



WUSHU
FFK

RÈGLEMENT
COMPÉTITIONS

SAISON 2017 / 2018

Sommaire

TAOLU TRADITIONNEL ET MODERNE	5
COMBAT SANDA ET QINGDA	5
QIGONG	5

<i>CODE DE L'ETHIQUE DES COMPETITEURS WUSHU</i>	6
---	---

PARTIE 1 : LES COMPETITIONS NATIONALES **7**

ARTICLE 1 : LES COMPETITIONS NATIONALES	7
ARTICLE 2 : LES COMPETITIONS QUALIFICATIVES POUR LES COMPETITIONS NATIONALES	7
ARTICLE 3 : LES COMPETITIONS OFFICIELLES ET OFFICIALISEES	7

PARTIE 2 : LES CATEGORIES DE COMPETITION **9**

ARTICLE 1 : LES CATEGORIES D'AGE POUR TOUTES LES COMPETITIONS	9
ARTICLE 2 : LES CATEGORIES HONNEUR ET ELITE	9
ARTICLE 3 : LES CATEGORIES DE POIDS POUR LES COMPETITIONS COMBAT	10
ARTICLE 4 : LES CATEGORIES D'EPREUVES DES COMPETITIONS TAOLU TRADITIONNEL	11
ARTICLE 5 : LES CATEGORIES D'EPREUVES DES COMPETITIONS TAOLU MODERNE	12
ARTICLE 6 : LES DIFFERENTES FORMES DE COMPETITION PAR CATEGORIE	13

PARTIE 3 : LES DIFFERENTS ACTEURS : ROLES ET RESPONSABILITES **14**

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

PARTIE 4 : LES CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX COMPETITIONS **20**

ARTICLE 1 : LES REGLES GENERALES POUR TOUTES LES COMPETITIONS	20
ARTICLE 2 : LES DOCUMENTS A FOURNIR LORS DES COMPETITIONS	20
ARTICLE 3 : LES ENGAGEMENTS EN COMPETITION	21

PARTIE 5 : L'ORGANISATION DES COMPETITIONS DE TAOLU **22**

<i>CHAPITRE 1 : L'EQUIPE D'ARBITRAGE DES COMPETITIONS TAOLU</i>	22
ARTICLE 1 : LE CORPS ARBITRAL TAOLU	22
ARTICLE 2 : LES ASSISTANTS D'ARBITRAGE TAOLU	23
ARTICLE 3 : LE GROUPE D'ENREGISTREMENT DES NOTES ET DES RESULTATS	24
ARTICLE 4 : LA METHODE DE NOTATION SANS SYSTEME ELECTRONIQUE	24
ARTICLE 5 : LA COMMISSION DE RECLAMATION TAOLU	24

<i>CHAPITRE 2 – LES DISPOSITIONS SPECIFIQUES DES COMPETITIONS TAOLU</i>	25
ARTICLE 1 : LES TYPES DE COMPETITIONS	25
ARTICLE 2 : L'AIRE DE COMPETITION	25
ARTICLE 3 : LES VETEMENTS DE COMPETITION	25
ARTICLE 4 : LES INSTRUMENTS DE COMPETITION	25
ARTICLE 5 : LA MUSIQUE ACCOMPAGNANT LES PRESTATIONS	26
ARTICLE 6 : LES AUTRES EQUIPEMENTS DE COMPETITION	26
 <i>CHAPITRE 3 – LE DEROULEMENT D'UNE COMPETITION TAOLU</i>	 26
ARTICLE 1: LA DETERMINATION DE L'ORDRE DE PASSAGE DES COMPETITEURS	26
ARTICLE 2 : LA VERIFICATION DES INSCRIPTIONS	26
ARTICLE 3 : LE PROTOCOLE	26
ARTICLE 4: LE CALCUL DU TEMPS	26
ARTICLE 5 : L'AFFICHAGE DES NOTES	27
ARTICLE 6 : LE FORFAIT	27
ARTICLE 7 : LE CLASSEMENT	27
ARTICLE 8 : L'ABANDON OU RUPTURE DE LA PRESTATION DE TAOLU	28
ARTICLE 9 : LES RECLAMATIONS	28
 <i>CHAPITRE 4 – LES DISPOSITIONS SPECIFIQUES AUX COMPETITIONS DE TAOLU MODERNE</i>	 29
ARTICLE 1 : LES DISCIPLINES DE COMPETITION EN TAOLU MODERNE	29
ARTICLE 2 : LA DUREE DE REALISATION DES TAOLU MODERNES	30
ARTICLE 3 : LA DEMANDE D'ENREGISTREMENT DES DIFFICULTES (NANDU) EN TAOLU MODERNE	30
ARTICLE 4 : LES DEMANDES D'INSCRIPTION DES DIFFICULTES NOUVELLEMENT CREEES EN TAOLU MODERNE	30
 <i>CHAPITRE 5 – LES DISPOSITIONS SPECIFIQUES AUX COMPETITIONS DE TAOLU TRADITIONNEL</i>	 31
ARTICLE 1 : LES DISCIPLINES DE COMPETITION TAOLU TRADITIONNEL	31
ARTICLE 2 : LA DUREE DE REALISATION D'UN TAOLU TRADITIONNEL	31
 <u>PARTIE 5 : L'ORGANISATION DES COMPETITIONS DE COMBAT</u>	 33
<u>(SANDA, QINGDA)</u>	33
 <i>CHAPITRE 1 : LES ACTEURS DES COMPETITIONS DE SANDA ET QINGDA</i>	 33
ARTICLE 1 : LE ROLE DES JUGES ET ARBITRES	33
ARTICLE 2 : LE CORPS ARBITRAL	33
 <i>CHAPITRE 2 : LES DISPOSITIONS GENERALES DES COMPETITIONS DE SANDA ET QINGDA</i>	 35
ARTICLE 1 : LES CONFRONTATIONS	35
ARTICLE 2 : LES LIMITATIONS DES CATEGORIES D'AGES SELON LES SYSTEMES DE COMBAT	35
ARTICLE 3 : L'AUTORISATION OU INTERDICTION DU HORS COMBAT (KO) SELON LES SYSTEMES DE COMBAT	35
ARTICLE 4 : LES CLASSES DE NIVEAU ELITE ET HONNEUR POUR LE SANDA SENIOR	36
 <i>CHAPITRE 3 : LE DEROULEMENT DES COMPETITIONS DE SANDA ET QINGDA</i>	 36
ARTICLE 1 : LE DEROULEMENT DES COMBATS	36
ARTICLE 2 : L'AIRE DE COMBAT	38
ARTICLE 3 : LES PLACEMENTS DES OFFICIELS SUR LA SURFACE DE COMBAT	39
ARTICLE 4 : LE PROTOCOLE DE COMPETITION	39
ARTICLE 5 : LES COMPETITEURS	40
ARTICLE 6 : LES CATEGORIES DE POIDS	41
ARTICLE 7 : LA PESEE DE VERIFICATION	41

ARTICLE 8 : LES PASSEPORTS SPORTIFS LORS DES COMPETITIONS COMBAT	41
ARTICLE 9 : L'EQUIPEMENT DES COMPETITEURS EN SANDA ET QINGDA	41
ARTICLE 10 : LES SURCLASSEMENTS EN COMPETITION	42
ARTICLE 11 : L'ATTRIBUTION DES TITRES	43
ARTICLE 12 : LES RECLAMATIONS	43
ARTICLE 14 : LE CLASSEMENT NATIONAL EN SANDA	43

