

COUPE DE FRANCE

ZONE NORD

ARTS MARTIAUX DE CHINE



ARTS
MARTIAUX
DE CHINE

F.F. KARATÉ 
et disciplines associées
Ligue de Normandie

RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

SYNTHÈSE

GÉNÉRALITÉS

INTRODUCTION

Ce document est une **synthèse** créée spécialement pour la compétition. Cette synthèse est établie à partir des règlements des compétitions techniques et combat de la **Commission des Arts Martiaux de Chine** de la FFKDA et élaborés par le responsable de l'arbitrage Alain Saadoun.

LES CATEGORIES

Les catégories d'âges sont celles de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées (FFKDA) :

- Les Poussins (6-7 ans)
- Les Pupilles (8-9 ans)
- Les Benjamins (10-11 ans)
- Les Minimes (12-13 ans)
- Les Cadets (14-15 ans)
- Les Juniors (16-17 ans)
- Les Séniors (+ de 18 ans)

LA TENUE

Les compétiteurs doivent porter une tenue conforme au règlement et au style pratiqué :

		VESTE	PANTALON	CEINTURE	CHAUSSURES
KUNG FU WUSHU	CQ	avec manches	large de style chinois	avec (obligatoire)	type gymnastique ou spécifiques aux Arts Martiaux de Chine (type FeiYue™)
	NQ	sans manches		avec (obligatoire)	
	TRA	libre		avec (obligatoire)	
TAI JI QUAN	manches longues	sans			
SANDA LIGHT	maillot avec ou sans manches de la même couleur que le short	short (sans écriture de type thaï)	sans	sans	

SURFACE DE COMPÉTITION

Les épreuves de Wushu et de Taijiquan se dérouleront en mêmes temps sur deux surfaces distinctes.

	LONGUEUR	LARGEUR	N° SURFACE
KUNG FU WUSHU	14 m	8 m	N°1 et N°2
TAI JI QUAN			N°3
QING DA	8 m	8 m	N°1 et N°4

KUNG FU WUSHU

LES EPREUVES

8 épreuves différentes sont proposées en « Kung-Fu Wushu » lors de cette compétition :

- CHANG QUAN : boxe du Nord uniquement mains nues, formes libres (selon les règles internationale) ou imposées (gui ding)
- NAN QUAN : boxe du Sud uniquement mains nues, formes libres (selon les règles internationale) ou imposées (gui ding)
- TRADITIONNELLES : toutes les autres boxes (formes d'écoles, formes animales, boxes imitatives, shaolin quan, Hung Gar, Choy Li Fut, Wing Chun, etc.)
- ARMES COURTES : tous les styles et formes sont confondus dans cette épreuve (épée, sabre, éventail, etc.)
- ARMES LONGUES : tous les styles et formes sont confondus dans cette épreuve (bâton, lance, chaîne, etc.)
- ARMES SOUPLES : tous les styles et formes sont confondus dans cette épreuve (Tri-bâton, chaîne, etc.)
- DUI LIAN : démonstration de combat pré-arrangé, forme libre à deux (ou plus), à mains nues et/ou avec armes. Il y aura une catégorie « enfant » (-18 ans) et une catégorie « adulte » (+18 ans).
- GROUPE : peut être composé de 4 à 8 compétiteurs et peut être mixte, forme libre, à mains nues et/ou avec armes. Il y aura une catégorie « enfant » (-18 ans) et une catégorie « adulte » (+18 ans).

LIMITATION DES INSCRIPTIONS

Dans un souci d'organisation, le nombre d'inscriptions aux épreuves en Kung-Fu seront limitées :

- Un athlète peut participer au MAXIMUM à **3 épreuves** de son choix en Kung-Fu.
- Les épreuves Dui Lian et Groupe sont considérées à part et ne sont pas à prendre dans cette limitation.

