

Règles générales

Inscription et structure organisationnelle

Conditions d'inscription

Article 36

Les licenciés ne peuvent participer aux compétitions que s'ils présentent le jour même :

- 1 – Un passeport sportif.
- 2 – Deux timbres de licence dont celui de la saison sportive en cours.
- 3 – Un certificat médical de non contre indication de la pratique du Kung Fu Wushu en compétition en face du timbre de licence de la saison sportive en cours. Il ne sera pas accepté de certificat sur feuille volante.
- 4 – Une autorisation parentale par journée pour les enfants mineurs (moins de 18 ans).

Article 37

Les inscriptions, hors championnat de ligue, interrégionaux ou nationaux doivent être impérativement reçus à la fédération 8 jours avant la date de la compétition.

Article 38

Pour les championnats de ligue, les inscriptions doivent être impérativement reçues au siège de la ligue 8 jours avant la date de la compétition.

Pour les championnats interrégionaux, les inscriptions doivent être impérativement reçues par le responsable de la compétition, 8 jours avant la date de la compétition.

Pour les championnats nationaux, seuls les athlètes sélectionnés au niveau local (ligue ou inter-région) pourront participer à la compétition. Les inscriptions sont à la charge de la ligue ou de l'inter région (responsable de l'organisation) dans laquelle s'est qualifié le compétiteur.

Article 39

Pour les championnats de France :

- 1 – Les compétiteurs individuels doivent être de **nationalité française**.
- 2 – Lors de compétitions par équipe, un seul compétiteur de nationalité étrangère est autorisé par équipe.
- 3 – Le vainqueur du championnat de ligue est qualifié.
- 4 – Les 2 premiers de chaque inter région sont qualifiés.
- 5 – Un classement par équipe peut être établi.

Pour les compétitions par équipe, les points seront attribués de la manière suivante :

- Victoire : 3 points ;
- * 2^e place : 2 points ;
- * 3^e place : 1 point.

En compétition technique et combat, les équipes seront composées de 5 compétiteurs.

En combiné (combat + technique), les points marqués par les 3 meilleurs techniciens et par les 3 meilleurs combattants seront accumulés.

Les compétiteurs du combiné peuvent être ceux déjà désignés pour le combat ou la technique.

Article 40

La tenue du compétiteur doit être conforme au règlement, propre et soignée.

Présentation

Article 41

1 – Quelque soit la compétition, les compétiteurs devront défiler par club à l'ouverture de la manifestation.

2 – Avant le début de chaque épreuve technique ou combat, les compétiteurs seront appelés :

- soit par catégorie de poids et d'âge,
- - soit par catégorie d'âge et de tableaux,

Les compétiteurs ne devront pas s'éloigner de l'aire de compétition afin de pouvoir répondre rapidement à l'appel de leur nom.

Disqualification

Article 42

1 – Quelque soit la forme de compétition, le candidat qui, appelé 3 fois (1 fois toutes les 20 secondes), ne se présentera pas sur l'aire de compétition, sera disqualifié.

2 – Tout combattant se présentant sur l'aire de compétition sans l'ensemble des protections réglementaires, disposera d'une minute pour remédier aux imperfections constatées. Si, à l'issue de ce délai, la tenue n'est pas conforme au règlement, le compétiteur sera disqualifié.

Exclusion

Article 43

Tout participant qui ne se conformera pas au règlements de compétition sera disqualifié.

Compétitions techniques

Généralités

Article 59 : Inscription

Lors d'une manifestation et quel que soit le niveau de compétition, le candidat ne peut s'inscrire au maximum qu'à trois épreuves.

Article 60 : Les types de compétition

Il existe des compétitions individuelles et par équipes.

Elles peuvent prendre es appellations telles que Championnat, Coupe, Open, Tournoi... et être organisées tant au niveau des ligues, des inter régions qu'au niveau national.

Liste des épreuves

Article 61 : Les types d'épreuves

Il existe deux types d'épreuves :

- 1 – Les taolus imposés : ils regroupent 10 épreuves (1. à 10 ci-dessous).
- 2 – Les taolus d'école : ils regroupent 14 épreuves (11. à 24 ci-dessous).

Article 62 : Les taolus imposés (voie internationale)

Ils se déroulent sous forme de la présentation d'un taolu représentant les caractéristiques des styles suivants :

- 1 – Chang quan (la boxe de longue envergure, nord).
- 2 – Nan quan (la boxe du sud).

- 3 – *Tai ji quan* (la boxe du fait suprême).
- 4 – *Dao shu* (art du sabre).
- 5 – *Jian shu* (art de l'épée).
- 6 – *Nan dao* (sabre du sud).
- 7 – *Tai ji jian* (l'épée du Tai ji).
- 8 – *Qiang shu* (art de la lance).
- 9 – *Gun shu* (art du bâton).
- 10 – *Nan gun* (art du bâton du sud).

Article 63 : Les taolus d'école (dits « taolus traditionnels » et/ou « taolus libres »)

Ils sont divisés en trois formes :

- Les formes individuelles.
- Les formes de combat pré-arrangé.
- Les formes collectives.

Formes individuelles :

Elles sont divisées en deux grandes familles :

A – Les épreuves à mains nues.

B – Les épreuves avec armes.

A – Epreuves à mains nues : elles se divisent en cinq catégories :

11 – Première catégorie : *Xing yi quan*, *Bagua Zhang*, *Baji quan* et les styles de *Tai ji quan* autres que le style imposé.