PARTIE 6 : FORMATS DE COMPETITIONS **44**

<i>CHAPITRE 1 : LE CHAMPIONNAT DE FRANCE TAOLU MODERNE ET LA COUPE DE FRANCE TAOLU TRADITIONNEL</i>	<i>44</i>
ARTICLE 1 : LA PROCEDURE DE PARTICIPATION	44
ARTICLE 2 : LES CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX CHAMPIONNATS ET COUPES DE FRANCE.	44
ARTICLE 3 : LE SURCLASSEMENT	44
ARTICLE 4 : LES METHODES DE QUALIFICATION POUR LES CHAMPIONNATS DE FRANCE DE TAOLU MODERNE ET LA COUPE DE FRANCE DE TAOLU TRADITIONNEL	44
ARTICLE 6 : LE CHOIX DES EPREUVES PAR COMPETITEUR EN TAOLU	44
 <i>CHAPITRE 2 : LE CHAMPIONNAT DE FRANCE SANDA ET LA COUPE DE FRANCE QINGDA</i>	 <i>45</i>
ARTICLE 1 : LA PROCEDURE DE PARTICIPATION AUX COMPETITIONS NATIONALES AVEC QUALIFICATIONS	45
ARTICLE 2 : LES CONDITIONS DE PARTICIPATION	45
ARTICLE 3 : LA GESTION DES CLASSES ET DES CATEGORIES	45
ARTICLE 4 : LES REGLES DE QUALIFICATIONS POUR LES CHAMPIONNATS DE FRANCE SANDA ET COUPE DE FRANCE QINGDA	46
ARTICLE 5 : LES OBLIGATIONS DES COMBATTANTS LE JOUR DE LA COMPETITION	46
 <i>CHAPITRE 3 : LE TROPHÉE KUNGFU-KIDS</i>	 <i>47</i>
ARTICLE 1 : LES CONDITIONS D'INSCRIPTION	47
ARTICLE 2 : LES EPREUVES COMBAT	47
ARTICLE 3 : LES EPREUVES TAOLU	47
ARTICLE 4 : LES REFERENCES A CONSULTER DANS LE REGLEMENT SPORTIF	47

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

- Taolu traditionnel et moderne,
- combat sanda.

D'autres formes de disciplines sont aussi pratiquées comme le Qingda et Qigong.

Taolu traditionnel et moderne

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 TAOLU TRADITIONNEL et celles de TAOLU MODERNE, 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.

Combat sanda et qingda

Le SANDA est la forme de combat internationale pour l'expression sportive du wushu. Il s'agit d'un sport de combat utilisant les techniques de percussion pieds-poings et 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 QINGDA 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 qingda 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 à évoluer vers le sanda.

Qigong

Un règlement spécifique est établi.

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

Code de l'éthique des compétiteurs wushu

Je vais participer à une compétition

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

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

Mon certificat médical de non contre-indication à la pratique de la compétition ;

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

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

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

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

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

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



Je tiens à bien me comporter

J'applique les consignes des organisateurs.

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

Je respecte les décisions des arbitres et des juges.

Je reste digne dans la défaite comme dans la victoire.

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

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



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

Partie 1 : les compétitions nationales

Le projet fédéral vise à développer la pratique pour tous et dans tous les styles de wushu, ainsi qu'à promouvoir la pratique de haut niveau.

Certaines compétitions nationales sont soumises à des qualifications préalables et d'autres non.

Article 1 : Les compétitions nationales

Il existe deux modes d'accès aux compétitions nationales :

Compétitions avec des phases qualificatives préalables en championnat de ligue

- le **championnat de France de taolu** (Moderne Styles externes, Moderne Styles Internes, Taijiquan Styles Classiques, Duilian) pour les catégories minimales, cadets, juniors, seniors et vétérans.
- le **championnat de France de sanda** pour les catégories cadets, juniors et seniors. Pour la catégorie senior uniquement, les compétiteurs sont répartis en «**Honneur**» et «**Elite**» ;
- la coupe de France de taolu traditionnel (minimes à vétérans)
- la **coupe de France de qingda** (minimes à vétérans) ;
- la **coupe de France Jeunes** (poussins - pupilles - benjamins). Elle concerne le taolu moderne et traditionnel ainsi que le qingda, le sanda n'est pas concerné car le plein contact est inadapté aux jeunes.
 - o Tous les participants au championnat de ligue sont qualifiés à la Coupe de France Jeunes poussins, pupilles et benjamins

Compétitions avec accès direct sans qualifications préalables

Les trophées (trophée kungfu kids, trophée qigong, trophée taiji...)

Pour les compétitions nationales avec qualification un même combattant ne pourra concourir que dans un seul système de combat : il devra donc choisir entre sanda et qingda.

La Direction Technique Nationale peut modifier la liste des compétitions nationales avec qualification préalable ainsi que les règles de sélection, en fonction notamment de l'évolution des effectifs.

Article 2 : Les Compétitions qualificatives pour les compétitions nationales

Les qualifications pour les compétitions nationales sont effectuées par les championnats de ligue.

Article 3 : Les compétitions officielles et officialisées

Les compétitions "officielles"

Ce sont les compétitions permettant la délivrance de titres officiels de champion 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'acquies de l'expérience.

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

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

Etape 1 : la demande écrite

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

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

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

Etape 2 : l'autorisation:

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

Etape 3 : l'officialisation

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

Contrôle fédéral des compétitions officielles ou officialisées

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

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

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'âge pour toutes les compétitions

Catégories d'âges	Mini -Poussins	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets
Age	4-5 ans	6-7 ans	8-9 ans	10-11 ans	12-13 ans	14-15 ans
Année de naissance pour la saison 2017-2018	2012 ou 2013	2010 ou 2011	2008 ou 2009	2006 ou 2007	2004 ou 2005	2002 ou 2003

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
Année de naissance pour la saison 2017-2018	2000 ou 2001	1999 à 1983	1972 à 1982	1962 à 1971	1952 à 1961	1951 et avant

Toutes ces catégories ne sont pas ouvertes pour toutes les compétitions (se reporter aux règlements spécifiques des différentes compétitions).

Des catégories concomitantes peuvent être regroupées dans certaines compétitions Exemple : les catégories vétérans peuvent être regroupées en une seule catégorie « vétérans » (ou vétérans 1-2-3-4) ou en deux (vétérans 1-2 et 3-4).

Article 2 : Les catégories Honneur et Elite

La distinction entre Honneur et Elite existe uniquement pour les championnats de France Sanda senior :

- Suivant leur niveau, les compétiteurs choisiront de s'inscrire en Honneur (niveau le plus accessible) ou en Elite (niveau le plus haut).
- En sanda, pour une compétition donnée un même compétiteur ne pourra être inscrit à la fois en Honneur et en Elite.
- Les choix faits lors des phases qualificatives du championnat de France ne pourront plus être modifiés pour les phases finales.

Le règlement de combat est le même en Honneur et Elite. Les détails sont donnés plus loin dans ce règlement sportif.

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 championnats de France et les coupes de France ainsi que pour leurs qualifications.

