas. - En tournant le corps vers l'arrière, la jambe arrière n'est pas complètement tendue, le talon se soulève, le tronc ne tient pas droit. - En élevant les deux mains vers le côté en haut, les deux bras ne forment pas un cercle, les paumes ne se déploient pas de manière explosive.
7^e : Furong Chushui 芙蓉出水 – La fleur de lotus émerge de l'eau	- En croisant les jambes en position assise, le centre du poing de la main devant ne se tourne pas vers l'avant et le centre du poing de la main en bas ne se tourne pas vers l'arrière. - En poussant les mains vers le haut, les deux poignets ne se touchent pas.
8^e : Jinji Baoxiao 金雞報曉 – Le coq d'or annonce l'aube	- Le niveau d'élévation des bras ne s'aligne pas avec celui des épaules en fléchissant et pressant les mains, les deux genoux ne se collent pas. - En soulevant une jambe vers l'arrière du dos, le corps ne cambre pas comme un arc, la plante du pied ne se tourne pas vers le haut.

9° : Pingsha Luoyan 萍沙落燕 – Les oies sauvages se posent sur la grève	• Le niveau des bras soulevés vers les deux côtés ne s'aligne pas avec celui des épaules. • En croisant les jambes en position assise, le mouvement de pousser avec les mains ne forme pas un cercle.
10° : Yunduan Baihe 雲端白鶴 – La grue blanche sur les nuages	• À l'inspiration, les orteils ne se soulèvent pas, à l'expiration, les orteils ne s'accrochent pas au sol. • En s'abaissant le corps, les deux genoux ne sont pas collés. Pendant la séparation des mains vers les deux côtés, les poignets ne se plient pas, et les doigts ne roulent pas.
11° : Fenghuang Laiyi 鳳凰來儀 – Le vol gracieux du Phénix	• En avançant un pas, la cheville n'est pas tendue, en reposant le pied au sol, la pointe du pied ne se soulève pas. • La forme du crochet n'est pas conforme, la pointe du crochet ne se tourne pas vers le haut. • En transférant le centre de gravité vers l'arrière et en séparant les mains, le buste n'est pas droit, le bassin ne se détend pas, et les fesses ne poussent pas vers l'avant.
12° : Qixi Guiyuan 氣息歸元 – Moissonner et renfermer le Qi dans le Guanyuan	• En déplaçant les mains vers les deux côtés, l'angle entre les bras et le corps n'atteint pas 60°.

Article 9 : Taiji Yang Sheng Zhang (Qi gong avec une canne) pour la santé

9.1 Méthode de compétition de plus de 7 minutes

La prestation de ce Gong Fa doit être accompagnée de sa musique imposée d'une durée de plus de 7 minutes. Pour une harmonisation entre les mouvements et la musique, chaque mouvement ne se répète qu'une seule fois ou qu'une seule fois à gauche et à droite.

9.2 Particularités

Ce Gong Fa se pratique de manière lente, et en rythme soutenu selon la règle de l'harmonie entre l'intérieur et l'extérieur. Il présente des mouvements spectaculaires, mais faciles à assimiler. Ce Gong Fa se distingue par les spécificités suivantes :

- La canne est un instrument pour assouplir le corps et fluidifier le Qi, permettant au corps et à l'esprit de fusionner.
- En axant sur la taille, les mouvements du corps et de canne se coordonnent dans les 3 dimensions de l'espace.
- En laissant le tronc de la canne en contact avec le corps, masser le corps sur différentes parties.
- Les mouvements de la canne sont circulaires dans les 3 dimensions de l'espace, et rares sont ceux qui s'effectuent en ligne droite.
- Les mouvements de la canne doivent s'effectuer en cercles, être lents et harmonieux et tourner autour du corps pour réaliser l'idée d'une harmonisation entre l'homme et la nature.
- En serrant la canne avec les mains de différentes façons, la canne fait corps avec l'homme.

9.3 Tableau des noms des mouvements, contenu des erreurs courantes et critères de déductions de points relatifs au Gong Fa – Taiji Yang Sheng Zhang

Nom du mouvement	Contenu des erreurs courantes
Yubeishi - Ouverture	• Le corps n'est pas droit et équilibré. Les épaules ne sont pas relâchées. • Le point Bai Hui n'est pas poussé vers le haut, il y a un manque de calme et de concentration. • L'inspiration ne correspond pas au roulement vers le haut, et l'expiration ne correspond pas au déroulement vers le bas.