DUREE

		POUSSINS	PUPILLES	BENJAMINS	MINIMES	CADETS	JUNIORS	SENIORS
TEMPS MINIMUM	CQ	30 secondes		45 secondes		1	1 minute 20	
	NQ					minute 10		
	TRA	20 secondes		30 secondes		45 secondes		
	DUI LIAN							
	GROUPE							

CARACTERISTIQUES DES ARMES

- Qiang (lance) : La longueur entière ne sera pas plus courte que la hauteur du compétiteur bras et mains levées. Il doit être équipé de barbe.
- Jian (épée) : La pointe de l'épée ne sera pas inférieure au sommet de l'oreille du compétiteur quand elle est tenue collée derrière le bras et tendu vers le sol. Elle doit être équipée d'un pompon.
- Dao (sabre) : La pointe du sabre ne sera pas inférieure au-dessus de l'épaule du compétiteur quand il est tenu sur le côté du bras et tendu vers le sol. Il doit être équipé d'un foulard.
- Gun (bâton) : La longueur entière ne sera pas plus courte que la hauteur du compétiteur jusqu'à la tête.

TAI JI QUAN

LES EPREUVES

9 épreuves différentes sont proposées en « Tai Ji Quan » lors de cette compétition :

- TAI JI QUAN 16 : forme yang
- TAI JI QUAN 24 : forme yang
- TAI JI QUAN 42 : forme yang (routines de compétitions internationales)
- TAI JI QUAN TRADITIONNEL : formes Yang, Chen, Wu, Sun, Wu (Hao), wudang, etc.
- TAI JI JIAN 18 : forme épée yang
- TAI JI JIAN 32 : forme épée yang
- TAI JI JIAN 42 : forme épée yang (routines de compétitions internationales)
- TAI JI QUAN ARMES TRADITIONNELLES : éventail, sabre, etc.
- GROUPE : peut être composé de 4 à 8 compétiteurs et peut être mixte, forme libre, à mains nues et/ou avec armes

LIMITATION DES INSCRIPTIONS

Dans un souci d'organisation, le nombre d'inscriptions aux épreuves en Tai Ji Quan seront limitées :

- Un athlète peut participer au MAXIMUM à **2 épreuves** de son choix en Tai Ji Quan.
- Les épreuves Dui Lian et Groupe sont considérées à part et ne sont pas à prendre en compte dans cette limitation.

DUREE

		TJ 16	TJ 24	TJ 42	TJ TRA	TJ JIAN 18	TJ JIAN 32	TJ JIAN 42	GROUPE
TEMPS MINIMUM	JUNIORS	3 minutes	4 minutes	5 minutes		2 minutes		2 minutes	
	SENIORS								
TEMPS MAXIMUM	JUNIORS	4 minutes	5 minutes	6 minutes		4 minutes		5 minutes	
	SENIORS								

QING DA

FORMAT DE LA COMPETITION

- Qing Da : système de combat à frappe légère qui permet des assauts plus sécurisés regroupant une plus large population.
- En fonction du nombre, les combattants seront répartis en poules de 4 ou 5, par niveaux, catégories d'âges et de poids. Ils se rencontreront tous au sein d'une même poule et le classement sera effectué en fonction du résultat de tous les combats (victoires et points).
- Par élimination directe : dans cette méthode de combat, les deux compétiteurs s'affrontent, le gagnant dispute le tour suivant ainsi de suite jusqu'au combat final.
- En cas de catégories insuffisamment complétées à l'inscription, les clubs seront informés à l'avance. Néanmoins, des rapprochements entre catégories pourront être effectués sur place après accord entre les officiels, professeurs ou présidents de clubs et les combattants concernés. Ceci afin de garantir à chaque combattant un minimum de combats dans des conditions de sécurité maximales.

DUREE

	POUSSINS	PUPILLES	BENJAMINS	MINIMES	CADETS	JUNIORS	SENIORS
TEMPS / ROUND	1 minute		1 minute 30		2 minutes		
NB DE ROUND	2		2		2		
TEMPS DE REPOS	1 minute		1 minute		1 minute		
ROUND SUPP.	AUCUN		AUCUN		1 round de 2 minutes si égalité		

GAIN DE POINTS

- 3 POINTS :
 - Toutes les techniques de jambes au visage
- 2 POINTS :
 - Toutes les techniques de jambes au corps
 - Projections réussies
 - Toutes les techniques de balayage, crochetage entraînant la chute de l'adversaire
 - Sortie de l'adversaire de l'air de combat
- 1 POINT :
 - Coup de poing au corps et au visage
 - Toutes les techniques de jambes aux jambes (au-dessus du genou)
 - Projections partiellement réussies