Pour les autres compétitions, c'est-à-dire les compétitions non qualificatives 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.

Catégories d'âges	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans
Age	6-7 ans	8-9 ans	10-11 ans	12-13 ans	14-15 ans	16-17 ans	18-34 ans	35-50 ans
	≤20 kg	≤25 kg	≤30 kg	≤35 kg	≤44 kg	≤48 kg	(≤52 Féminines)	≤ 60 kg
	≤25 kg	≤30 kg	≤35 kg	≤40 kg	≤48 kg	≤52 kg	≤56 kg	≤65 kg
	≤30 kg	≤35 kg	≤40 kg	≤45 kg	≤52 kg	≤56 kg	≤ 60 kg	≤70 kg
	≤35 kg	≤40 kg	≤45 kg	≤50 kg	≤56 kg	≤ 60 kg	≤65 kg	≤75 kg
	≤40 kg	≤45 kg	≤50 kg	≤55 kg	≤ 60 kg	≤65 kg	≤70 kg	≤80 kg (+ 75 Féminines)
	+ 40 kg	+ 45 kg	+ 50 kg	≤60 kg	≤65 kg	≤70 kg	≤75 kg	≤85 kg
				≤65 kg (+ 60 Féminines)	≤70 kg (+ 65 Féminines)	≤75 kg	≤80 kg (+ 75 Féminines)	≤90 kg
				+ 65 kg	≤75 kg	≤80 kg (+ 75 Féminines)	≤85 kg	+ 90 kg
					+ 75 kg	≤85 kg	≤90 kg	
						+85 kg	+ 90 kg	

Article 4 : Les catégories d'épreuves des compétitions taolu traditionnel

Epreuves de Taiji Quan			
N° de Taolu	Catégorie 1 Taiji mains nues	N° de Taolu	Catégorie 2 Taiji avec Instruments
1	24 mouvements Taijiquan	9	32 mouvements Taijijian
2	42 mouvements Taijiquan	10	42 mouvements Taijijian
3	Taiji Yang (hors classique)	11	Taiji Dao (Sabre)
4	Taiji Chen (hors classique)	12	Taiji Jian (Epée)
5	Xing yi quan	13	Taiji Shan (Eventail)
6	Bagua zhang	14	Autres styles Taiji avec instruments* : Taiji Gun, Taiji Da dao, Taiji Shuang jian, Taiji Shuang Dao, etc.
7	Baji quan		
8	Autres styles Taiji mains nues * : Wu (Hao), Sun, Li, Wudang, Zhaobao, Tung, etc.		

Epreuves Wushu Traditionnel			
N° de Taolu	Catégorie 3 Wushu Mains Nues	N° de Taolu	Catégorie 4 Autres Styles de Wushu Mains Nues
15	Tong bei quan	25	Autres Styles de Wushu
16	Pigua quan		
17	Fanzi quan		
18	Ditan quan (Boxe des Culbutes)		
19	Xiang xing quan (Boxes d'imitation)		
20	Cha quan		
21	Hua quan		
22	Hong quan		
23	Shaolin quan		
24	Nan quan traditionnel		
N° de Taolu	Catégorie 5 Wushu Armes Simples	N° de Taolu	Catégorie 6 Wushu Armes Doubles/Flexibles
26	Dao (Sabre)	37	Shuang dao (double Sabre)
27	Jian (Epée)	38	Shuang jian (double épée)
28	Gun (Bâton)	39	Shuang jiu jie bian (double Chaîne à neuf sections)
29	Qiang (Lance)	40	Shuang Liang jie gun (Double Bâton à deux sections)
30	Pudao (Hallebarde)	41	Shuang Bi Shou (Double poignards)
31	Dadao (grand couteau)	42	Liang jie gun (Bâton à deux sections)
32	Changshui jian (Epée avec Grand Pompon)	43	San jie gun (fléau à trois sections)
33	Shuangshou jian (Epée à deux mains)	44	Dan bian (simple fouet)
34	Miao dao (Sabre long)	45	Jiu jie bian (Chaîne à neuf sections)
35	Zui jian (épée de l'homme ivre)	46	Shen biao (Cordes et Fléchettes)
36	Hou gun (bâton du singe)	47	Shan (Eventail)

Epreuves Collectives		
N° de Taolu	Catégorie 7 JITI	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
48	JITI	
49	Taolu synchronisé (pour les enfants et Taolu synchronisé Taijiquan)	

Article 5 : Les catégories d'épreuves des compétitions taolu moderne

Taolu Enfants

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

Championnat de France Taolu

Styles Externes Modernes

Catégories		Minimes	Cadets	Juniors	Seniors
MAINS NUES	NAN QUAN	GUIDING 3 Guiding 1	GUIDING 3 Guiding 1	GUIDING 3, Guiding 1	OPTIONNEL GUIDING 3, Guiding 1
	CHAN QUAN	GUIDING 3 Guiding 2 Guiding 1	GUIDING 3 Guiding 2 Guiding 1	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	GUIDING 3	OPTIONNEL GUIDING 3
	DAO SHU	GUIDING 3 Guiding 2 Guiding 1	GUIDING 3 Guiding 2 Guiding 1	GUIDING 3	OPTIONNEL GUIDING 3
	NAN DAO	GUIDING 3 Guiding 1	GUIDING 3 Guiding 1	GUIDING 1 Guiding 1	OPTIONNEL GUIDING 1 Guiding 1
ARMES LONGUES	QIANG SHU	GUIDING 3 Guiding 2 Guiding 1	GUIDING 3 Guiding 2 Guiding 1	GUIDING 3 Guiding 1	OPTIONNEL GUIDING 3 Guiding 1
	GUNSHU	GUIDING 3 Guiding 2 Guiding 1	GUIDING 3 Guiding 2 Guiding 1	GUIDING 3 Guiding 1	OPTIONNEL GUIDING 3 Guiding 1
	NAN GUN	GUIDING 3 Guiding 1	GUIDING 3 Guiding 1	GUIDING 3	OPTIONNEL GUIDING 3

Styles Internes Modernes

TAIJI QUAN MODERNE	TAIJI QUAN	Guiding 3,	Guiding 3,	Guiding 3,	OPTIONNEL Guiding 3,
	TAIJI JIAN	Guiding 3	Guiding 3,	Guiding 3	OPTIONNEL Guiding 3,

Styles Internes Classiques

TAIJI QUAN CLASSIQUE	TAIJI QUAN	Taijiquan Yang, Taijiquan Chen	Taijiquan Yang, Taijiquan Chen	Taijiquan Yang, Taijiquan Chen	Taijiquan Yang, Taijiquan Chen,
	TAIJI JIAN	Taijijian Yang, Taijijian Chen	Taijijian Yang, Taijijian Chen	Taijijian Yang, Taijijian Chen	Taijijian Yang, Taijijian Chen,
	Duilian				