Première technique : Shaogong Yaolu 逍公摇撈 – Le batelier godille	• Manque de coordination entre les mouvements de la canne et ceux de la taille, des genoux, des épaules, et des articulations des bras. • Manque de coordination entre les mouvements du corps et la respiration.
Deuxième technique : Qingzhou Huanxing 轻舟缓行 – Le bateau léger vogue lentement	• Les mouvements circulaires de la canne ne se coordonnent pas avec ceux de la taille, ceux des genoux, et ceux de la respiration. • Les regards ne suivent pas les mouvements de la canne. • En poussant la canne vers le sol, l'énergie ne s'abaisse pas vers le bas du ventre.
Troisième technique : Fengbai Heye 风摆何叶 – Les feuilles de lotus se balancent au vent	• L'alternance des deux façons de saisir la canne « Huanwo » et « Xia ci » ne se réalise pas entre les différents mouvements. • Manque de relaxation et d'étirement au niveau de hanche et des épaules lors de la rotation verticale de la canne. • L'ordre des bras (entre la main en bas ou en haut de la canne) dans le déplacement vertical de la canne n'est pas respecté.
Quatrième technique : Chuanfu Beiqian 船夫背纤 – L'homme hale la barque	• Pendant les différentes rotations de la canne, les mains sur la canne ne changent pas leur place de saisie sur la canne. • Lorsque la canne se place sur le dos, elle ne presse pas sur l'endroit exact du point Jian Jing.
Cinquième technique : Shenzhen Dinghai 神针定海 – L'aiguille magique calme la mer	• Pour déplacer verticalement la canne, la façon de saisir la canne n'est pas correcte. • La rotation sagittale de la canne touche les vêtements. • En élevant et en abaissant une main, le trajet de cette main n'est pas circulaire.
Sixième technique : Jinlong Jiaowei 金龙绞尾 – Le dragon d'or remue la queue	• Mauvaise coordination entre les mouvements de la canne et ceux du corps, par exemple : lorsque la canne se déplace vers l'avant, une jambe doit reculer vers l'arrière, lorsque la canne s'élève vers le haut, le centre de gravité doit s'abaisser vers le bas. • Le trajet de l'avant vers l'arrière de la canne n'est pas vertical, manque de relaxation au niveau d'épaules. • En déplaçant les mains, les mains se séparent de la canne et la canne ne colle pas au côté du corps. • La respiration ne se coordonne pas avec la rotation et la pression de la canne. • Les positions « Xié Bu » élevées et bases ne se distinguent pas.
Septième technique : Tanhai Xunbao 探海寻宝 Explorer la mer pour trouver des trésors	• En élevant les bras vers l'avant, les épaules et la partie sous les aisselles sont raides. • En massant le tronc, les mouvements des poignets ne sont pas souples et fluides. • En tournant le buste vers un côté, la canne n'atteint pas la verticalité. • L'extension et la flexion des jambes ne se coordonnent pas avec les mouvements du corps et des bras.
Huitième technique : Qigui DanTian 气归丹田 – Conduire et enfermer le qi dans le Guanyuan	• Les mouvements ne sont pas naturels et fluides et en coordination avec la respiration. • La façon de tenir la canne par la main gauche n'est pas correcte.
Shoushi 收式 – Fermeture	• Perte d'équilibre en rejoignant le pied gauche à côté du pied droit, les épaules, la poitrine, la hanche ne sont pas relaxées. • Essoufflement. L'esprit n'est pas calme et détendu.

COACHING



Sommaire Coaching

Chapitre 1 : Préambule.....	155
Chapitre 2 : Les conditions pour coacher	155
Chapitre 3 : Formation supplémentaire	156
Article 1 : Examens des Coaches Nationaux (QCM)	157
Article 2 : Validation du référentiel des coaches sur la base de données fédérale SIKADA	157
Article 3 : Jeunes coaches 16 et 17 ans	157
Article 4 : Assistant / Soigneur (Sanda)	157
Chapitre 4 : Les droits et devoirs des coaches.....	158
Article 1 : Les devoirs des coaches	158
Article 2 : Procédures.....	158
Article 3 : Les droits des coaches.....	158
Article 4 : Les degrés de sanctions.....	159

Chapitre 1 : Préambule

Les coaches représentant leur club se verront accrédités « coach national » et seront habilités à coacher à toutes les compétitions. Le titre de coach national est valable 3 ans à compter de la date d'obtention.