PERTE DE POINTS

- 2 POINTS :
 - Tous types de sortie de l'air de combat (pied dans la zone rouge, sur poussée, sur projection, sur coup de pied)
- 2 POINTS (sur sanctions) :
 - Tous les coups interdits
 - Mauvais comportement répétés
 - Tout manquement au règlement
- 1 POINT (sur sanctions légères) :
 - Actions interdites involontaires
 - Toutes les techniques de frappes sur une zone de contact non autorisée
 - Perte du protège dent

PERTE DU ROUND

Des catégories « Poussins » à « Cadets » : 3 sorties de l'air de combat = perte du round

Pour les catégories « Juniors » et « Séniors » : 2 sorties de l'air de combat = perte du round

SANCTIONS

Lorsqu'un combattant commet une faute l'arbitre intervient en disant « Ting » et indique la faute au combattant concerné. Cette faute peut être suivie :

- D'une admonition, s'il s'agit d'une simple remarque verbale (pas de points de pénalité).
- D'un avertissement : pénalité légère (- 1point). L'arbitre central doit l'annoncer. Le chef de table a la possibilité d'entériner ou non l'avertissement.
- D'un avertissement : pénalité lourde (- 2 points). L'arbitre central doit l'annoncer. Le chef de table prendra en compte l'avertissement.
- De la disqualification : celle-ci intervient obligatoirement au troisième avertissement (6 points maxi). La disqualification peut également être prononcée à tout moment par l'arbitre pour une faute jugée particulièrement importante.

L'arbitre central peut de sa propre initiative infliger un avertissement et pénaliser le combattant d'un point. Dans les deux cas, il doit indiquer le motif de sa décision au chef de table qui lui entérinera la sanction.

Pour la sécurité des deux combattants, l'arbitre central doit appliquer le règlement à la lettre, son rôle prépondérant est de préserver l'intégrité physique et morale des compétiteurs.

TECHNIQUES AUTORISEES

- Tous les coups à la touche
- Tous les coups : simple, double ou triple maximum
- Coups de poings : « direct », « circulaire » (crochet), « remontant » (uppercut) et les revers simples.
- Coups de pieds : simple double « direct », « circulaire », « retourné »,
- Tous les balayages, les crochetages avec saisies (si retenue)

TECHNIQUES INTERDITES

- Les coups de poings retournés (back fist)
- Frapper en dessous de la ceinture (zone génitale).
- Frapper avec le genou (sur toute la partie du corps).
- Frapper son adversaire dans le dos ou derrière la tête.
- Soulever son adversaire et le projeter au sol en retournement.
- Saisir son adversaire par le cou (sauf pour neutraliser une projection).
- Saisir son adversaire des deux jambes pour le projeter en arrière (soleil).
- Se tourner (présenter le dos à l'adversaire).
- Ne pas respecter les commandements de l'arbitre.
- Saisir son adversaire et le frapper en même temps.
- Saisir ou tirer le vêtement ou le short de son adversaire.
- Frapper son adversaire au sol.
- Parler ou émettre des sons en combattant.
- Rejeter volontairement le protège-dents.
- Simuler un coup irrégulier.
- Se montrer incorrect envers un officiel, l'adversaire ou les entraîneurs.
- Frapper après un signal de l'arbitre « Ting ».
- Provoquer son adversaire pendant le combat, la minute de repos ou ailleurs.
- Utiliser une substance dopante ou tout autre produit que de l'eau minérale.
- De parler ou de manifester, quelle que soit la décision.
- D'émettre des signaux gestuels.

PROTECTIONS OBLIGATOIRES

- Panoplie complète de protections pratiques :
- Plastron, gants et casque de même couleur (rouge ou bleue/noire)
- Casque intégral jusqu'à la catégorie « Minime »
- Coquilles (pour les Hommes) et Protège-poitrine (pour les Femmes).
- Protège-tibias avec coups de pieds
- Protège-dents

COMPLÉMENTS

- Voir règlement des compétitions techniques de la Commission des AMC de la FFKDA
- Voir règlement des compétitions combat de la Commission des AMC de la FFKDA