Article 6 : Les différentes formes de compétition par catégorie

	Poussins 6-7 ans	Pupilles 8-9 ans	Benjamins 10-11 ans	Minimes 12-13 ans	Cadets 14-15 ans	Juniors 16-17 ans	Seniors 18-34 ans	Vétérans 35-50 ans
SANDA (accès au haut niveau possible pour les cadets, juniors et seniors Elite)	Interdit avant cadets	Interdit avant cadets	Interdit avant cadets	Interdit avant cadets	Championnat de France	Championnat de France	Championnat de France (honneur et élite)	Interdit en vétérans
TAOLU MODERNE (Accès au haut niveau possible de minimes à seniors)	Coupe de France Jeunes	Coupe de France Jeunes	Coupe de France Jeunes	Championnat de France	Championnat de France	Championnat de France	Championnat de France	Championnat de France
QINGDA (combat sécurisé pour tous et voie d'accès au sanda)	Coupe de France Jeunes	Coupe de France Jeunes	Coupe de France Jeunes	Coupe de France	Coupe de France	Coupe de France	Coupe de France	Coupe de France
TAOLU TRADITIONNEL	Coupe de France Jeunes	Coupe de France Jeunes	Coupe de France Jeunes	Coupe de France	Coupe de France	Coupe de France	Coupe de France	Coupe de France

Légende : bleu = championnats de France, rouge = coupes de France, vert = coupe de France jeunes

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, du chargé de mission Wushu au sein de la DTN le cas-échéant, d'un élu de la Commission Nationale Wushu, du responsable nationale d'arbitrage Wushu.

Elle établit et propose pour validation par le Président fédéral et le bureau exécutif :

- La dénomination des compétitions ;
- Le calendrier des compétitions ;
- Le règlement sportif, qui comprend 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.)

Elle transmet à la Commission Sportive Nationale FFK, les informations relevant du contrôle anti-dopage (programme des compétitions, règlement sportif, calendrier sportif) afin que celle-ci les transmette au ministère chargé des sports.

Article 2 : Le président fédéral et le bureau exécutif

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

En conséquence, sans l'autorisation expresse du Président de la Fédération, 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 :

- La veste fédérale bleue foncée (ou, à défaut, noire),
- La cravate fédérale (ou à défaut, bleue unie),
- Une chemise blanche,
- Un pantalon gris foncé ou noir,
- Des chaussettes noires,
- Des chaussures noires souples pour les arbitres centraux.

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

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

Article 4 : Les compétiteurs

Les compétiteurs doivent présenter à chaque compétition (coupes, les opens, les 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, ainsi que le passeport FFWaemc s'il a été acquis avant le 31/08/2014 et qu'il est encore en cours de validité.
- Le certificat médical de non contre-indication à la pratique en compétition rempli, sur le passeport ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs remplie sur le passeport ;

En plus des pièces administratives précitées, pour les championnats nationaux de classe Elite en Sanda ou en Taolu, ainsi que pour leurs qualifications en zone wushu, les compétiteurs doivent également présenter une pièce d'identité française (carte nationale d'identité ou passeport international, aucun autre document n'étant admis)

Les compétiteurs mineurs des catégories minimales-cadets-juniors n'ayant pas la nationalité française et étant nés sur le territoire français devront présenter un justificatif de naissance (acte de naissance, ou photocopie du livret de famille) ainsi qu'un justificatif de domiciliation en France, pour les championnats nationaux et leurs qualifications.

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

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

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

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

Article 5 : Les clubs

Dans le but d'éviter les désistements abusifs et afin de pouvoir gérer correctement les tableaux des compétitions il peut être décidé de percevoir un droit d'engagement pour les compétitions nationales autres que les compétitions spécifiques enfants. S'il est décidé de l'utiliser ce droit d'engagement, à régler par le club en une seule fois pour une compétition donnée, sera de 6 € par compétiteur (indépendamment du nombre d'épreuves auxquels est inscrit chaque compétiteur).

Article 6 : Les participants aux compétitions

Les participants aux compétitions se composent des compétiteurs, de leur entraîneur, de leur coach, 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 coordonateur 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

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 ;
- Gérer l'administration de la compétition ;
- Assurer au nom de la fédération le respect de la réglementation ;
- Veiller au respect du planning (notamment éviter les pertes de temps au début de la compétition et réduire au maximum les temps morts en veillant à ce que les aires restent actives en permanence)
- 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 régler les éventuels conflits ;
- Organiser le protocole de remise des récompenses et de s'assurer sa mise en œuvre.
- Veiller 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, en formulant si nécessaire des propositions d'amélioration pour les organisations ultérieures.

Le secteur planification

Les missions du chargé de la planification

Avant 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

- Enregistrement des compétiteurs : contrôle des documents, contrôle et enregistrement du poids réel (pesée) pour les compétitions combat et des catégories d'épreuves pour les compétitions taolu, planification finale en liaison avec le médecin de la compétition ainsi que le responsable informatique.
- Faire procéder à l'affichage des listes de compétiteurs avant la compétition, et des tableaux au cours du déroulement des compétitions ;
- Transmettre au chef de table et enregistreur, les documents nécessaires au suivi de la programmation, affiche la programmation, complète ou modifie la programmation en fonction des résultats (*grilles, forfaits, disqualifications, abandons, arrêt médical et éventuels combats additionnels*), en lien avec le médecin, le chef de table (*et/ou enregistreur*) ainsi que le responsable informatique. Rend compte au responsable national de l'arbitrage.

Après la compétition

- Constituer un dossier complet de la compétition comprenant notamment les listes de résultats et les éléments statistiques de la compétition. Ce dossier doit être constitué sous forme numérique, en respectant les formats prescrits par la fédération afin que se son exploitation ultérieure soit optimale.

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 :

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

Le secteur arbitrage taolu

Les missions du responsable de l'arbitrage taolu

Avant la compétition :

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

Pendant la compétition :

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

Après la compétition :

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

Missions logistique de la commission d'organisation

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

Avant la compétition :

- Vérifier les arrivées de matériel jusqu'au jour de la compétition où l'installation doit être complète
- Vérifier que le matériel spécifique pour l'arbitrage est présent sur chaque aire et en état de fonctionnement
- Pendant la compétition :
 - Assurer les repas du staff (officiels, arbitres et juges, invités)
 - Assurer l'approvisionnement en boissons et en collations.
- Après la compétition :
 - Faire l'inventaire du matériel, et préciser s'il y a lieu les pertes, vols ou casses.

Le secteur médical

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

L'organisation doit prévoir une assistance médicale :

- Un médecin et/ou une antenne médicale avec équipe spécialisée en soins de première urgence (ex. : Croix Rouge, Sécurité Civile, etc.) ;
- 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.

Les prélèvements et analyses sont réalisés sous le contrôle effectif des médecins mandatés par le ministère chargé des sports et n'appartenant pas à l'organisation fédérale.

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.

Pour les compétitions combat : informations relatives à la pesée

Elle s'effectue le jour-même ou la veille de la compétition suivant les horaires de la convocation des inscrits par catégories. **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.

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) régulièrement affiliée à la FFK pour la saison en cours.

Tout compétiteur doit pouvoir justifier de sa licence FFK de la saison en cours (timbre de licence ou attestation de licence)

Conditions de nationalité pour certaines compétitions

Pour certaines compétitions nationales et leurs qualifications en zone la nationalité française est obligatoire (voir détail dans les formats de compétition des championnats et coupes de France). Pour ces compétitions il faut pouvoir justifier de la **nationalité française**.

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 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 ce qui concerne la certification exacte des titres sportifs déjà obtenus ainsi que le certificat médical (voir ci-dessous).