Objectifs :

- Permettre de certifier les coaches ;
- Permettre que chacun des acteurs (compétiteurs, coaches et arbitres) puisse évoluer dans un système structuré et encadré ;
- Faire évoluer notre discipline sur les plans organisationnel et sportif ;

S'inscrire dans une démarche de développement durable en créant une unique accréditation.

Ce dispositif, sera dans un premier temps réservé au niveau national. Il pourra ensuite être décliné au niveau des organismes déconcentrés de la FFK, au cours des prochaines saisons, dans le but d'harmoniser l'ensemble du territoire.

Les compétitions concernées par ce dispositif de coaching sont :

- Les Championnats Nationaux Wushu Taolu – Kungfu Traditionnel – Taijiquan
- Les Championnats Nationaux Sanda Light
- Les Coupes de France Jeunes
- Les Coupes de France Wushu Taolu – Kungfu Traditionnel – Taijiquan
- Les Coupes de France Sanda Light
- Les Opens Nationaux

Avant le début de ces compétitions nationales sera organisé un briefing pour les coaches.

Chapitre 2 : Les conditions pour coacher

Pour pouvoir prétendre au titre de Coach National et obtenir ma carte, je m'assure :

- D'être licencié pour la saison en cours ;
- D'être majeur (+ de 18 ans) ;
- De posséder au minimum le 1er DANG/DAN ainsi que le DAF (ou être engagé dans le processus de formation) ;
- D'avoir complété les informations sur le compte Sikada (photo, contrôle d'honorabilité) (1.1) ;
- Que le club ait fait la demande par courriel auprès du service Coaching des Disciplines Associées (DA) (coachingwushu@wushuffk.fr) en ayant joint les informations suivantes : NOM, Prénom et numéro de licence de chaque coach ;
- De réussir le QCM (maximum 5 erreurs) dès la réception du lien par le club

Le nombre de coaches par club pouvant être référencés et habilités sur la base de données fédérales SI-KADA est proportionnel aux nombres de licenciés du club (de licenciés N-1 ou saison en cours).

- 2 coaches pour les clubs ayant moins de 40 licenciés.
- 4 coaches pour les clubs ayant de 40 à 69 licenciés.
- 6 coaches pour les clubs ayant de 70 à 99 licenciés.
- 8 coaches pour les clubs ayant 100 licenciés et plus.

Attention, le nombre de coaches pouvant s'inscrire à chaque compétition nationale est proportionnel au nombre d'athlètes inscrits :

- De 1 à 3 athlètes inscrits : 2 coaches maximum par club.
- De 4 à 6 athlètes inscrits : 3 coaches maximum par club.
- De 7 à 9 athlètes inscrits : 4 coaches maximum par club.
- À partir de 10 athlètes inscrits : 5 coaches maximum par club.