Documents médicaux

Certificat médical

- Tous les compétiteurs doivent avoir en leur possession un certificat médical de non contre-indication à la pratique en compétition, valable pour la saison en cours.
- Pour les compétitions combat avec KO autorisé (Sanda) il s'agit d'un certificat de non contre-indication à la pratique en compétition des arts martiaux et sports de combat de plein contact reconnus par la FFK.
- Pour les compétitions combat où le KO n'est pas recherché (Qingda) il s'agit d'un certificat de non contre-indication à la pratique en compétition des arts martiaux et des sports de combat en compétition de contact léger reconnus par la FFK.

Autres documents pour les compétitions combat

- Pour tout compétiteur engagé dans une compétition de SANDA (*combat classe Honneur, combat classe Elite et Junior et Cadet*) un examen de fonds de l'œil, un électrocardiogramme annuel et un dossier « trail making test », non obligatoires, sont **fortement conseillés**.

Article 3 : Les engagements en compétition

Pour les compétitions officielles, tout compétiteur doit être engagé par son professeur ou moniteur de club sur le système d'inscription mis en place pour la compétition.

Aucun délai supplémentaire après la date de forclusion prévue ne sera accordé.

Aucune autre forme d'engagement ne sera acceptée, quelle que soit la raison invoquée.

La signature du professeur ou du moniteur atteste qu'il 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 élèves.

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 taolu moderne : 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 juge de chaque groupe peut-être réduit si nécessaire.
- Pour le taolu 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 ; vis-à-vis des récidivistes, 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 ; ou du manque ou de l'ajout de mouvements lors d'une présentation de Taolu imposé ; ou de l'insuffisance de compétiteurs par rapports au nombre réglementaire lors de la compétition des Taolus collectifs; ou 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 Taolus imposés, il cumule de plus le travail de contrôle des Taolus 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 taolu traditionnelle

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

En taolu moderne

- 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 « nan du » de son taolu.

Article 2 : Les assistants d'arbitrage taolu

Liaison avec la planification

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

Le responsable du planning et des inscriptions

Pour effectuer sa mission il s'appuie sur un groupe de 3 à 5 personnes.

- 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

Pour effectuer sa mission il s'appuie sur un groupe de 3 à 6 personnes.

- 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, ils en informent à temps le chef de table et l'annonceur.
- Selon l'ordre de passage des compétiteurs, il applique à temps les contrôles d'inscriptions, la vérification des instruments de compétition et la présentation vestimentaire des compétiteurs.
- Il contrôle et vérifie la distribution des récompenses.

Responsable de son

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

Caméramen officiels de compétition

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

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

Composition

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

Responsabilités

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

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

Article 4 : La méthode de notation sans système électronique

En fonction de la situation réelle de chaque compétition, l'arbitrage recourt à l'enregistrement manuel. (Voir l'annexe Table 4- 5 à 4-7) :

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

Article 5 : La Commission de réclamation taolu

Composition

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

Responsabilités

Recevoir les réclamations des compétiteurs, prendre à temps ses jugements sans corriger le résultat des scores combat ou des notations taolu.

Procéder au vote de ses décisions, qui doivent obtenir plus de la moitié des voix des membres pour être valides. Pendant le vote, s'il y a égalité de voix, la voix du responsable sera prépondérante. Le membre ayant

des relations avec le plaignant ne participe ni au débat ni au vote ni au vote du jugement de la commission de réclamation.

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

Chapitre 2 – Les dispositions spécifiques des compétitions taolu

Article 1 : Les types de compétitions

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

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

Article 2 : L'aire de compétition

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

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

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

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

Article 3 : Les vêtements de compétition

Les juges doivent s'habiller en uniforme, et porter les insignes de juges.

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

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

Article 4 : Les instruments de compétition

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

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

Article 5 : La musique accompagnant les prestations

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

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

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

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

Article 6 : Les autres équipements de compétition

Pour les compétitions importantes, il est recommandé de s'équiper de caméras, de projecteurs vidéos, d'écrans numériques de taille suffisante, d'équipement de sonorisation de qualité et de puissance suffisantes, et de tout le système électronique de notation et d'affichage des résultats.

Chapitre 3 - Le déroulement d'une compétition taolu

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

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

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

Article 2 : La vérification des inscriptions

- 40 minutes avant le début de la compétition, les compétiteurs doivent se présenter à l'endroit désigné pour la 1^{re} vérification de leur inscription et le contrôle de leur présentation vestimentaire ainsi que leurs instruments de Wushu.
- 20 minutes avant la compétition, se déroulera la 2^e vérification d'inscription.
- 10 minutes avant la compétition, se déroulera la 3^e vérification d'inscription.

Article 3 : Le protocole

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

Article 4: 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; et le chronomètre est arrêté au moment où le compétiteur retourne à sa position initiale pieds joints.

Article 5 : L'affichage des notes

Les résultats de la compétition doivent être publiquement affichés.

Article 6 : Le forfait

Si le compétiteur ne se présente pas à temps lors de la dernière vérification d'inscription ou s'absente au moment de son tour de prestation, il sera déclaré forfait.

Article 7 : Le classement

Classement pour la discipline Duilian et Jiti

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

Classement individuel en concours général

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

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

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

Pour les Taolu modernes Styles Internes, il convient de s'inscrire dans les 2 épreuves :

- 1 Mains nues
- 1 Armes

Pour les Taolu Taijiquan styles Classiques, il convient de s'inscrire dans les 2 épreuves:

- 1 Mains nues
- 1 Armes

Pour les Taolu traditionnels Taijiquan, il convient de s'inscrire dans 2 épreuves l'une en catégorie 1 et l'autre en catégorie 2 :

Pour les Taolu de Wushu traditionnel, il convient de s'inscrire dans 2 ou 3 épreuves de catégorie différentes parmi les catégories 3, 4, 5 et 6 :

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 taolu moderne

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) parmi 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) parmi 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 taolu 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 parmi sur le taolu le mieux noté sera placé devant ;
- Si l'égalité persiste, celui qui aura obtenu la meilleure note de la performance globale parmi sur le taolu le moins noté sera placé devant ;
- Si l'égalité persiste, les compétiteurs (trices) seront déclarés(es) ex aequo ;

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

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

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

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

Article 9 : Les réclamations

Contenu et limites des réclamations

EN TAOLU MODERNE

En compétition de Taolu optionnels, le coach aura 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 aura 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 Taolus de Nan quan, Nan dao et Nan gun, ainsi qu'au temps de réalisation de Taolu exécutés par son compétiteur.

EN TAOLU 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 taolu moderne

Article 1 : les disciplines de compétition en taolu moderne

Taolus optionnels

- Les Taolu de main nue : Chang quan, Nan quan, et Taiji quan
- Les Taolu avec arme : Jianshu, Daoshu, Gunshu, Qiangshu, Taijijian, Nandao, et Nangun

Taolus imposés

- Les Taolus imposés de main nue : tous les Taolu Guiding internationaux de main nue
- Les Taolus imposés avec armes : tous les Taolu Guiding internationaux avec armes

Dui lian

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

Article 2 : La durée de réalisation des taolu modernes

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
Tao-lu Guiding et Optionnels	Senior, Vétéran	1minute 20 minimum
	Minime, Cadet, Junior	1minute 10 minimum
	Poussin, Pupille, Benjamin	Sans limitation de temps
Tao-lu Optionnel et Guiding 3 ^e génération Taijiquan Taiji-jian		Entre 3 minutes 30'et4 minutes
Autres Tao-lu Guiding Taiji-quan		Entre 5 et 6 minutes
DUILIAN Minimes à Vétéran		50 secondes minimum
DUILIAN Poussins à Benjamins		30 secondes minimum

Article 3 : La demande d'enregistrement des difficultés (nandu) en taolu moderne

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 précisé par le programme de la compétition.