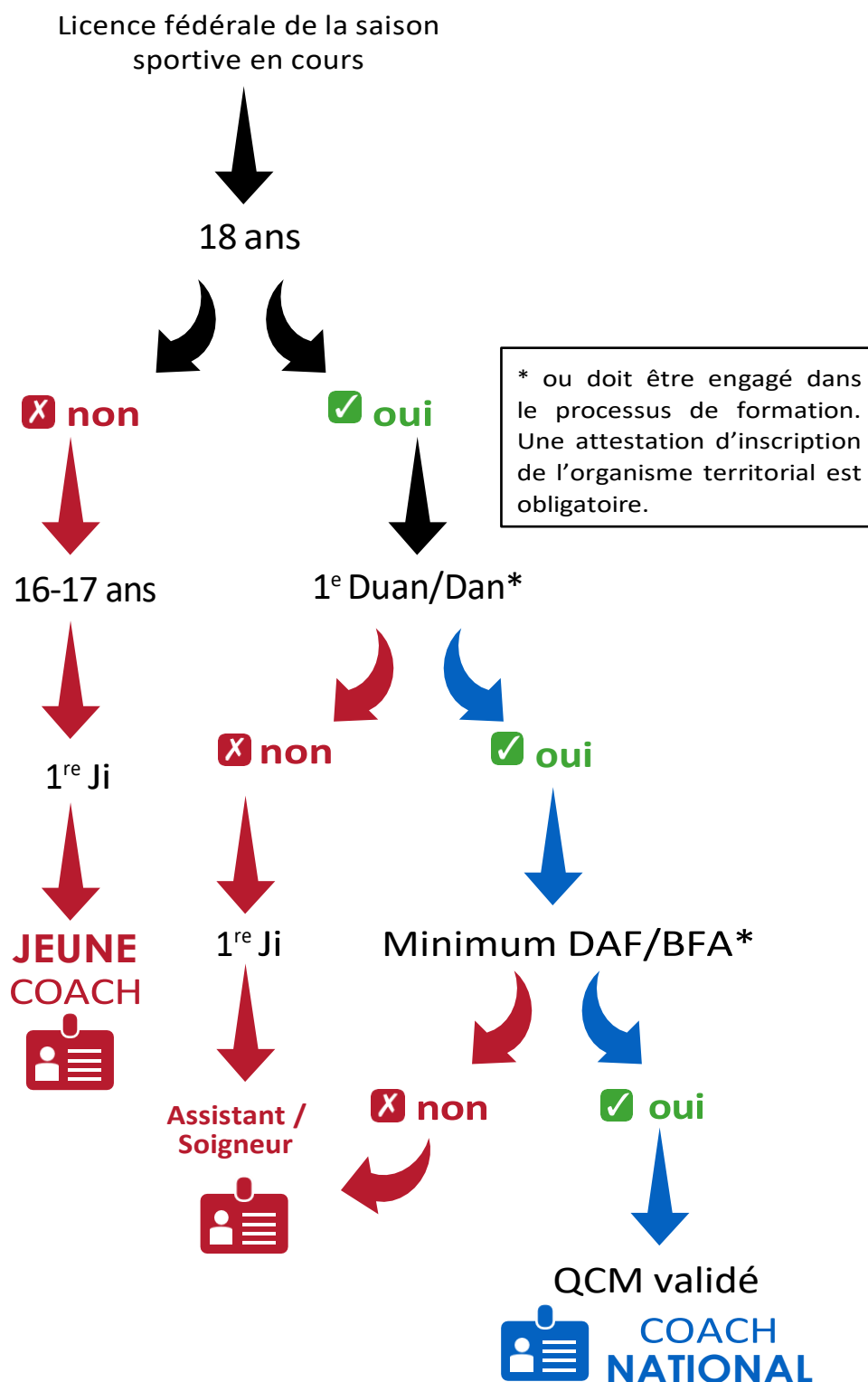
Il appartient aux clubs d'effectuer les démarches auprès du service Coaching des DA pour désigner et proposer, en fonction du nombre de licenciés, le ou les coaches susceptibles de passer l'examen national.

Chapitre 3 : Formation supplémentaire

Les coaches ont un an pour suivre la formation LVSS (**Lutte contre les Violences Sexistes et Sexuelles**).

Cette formation sera un préalable obligatoire pour tous ceux qui souhaiteront être coaches dès septembre 2027

Le parcours Coaching WUSHU Saison 2026-2027 :



Article 1 : Examens des Coaches Nationaux (QCM)

Procédure d'obtention du lien QCM : La demande doit être effectuée par un membre du bureau exécutif du club, au service Coaching des DA, (coachingwushu@wushuffk.fr). Le lien sera envoyé à un responsable du club uniquement.

Les responsables des clubs transmettent ensuite le lien aux coaches afin qu'ils puissent passer l'examen et informent le service Coaching des DA par mail lorsque le QCM est validé.

Le QCM :

- 15 questions relatives au règlement des compétitions et de coaching
- 15 questions relatives au règlement d'arbitrage Sur les 30 questions, 25 doivent correspondre à de bonnes réponses afin que l'examen soit validé.

En cas d'échec à l'examen (à partir de 6 mauvaises réponses), les coaches ont la possibilité de le repasser sans délai.

Article 2 : Validation du référentiel des coaches sur la base de données fédérale SIKADA

Dès lors que la procédure a été respectée, avec tous les renseignements demandés et l'examen réussi, les coaches sont officiellement habilités et référencés sur la base de données fédérale SIKADA.

Il est conseillé de vérifier que les coaches habilités sont dans la rubrique «Adhérents/Licenciés > Liste des coaches.

L'habilitation des coaches sur la base de données fédérale SIKADA, après la procédure, est valable 3 ans, de date en date.

La carte est, quant à elle, valable uniquement pour la saison en cours.