Article 4 : Les demandes d'inscription des difficultés nouvellement créées en taolu moderne

Principe de la création

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

Procédure

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

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

Commission d'expertise

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

Procédures d'expertise

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

Chapitre 5 – Les dispositions spécifiques aux compétitions de taolu traditionnel

Article 1 : Les disciplines de compétition taolu traditionnel

Tous les Taolu de Wushu 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 largement propagés dans les clubs français, y compris pour le Taiji les Tao lus 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 traditionnel

Durée de réalisation d'un Taolu individuel autre que Taiji :

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

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

Durée de réalisation d'un Tao-lu de Taiji quan :

- Entre 4 et 6 minutes ; le juge chef de table donne un signal d'indication lorsque le compétiteur atteint sa 4ème minute;
- Durée de réalisation d'un Tao-lu de Taiji avec instrument de compétition :
- Entre 3 et 4 minutes ; le juge chef de table indique la 3ème minute au compétiteur par un signal d'indication ;

Durée de réalisation des démonstrations collectives – Jiti et taolu synchronisé :

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

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

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

Chapitre 1 : Les acteurs des compétitions de sanda et qingda

Article 1 : Le rôle des juges et arbitres

Qualifications en sanda et pour les autres systèmes de combat

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

Généralités sur le rôle des juges et arbitres

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

Le responsable de l'arbitrage

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

Article 2 : Le corps arbitral

On distingue par surface de combat:

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

Le responsable de tapis

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

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

Le chef de table

Sous la direction du chef de tapis, il organise, examine, et dirige le travail des juges de lignes, de l'arbitre central, du chronométrateur 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 des avertissements, des admonestations, des comptages forcés, et des sorties,

Il doit prévenir le chef de table dès que (*en sanda et en qingda*) :

- 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 chronométrateur

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

Les juges de ligne (en sanda et qingda)

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 fait appel au service médical en cas de nécessité,
- Il jugera du bon contrôle des coups portés.

Chapitre 2 : Les dispositions générales des compétitions de sanda et qingda

Article 1 : Les confrontations

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

Les compétitions de combat pourront être organisées au choix :

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

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

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

Sur demande de dérogation auprès de la Direction technique nationale, des compétiteurs de plus de 35 et de moins de 40 ans peuvent combattre en catégorie senior élite sous réserve d'avoir préalablement combattu dans cette catégorie et d'avoir présenté le certificat médical d'aptitude en compétition avec hors combat en vigueur.

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

La recherche du KO est autorisée en **SANDA**.

La recherche du KO **est interdite** en QINGDA.

Article 4 : Les classes de niveau Elite et Honneur pour le sanda senior

Suivant leur niveau, le professeur inscrira les combattants(es) seniors en classe Elite ou Honneur.

Un compétiteur de classe Honneur remportant le titre de champion de France ne sera plus autorisé à combattre dans cette classe la saison suivante. (*Sauf pour les personnes n'ayant pas la nationalité française, car elles ne sont pas autorisées à s'inscrire en classe Elite*)

Pour les compétitions nationales avec qualifications préalables, les compétiteurs sélectionnés dans une classe lors des qualifications devront s'engager dans la même classe au niveau national.

La descente de classe Elite en classe Honneur est soumise à conditions. Un compétiteur engagé en classe Elite pourra, s'il le souhaite, se réinscrire en classe Honneur s'il enchaîne 3 défaites consécutives en classe Elite en qualification ou/et en national.

Chapitre 3 : Le déroulement des compétitions de sanda et qingda

Article 1 : Le déroulement des combats

Structure des combats

En SANDA et QINGDA, 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 round gagné dans la catégorie pourssin, le nombre de points marqués déterminera le vainqueur du combat.

Durée des rounds en SANDA et QINGDA

	Qingda	Sanda (Elite et Honneur en senior)
Poussins	2 rounds de 1' de temps "effectif" de confrontation	
Pupilles	2 ou 3 rounds de 1,30' de temps "effectif" de confrontation	
Benjamins		
Minimes		
Cadets	2 ou 3 rounds de 1,30' de temps "effectif" de confrontation	
Juniors		
Seniors	2 ou 3 rounds de 2' de temps "effectif" de confrontation	
Vétérans	2 ou 3 rounds de 1,30' de temps "effectif" de confrontation	

Minute de récupération

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

Cumul de matchs

En sanda, un compétiteur ne pourra effectuer plus de quatre matchs par jour. (*Pas de limite du nombre de matchs en QINGDA*).

En sanda, un temps minimal de 20 minutes de récupération sera aménagé entre deux matchs pour un même compétiteur. Ce temps est réduit à 10 minutes pour les rencontres en Qingda.

Coachs et soigneurs

Les combattants ont droit à 1 coach et 1 soigneur, 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.

Tout manquement entrainera une sanction ad hoc.

Les types de rencontres

Rencontres par poule

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

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

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

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

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

Principes de constitution des poules

Les combattants engagés seront répartis par tirage au sort.

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

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

Rencontre par élimination directe

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

Principes de constitution des grilles :

- Les combattants engagés seront répartis par tirage au sort.

- Les combattants de la même région, les membres de l'équipe de France seront séparés dans les tableaux dans la mesure du possible

Systeme combiné

Eliminatoires en système de poules de 3 ou 4 combattants puis demies 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, une aire délimitée au sol, recouverte de tapis type « judo » peut suffire, les tracés étant indiqués à l'identique. Elle est obligatoire pour les catégories poussins, pupilles et benjamins.

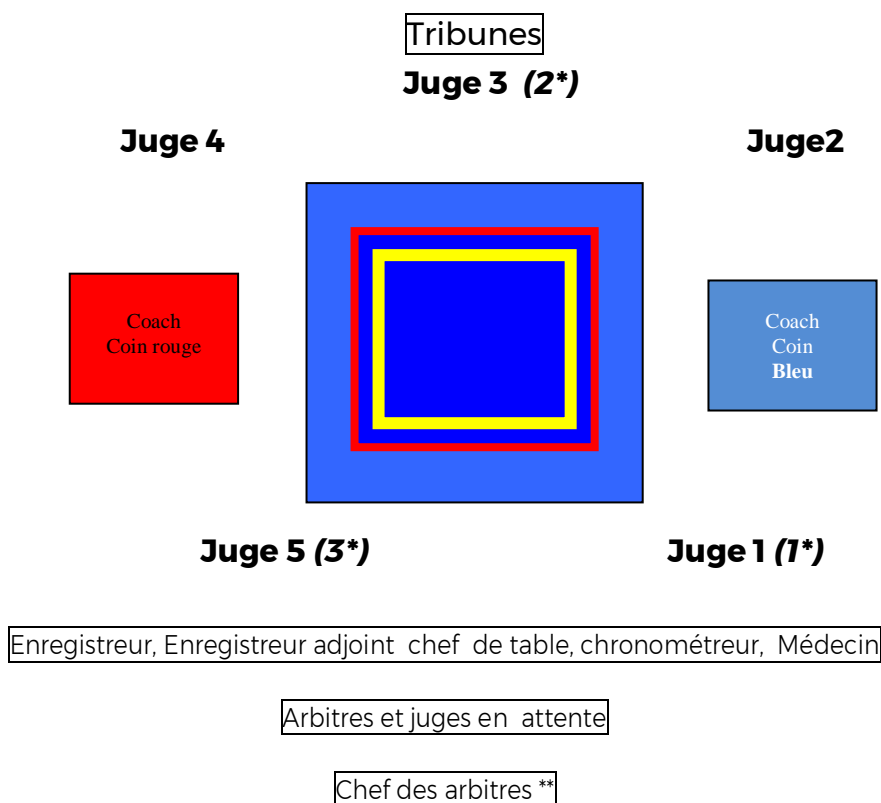
Dans certains cas, la surface de combat peut être réduite à 7 m de côté pour les catégories Cadets à Vétérans et à 6 m de côté pour les catégories poussins à minimes, avec une protection de 1 mètre minimum sur le tour.