Les coaches nationaux sont les référents officiels fédéraux représentant leur club. Ils sont habilités à coacher à toutes les compétitions nationales.

Les coaches accrédités par la FFK récupéreront lors de leur première compétition nationale leur carte de coach après le briefing des coaches qu'ils devront présenter à chaque compétition officielle.

Un coach se présentant sans sa carte pourra se voir refuser l'accès à l'aire de combat.

Article 3 : Jeunes coaches 16 et 17 ans

Les jeunes coaches peuvent coacher aux Coupes de France Jeunes et aux Opens Nationaux (pour coacher des athlètes Poussins, Pupilles et Benjamins) si une demande officielle est effectuée au plus tard 10 jours avant la compétition concernée auprès de la direction technique nationale : coachingwushu@wushuffk.fr sur le formulaire de renseignement spécifique.

La carte de jeune coach est valable uniquement le jour ou le week-end de la compétition (carte nominative avec photo).

Aucune carte ne sera remise sans demande officielle préalable. Les jeunes coaches agissent sous l'autorité des coaches nationaux.

Les jeunes coaches doivent participer aux briefings programmés avant le début des compétitions nationales.

Article 4 : Assistant / Soigneur (Sanda)

Prérequis :

- Licence fédérale de la saison sportive en cours
- 18 ans minimum

Les soigneurs en compétition combat peuvent assister un coach national si une demande officielle est effectuée au plus tard 10 jours avant la compétition concernée auprès de la direction technique nationale : coachingwushu@wushuffk.fr sur le formulaire de renseignement spécifique.

La carte de soigneur est valable uniquement le jour ou le week-end de la compétition (carte nominative avec photo). La carte sera remise lors des compétitions concernées.

Aucune carte ne sera remise sans demande officielle préalable.

Les soigneurs en compétition combat agissent sous l'autorité des coaches nationaux et ne peuvent pas coacher seul un athlète

Les soigneurs en compétition combat doivent participer aux briefings programmés avant le début des compétitions nationales.

Chapitre 4 : Les droits et devoirs des coaches

Article 1 : Les devoirs des coaches

- Porter une tenue sportive réglementaire, survêtement complet, pantalon et veste à l'effigie du club si possible et chaussure de sport. Aucun effet rajouté à cette tenue sportive n'est autorisé, excepté un carnet, porte document etc. pour prendre des notes. En fin de saison sportive, en fonction du temps, les coaches pourront porter un tee-shirt à l'effigie du club ou un tee-shirt sportif. (Les débardeurs ou tout autre vêtement ne seront pas autorisés) ;
- Respecter et faire respecter les règlements fédéraux en vigueur (arbitrage et compétitions) ;
- Avoir un comportement exemplaire en toutes circonstances ;
- Respecter la zone attribuée pour coacher ;
- Rester assis sur les chaises mises en place pour le coaching durant tout le combat ;
- S'interdire d'effectuer des gestes de protestation et de parler aux arbitres ;
- S'interdire de traverser les surfaces de compétitions (tapis) ;
- Être le garant du comportement et des actes de ses compétiteurs ;
- Préparer et placer les compétiteurs dans les zones d'appels ;
- Veiller à ce que le compétiteur ou l'équipe se présente à l'appel pour combattre. Après le 1er appel, deux autres appels seront effectués, à l'issue de ces trois appels le sportif ou l'équipe sera disqualifié ;
- Avoir une attitude digne et de réserve lors des manifestations vis-à-vis : du sportif, du public, du corps arbitral, de la commission sportive, des autres coaches, des autres compétiteurs et envers toute autre personne présente ;
- Respecter toutes les décisions des arbitres.

Article 2 : Procédures

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

- Les membres de l'organisation ainsi que les arbitres contrôlent les cartes des personnes présentes sur les aires de combat.
- La carte peut être retirée en cas de comportements contraires au règlement.

Article 3 : Les droits des coaches

- Le coach national ayant participé au briefing peut coacher dans le cadre des compétitions nationales organisées par la FFK (Cf. préambule) ;
- Le coach peut circuler dans les zones lui étant réservées. Il peut photographier
- « Les tirages aux sorts / ordre de passage » sur l'écran prévu à cet effet ;
- Le coach accompagne les compétiteurs sur l'aire de compétition ;
- Pour une décision arbitrale qu'il juge non conforme au règlement, le coach peut saisir par écrit la commission d'appel auprès du responsable des coaches afin que celui-ci convoque la commission d'appel et le corps arbitral spécifique à l'aire de compétition où la décision a été prise pour délibérer ;
- Il peut, pour toute information relative à la compétition et en particulier au coaching, s'adresser au responsable des coaches.