Plateforme interdite pour les catégories benjamin et en dessous.

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



*Disposition pour trois juges de ligne

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

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

Le médecin se tiendra à proximité de la surface de combat, de façon à pouvoir entendre l'appel de l'arbitre central.

Les juges de lignes se tiendront à une table disposée à chaque angle de la plateforme, pour les juges 1, 2, 4, et 5. Le juge 3 se tiendra 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 seront disposés de la façon suivante : juge 1 en 1 ; juge 2 en 3 ; juge 3 en 5.

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

Article 4 : Le protocole de compétition

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

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

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

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

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

Il vérifiera :

- le port de la coquille, du protège-dents avant chaque round,
- la conformité du poids de ses gants correspond à sa catégorie,
- La conformité des protections réglementaires.

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

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

Article 5 : Les compétiteurs

Définition

Les pratiquant(e)s de SANDA et QINGDA qui participent à des rencontres sont des combattants (*masculins*) ou des combattantes (*féminines*).

Catégories d'âge

Les combattant(e)s sont réparti(e)s en huit catégories d'âge qui sont :

Catégories d'âges	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans
Age	6-7 ans	8-9 ans	10-11 ans	12-13 ans	14-15 ans	16-17 ans	18 -34 ans (40 ans sous conditions)	35-55 ans
Discipline/ Classe	QINGDA	QINGDA	QINGDA	QINGDA	SANDA ou QINGDA	SANDA ou QINGDA	SANDA Elite et Honneur, QINGDA	QINGDA

Pour l'année de naissance, se reporter au tableau fédéral de la saison en cours.

Combattants mineurs

La production de la licence délivrée aux mineurs doit être accompagnée d'une autorisation signée sur le passeport sportif par la personne ayant autorité parentale lui permettant de disputer des rencontres dans les compétitions et manifestations organisées par la FFK et ses associations adhérentes.

Article 6 : Les catégories de poids

Ce sont celles indiquées dans le règlement des compétitions.

Article 7 : La pesée de vérification

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

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

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

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

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

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

Tout compétiteur absent à la pesée sera considéré comme forfait.

Article 8 : Les passeports sportifs lors des compétitions combat

Les compétiteurs doivent être munis de leur passeport sportif :

- Ils doivent obligatoirement présenter leur passeport sportif lors de la pesée ;
- Si un compétiteur subi un KO cela sera reporté sur leur passeport sportif ;
- Les combattants participant à la finale ou la petite finale de leur catégorie doivent donner leur passeport à la table d'arbitrage pour accéder à la zone de combat. Les résultats seront inscrits sur le passeport puis il leur sera rendu lorsqu'ils quitteront la zone de combat.

Article 9 : l'équipement des compétiteurs en SANDA et QINGDA

La tenue

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

Les tenues portant des inscriptions désignant d'autres disciplines sportives, ou portant le logo d'autres fédérations ne seront pas acceptées.

Les gants

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

Les protections

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

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

CLASSE	GANTS	CASQUE	PLASTRON	Protège dents	Protège Tibias+Pieds	Coquilles
Elite senior	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire	sans	obligatoire
Toutes les autres catégories sanda et quinda.	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoire
Kungfu Kid Pantalon de Kungfu autorisé	obligatoire	Obligatoire avec grille autorisée	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire

Les casques équipés de protèges-pommettes sont interdits en classe Elite.

Les bandages

Pour les bandages des mains les bandes adhésives sont autorisées uniquement en classe Elite. 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.

Les sous-vêtements longs

Les sous-vêtements longs ne sont autorisés que pour les catégories féminines et devront être de la même couleur que le reste de l'équipement.

Article 10 : Les surclassements en compétition

Généralités

Les surclassements de poids, d'âge et de classe sont interdits en compétition nationale et leur sélectifs.

Pour les autres compétitions d'animation et de développement, les surclassements peuvent concerner :

- Le poids : le surclassement de poids autorise à concourir dans la catégorie de poids immédiatement supérieure.
- Les classes : le surclassement de classe autorise à concourir dans la classe immédiatement supérieure, d'Honneur à Elite pour le SANDA.
- L'âge : le surclassement d'âge autorise à concourir dans une catégorie d'âge supérieure.

Il ne peut pas y avoir de surclassement d'âge en sanda.

La demande de surclassement

Tout surclassement doit faire l'objet d'une demande écrite.

La demande de surclassement est faite 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 11 : 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 12 : 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 responsable du club, peuvent déposer réclamation.
- La réclamation doit être déposée auprès du responsable de l'arbitrage dans le quart d'heure qui suit l'annonce de la décision concernée.
- Pour être «recevable», et donc prise en considération, une réclamation ne peut être en aucun cas la contestation d'une décision de valeur subjective,

Elle ne peut concerner :

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

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

Article 14 : Le classement national en Sanda

Les classements nationaux Sanda Honneur et Sanda Elite sont organisés à partir des résultats des championnats de France. Ils sont réactualisés, chaque année, après les finales de ces championnats et rentrent en vigueur dès leurs publication et jusqu'aux prochaines publications modificatives.

Pour pouvoir figurer dans ces classements, tout combattant **devra avoir participé effectivement à au moins un combat** lors du Championnat de France.

Modalités de classement par catégorie d'âge, de poids, de niveau et de sexe:

- Le N°1 est le Champion(ne) de France
- Le N°2 est le Vice champion(ne) de France
- Le N°3 est le troisième au championnat de France
- Le N°4 est le quatrième au championnat de France

Chapitre 1 : Le championnat de France Taolu Moderne et la coupe de France Taolu Traditionnel

Article 1 : La procédure de participation

Dispositions globales

Les championnats de France et Coupe de France de toutes les catégories d'âge et d'épreuves taolu modernes et traditionnels sont soumis à la qualification préalable en ligue.

Les commissions sportives de ligue ont la charge d'organiser chaque année les qualifications en ligue dans les délais indiqués par la Direction Technique Nationale.

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

Processus global

Les inscriptions sont transmises par les clubs conformément au mode opératoire en vigueur dans le respect du règlement de la compétition. Les inscriptions via le site internet de la FFK sont privilégiées.