Article 4 : Les degrés de sanctions

Le responsable des coaches ou son représentant peut interpellé un coach ayant un comportement agité afin de dialoguer avec celui-ci.

Les coaches qui adoptent un comportement interdit peuvent être sanctionnés : Gradation des sanctions envers les coaches :

- Avertissement verbal ;
- Carton jaune ;
- Carton rouge entraînant l'exclusion immédiate de l'aire de compétition.

Le carton rouge implique la nécessité de repasser l'examen de coach, suivre à nouveau la formation LVSS et une amende de 150 €.

Les sanctions sont en principe appliquées par ordre croissant. Cependant, une sanction peut être appliquée proportionnellement à la gravité des faits sans suivre cet ordre.

GOLDEN WUSHU SERIES

Sommaire

Golden Wushu Series

Chapitre 1 : Préambule & Présentation	162
Chapitre 2 : Les compétitions de la GWS	162
Chapitre 3 : Le système de classement.....	162
Article 1 : Catégories d'âge concernées.....	162
Article 2 : Épreuves de classement	162
Article 3 : Attribution des points	163
Article 4 : Récompenses	163
Article 5 : Droits photos, TV, vidéo	163

Chapitre 1 : Préambule & Présentation

Le **Wushu** (武术) est l'appellation générique des Arts Martiaux Chinois. Ce terme est composé de deux caractères chinois : **Wǔ** (武), relatif à l'art martial, et **Shù** (术), désignant la technique ou la méthode.

Les Arts Martiaux Chinois regroupent l'ensemble des disciplines, styles et écoles qui se sont développés en Chine au cours de son histoire. Ils associent des pratiques traditionnelles et des formes de compétition modernes, tout en contribuant au développement physique, technique et éducatif de leurs pratiquants.

Dans le cadre des compétitions officielles reconnues par les instances nationales et internationales, le Wushu se décline principalement en deux disciplines :

- **Le Taolu** (套路) : exécution de formes techniques codifiées, à mains nues ou avec armes ;
- **Le Sanda** (散打) : discipline de combat sportif, également appelée boxe chinoise.

Le présent règlement a pour objet de définir les modalités d'organisation du **Circuit National Wushu**. Il vise à promouvoir la pratique des Arts Martiaux Chinois sur l'ensemble du territoire national, à favoriser l'accès à la compétition pour toutes et tous et à établir un classement national fondé sur les résultats obtenus lors des épreuves inscrites au calendrier officiel.

Les compétitrices et compétiteurs participant aux rencontres inscrites au Circuit National Wushu se voient attribuer des points de classement conformément aux dispositions du présent règlement. Ces points contribuent à l'établissement du classement national de leur catégorie respective.

Chapitre 2 : Les compétitions de la GWS

Voir calendrier fédéral <https://www.ffkarate.fr/calendrier/>

La **Golden Wushu Series** intègre les compétitions officielles suivantes :

- Les **Opens Nationaux** ;
- Les **Coupes de France** ;
- Les **Championnats Nationaux**.

La Commission Nationale Wushu se réserve le droit de modifier, compléter ou actualiser cette liste en cours de saison sportive. Toute évolution fera l'objet d'une communication officielle auprès des clubs et des participantes et participants concernés.

Chapitre 3 : Le système de classement

Le classement général final de la Golden Wushu Series (GWS) est établi à l'issue de la dernière compétition de la saison et fait l'objet d'une publication officielle.

Les points de participation aux Coupes de France et aux Championnats Nationaux sont doublés pour le classement général de la Golden Wushu Series

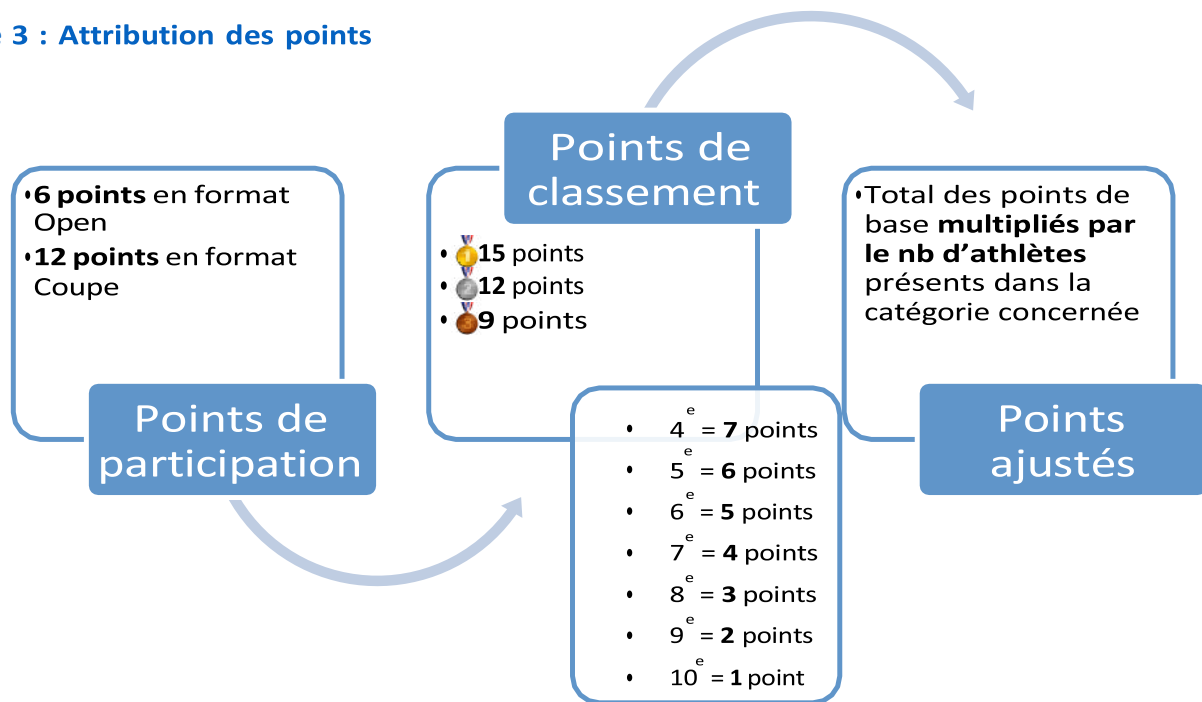
Article 1 : Catégories d'âge concernées

Minimes	Cadets	Juniors	Séniors	Vétérans
---------	--------	---------	---------	----------

Article 2 : Épreuves de classement

Sanda Light	Wushu Taolu	Taijiquan	Kung-fu Traditionnel
-------------	-------------	-----------	----------------------

Article 3 : Attribution des points



En Sanda Light, les points de place ne sont attribués qu'en cas de combat gagné.

En cas d'égalité au classement général de la GWS, les critères de départage sont, dans l'ordre :

- La meilleure place obtenue sur une compétition de la GWS ;
- Le deuxième meilleur résultat obtenu sur une compétition de la GWS ;
- Le troisième meilleur résultat obtenu sur une compétition de la GWS.

Article 4 : Récompenses

À l'issue du classement général de la **Golden Wushu Series (GWS)**, les **trois premières femmes et les trois premiers hommes** de chaque classement bénéficient d'un **Golden Ticket** leur permettant de participer gratuitement à deux compétitions de la Golden Wushu Series de la saison suivante.

Les **cinq premières femmes et les cinq premiers hommes** du classement général sont récompensés comme suit :

- **1^{re} place** : 1^{re} place : Trophée Or, Golden Ticket et bon d'achat à la boutique fédérale ;
- **2^e place** : Trophée Argent, Golden Ticket et bon d'achat à la boutique fédérale ;
- **3^e place** : Trophée Bronze, Golden Ticket et bon d'achat à la boutique fédérale ;
- **4^e place** : Bon d'achat à la boutique fédérale ;
- **5^e place** : Bon d'achat à la boutique fédérale.

La nature et la valeur des bons d'achat sont définies chaque saison par la Commission Nationale Wushu.

Article 5 : Droits photos, TV, vidéo

La participation à une compétition de la Golden Wushu Series (GWS) vaut autorisation de captation, de reproduction et de diffusion de l'image des participantes et participants par la Fédération, les organisateurs et leurs partenaires officiels, sur tout support de communication en lien avec leurs activités. Les participantes et participants renoncent à tout recours au titre de l'utilisation de leur image dans ce cadre.



WUSHU
FFK

39, Rue Barbès 92120 MONTROUGE

ffkarate.fr