Article 2 : Les conditions de participation aux championnats et coupes de France.

- Pour les championnats de France de Taolu Moderne, ne peuvent participer que les compétiteurs qui ont la nationalité française et sont en capacité de pouvoir être sélectionnés en Equipe de France.
- Pour la Coupe de France, la nationalité Française n'est pas requise.

Article 3 : Le surclassement

Les surclassements sont interdits

Article 4 : Les méthodes de qualification pour les championnats de France de Taolu moderne et la coupe de France de Taolu Traditionnel

- Jusqu'à 5 compétiteurs dans l'épreuve → les 2 premiers sont qualifiés.
- Entre 6 et 15 compétiteurs dans l'épreuve → les 3 premiers sont qualifiés
- A partir de 16 compétiteurs dans l'épreuve → les 4 premiers sont qualifiés

Article 6 : Le choix des épreuves par compétiteur en Taolu

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

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

Pour les Taolu modernes Styles Internes, il convient de s'inscrire dans les 2 épreuves :

- 1 Mains nues
- 1 Armes

Pour les Taolu Taijiquan styles Classiques, il convient de s'inscrire dans les 2 épreuves:

- 1 Mains nues
- 1 Armes

Pour les Taolu traditionnels Taijiquan, il convient de s'inscrire dans 2 épreuves l'une en catégorie 1 et l'autre en catégorie 2 :

Pour les Taolu de Wushu traditionnel, il convient de s'inscrire dans 2 ou 3 épreuves de catégorie différentes parmi les catégories 3, 4, 5 et 6 :

Chapitre 2 : Le championnat de France Sanda et la coupe de France Qingda

Article 1 : La procédure de participation aux compétitions nationales avec qualifications

Dispositions globales

Les championnats de France et Coupe de France de toutes les catégories d'âge et de poids en combat sont soumises à la qualification en ligue..

Les commissions sportives de ligue ont la charge d'organiser chaque année les qualifications en ligue dans les délais indiqués par la Direction Technique Nationale.

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

Processus global

Les inscriptions sont transmises par les clubs conformément au mode opératoire en vigueur dans le respect du règlement de la compétition. Les inscriptions via le site internet de la FFK sont privilégiées.

Article 2 : Les conditions de participation

Outre les conditions générales de participation, pour les championnats de France de sanda en classe Elite et pour les qualifications en ligue à ces championnats il faut pouvoir justifier de la **nationalité française**. (*Obligation d'être de nationalité française pour pouvoir combattre en classe Elite*)

Article 3 : La gestion des classes et des catégories

Pour le sanda

Aucun surclassement autorisé

Pour le Qingda

Les catégories Minimes, Benjamins, Pupilles et Poussins peuvent participer au Championnat de ligue dans une catégorie de poids puis à la Coupe de France et/ou à la Coupe de France jeunes dans une catégorie de poids différente.

Article 4 : Les règles de qualifications pour les championnats de France sanda et coupe de France qingda

Pour toutes les compétitions avec qualifications le (la) combattant(e) opte pour une catégorie de poids avant les sélections sans possibilité de changement (sauf Minimes, Benjamins, Pupilles et Poussins).

Condition de qualification aux championnats de France et aux coupes de France:

- Pour chaque catégorie soumises à des sélectifs :
- S'il y a moins de 3 participants : seul le premier est qualifié ;
- De 3 à 6 participants : les 2 premiers sont qualifiés ;
- De 7 à 15 participants les 3 premiers sont qualifiés ;
- A partir de 16 participants : les 4 premiers sont qualifiés.

Dérogations

Sur dérogation de la Direction Technique Nationale, un sportif engagé en collectif France peut être qualifié en hors-quota.

Pour cela la demande devra être transmise sur un formulaire type obtenu auprès de la Direction technique nationale.

Article 5 : Les obligations des combattants le jour de la compétition

Chaque combattant doit présenter son passeport sportif et une pièce d'identité à l'entrée de la salle, afin de pouvoir franchir sans difficulté le contrôle en compagnie de son coach, (*deux coaches maximum autorisés*).

Dans le délai indiqué, chaque combattant doit se rendre à la pesée de contrôle et à la vérification des documents, et présenter son passeport sportif dûment rempli ainsi que sa licence de la saison en cours (*et une autorisation parentale pour les mineurs, selon le modèle fédéral*) aux officiels mandatés.

La non présentation du passeport ou des documents médicaux requis (*ou leur non-conformité*) entraîne automatiquement la défaite par forfait (*forfait par décision du Chargé de la planification du niveau de la compétition*).

La non présentation de la licence entraîne également la défaite par forfait (*forfait par décision du Chargé de la planification du niveau de la compétition*).

Chapitre 3 : Le Trophée Kungfu-Kids

Article 1 : Les conditions d'inscription

Le trophée kungfu kids est une compétition réservée aux catégories suivantes :

- Epreuves taolu : mini-poussins, poussins, pupilles, benjamins ;
- Epreuves combat Qingda : poussins, pupilles, benjamins ;

Article 2 : Les épreuves combat

Le règlement d'arbitrage utilisé est celui du Qingda.

Lors de cette compétition, les arbitres seront particulièrement vigilants au respect du **«combat à la touche»**. Une interruption du combat à chaque action réussie sera faite pour attribuer les points afin de favoriser la compréhension du score par les enfants.

Article 3 : Les épreuves taolu

Epreuves

Un compétiteur peut s'inscrire au maximum dans 5 épreuves :

- Mains nues : Taolu traditionnel OU Nan Quan OU Chang Quan
- Armes Courtes : moderne OU traditionnel.
- Armes Longues : moderne OU traditionnel.
- Duilian (la mixité des sexes est autorisée)
- Jiti (taolu de groupe synchronisé) : groupe pouvant être mixte et comptant au minimum 6 membres.

Notation : système simplifié

Le **système de notation du taolu traditionnel** est utilisé pour **toutes les épreuves** (qu'il s'agisse de taolu modernes ou traditionnels), selon une notation sur 10 points. Une table est composée de 3 juges dont un chef de table et un assistant chef de table le cas-échéant.

Classement

- Classement individuel par catégorie
- Classement individuel par concours général (cumul des notes obtenues dans toutes les épreuves individuelles, sans prise en compte des notes Duilian et Jiti)
- Classement par clubs (cumul des notes obtenues dans toutes les épreuves individuelles de tous les compétiteurs de chaque club, sans prise en compte des notes Duilian et Jiti)

Article 4 : Les références à consulter dans le règlement sportif

Dans le présent règlement sportif, les rubriques à consulter pour le trophée kungfu-kids sont :

Règlement des compétitions :

Code de l'éthique des compétiteurs wushu

- 2^e partie – Les catégories de compétition
- 4^e partie – Conditions de participation aux compétitions → Règles générales pour toutes les compétitions
- 6^e partie – Formats de compétitions → Chapitre 3 – Trophée kungfu-kids (épreuves combat, épreuves taolu)

Règlement d'arbitrage :

- 2^e partie – Règlement d'arbitrage taolu traditionnel
- 4^e partie : règlement d'arbitrage Qinda (combat sécurisé pour les jeunes)
- Important : les coups de poings et coups de pieds à la tête sont interdits lors de la compétition Trophée Kungfu-kid's