12 – Deuxième catégorie : *Tong bei quan*, *Pigua quan*, *Fanzi quan*.

13 – Troisième catégorie : *Boxe des culbutes*, styles imitatifs.

14 – Quatrième catégorie : *Zha quan*, *Hua quan*, *Pao quan*, *Hong quan*, *Huà quan*, et *Shaolin quan*.

15 – Cinquième catégorie : style ancien.

B – Epreuves avec armes : Elles se divisent en trois catégories :

16 – Armes singulières : toute arme courte ou longue non articulée dont le taolu n'est pas celui qui est imposé.

17 – Armes doubles.

18 – Armes souples : toute arme non singulière et non double : principalement les armes articulées.

Formes de combat pré-arrangé :

Elles se divisent en trois catégories :

19 – Mains nues contre mains nues.

20 – Mains nues contre armes.

21 – Armes contre armes.

Formes collectives « taos de groupe » :

Elles se divisent en trois catégories :

22 – Mains nues.

23 – Armes.

24 – *Jiben gong* et *wu bu quan* (essentiellement pour les enfants).

Les groupes sont composés de six compétiteurs de la même catégorie d'âge. Cependant, un compétiteur de la catégorie d'âge immédiatement inférieure peut faire partie du groupe.

Un remplaçant par groupe est admis.

En championnat de France, un seul étranger est admis au sein du groupe.

Sur décision de la commission d'organisation, il pourra être organisé :

- Des compétitions de groupes mixtes ;
- Des catégories par groupes avec ou sans arme (à défaut toutes les catégories seront mélangées).

Présentation

Article 64 : La tenue

- 1 – Les juges doivent porter une tenue officielle de la fédération avec mention de leur identité.
- 2 – Les compétiteurs doivent porter une tenue conforme au règlement avec le numéro qui leur a été attribué.

Article 65 : Le rituel

- 1 – Lors de l'appel de son nom et l'annonce de son résultat, le compétiteur doit saluer le juge en chef de table avec la figure « le poing et la paume » avec les pieds joints. La paume de sa main gauche et le poing de sa main droite se pressant l'une sur l'autre 20 à 30 cm devant sa poitrine en formant ainsi un cercle.
- 2 – En cas de présentation avec un sabre ou une épée, l'arme doit être tenue dans la main gauche, formant avec la paume de la main droite un cercle devant la poitrine.
- 3 – En cas de présentation avec un bâton ou une lance, l'arme doit être tenue verticalement dans la main gauche, formant avec la paume de la main droite un cercle devant la poitrine.

Article 66 : L'entrée et le départ de l'aire de compétition

- 1 – Si le compétiteur débute sa démonstration dos à la table, le point de départ de son taolu devra se situer dans la moitié de l'aire de compétition située sur le côté droit du juge en chef de table. Le compétiteur devra finir son taolu sur la même moitié de l'aire de compétition. Son visage doit se tourner vers la même direction au début et à la clôture du taolu.
- 2 – Si le compétiteur débute sa démonstration face à la table, le point de départ de son taolu devra se situer dans la moitié de l'aire de compétition située sur le côté gauche du juge en chef de table. Le compétiteur devra finir son taolu sur la même moitié de l'aire de compétition. Son visage doit se tourner vers la même direction au début et à la fin du taolu.
- 3 – Si le compétiteur ne fait pas face au juge en chef de table en débutant son taolu, il devra se tourner face à lui après la clôture du taolu.

Temps imparti pour les taolu

Article 67 : Le début et la clôture de la présentation du taolu

Le chronomètre doit démarrer lors du tout premier mouvement du compétiteur. Le chronomètre doit être arrêté lorsque le compétiteur joint ses deux pieds en position debout.

Article 68 : La mesure du temps

Si la table des juges utilise deux chronomètres, la durée de démonstration est considérée comme conforme lorsque l'un des deux chronomètres atteint la limite de temps.

Article 69 : Non respect du temps

Si les deux chronomètres n'atteignent pas la limite de temps, la durée de démonstration sera considérée comme non conforme. La déduction de points sera fonction du temps affiché sur le chronomètre qui marque la durée la plus proche de la limite de temps.

Article 70 : Limite de temps pour les taolus imposés autres que le Tai ji quan et Tai ji jian

La durée de l'exécution ne doit être inférieure à :

- 30 secondes pour tout compétiteur dans les catégories poussins et pupilles ;
- 45 secondes pour tout compétiteur dans les catégories benjamins ;
- 1 minute et 20 secondes pour les compétiteurs minimes, cadets, juniors et seniors.

Article 71 : Limite de temps pour le Tai ji quan et le Tai ji jian

Elle est comprise entre 5 et 6 minutes pour le Tai ji quan et entre 3 et 4 minutes pour le Tai ji jian.

Article 72 : Limite de temps pour les taolus d'école

1 – La forme individuelle : la durée du taolu ne doit pas être inférieure à :

- 30 secondes dans les catégories poussins et pupilles,
- 45 secondes dans les catégories benjamins,
- 1 minute pour les compétiteurs minimes, cadets, juniors et seniors.

2 – La forme de combat pré-arrangé : la durée du taolu ne doit pas être inférieure à :

- 30 secondes dans les catégories poussins et pupilles et benjamins,
 - 40 secondes dans les catégories minimes,
 - 50 secondes pour les compétiteurs cadets, juniors et seniors.
- 3 – La forme collective : la durée du taolu doit être comprise entre 1 minute 20 secondes et 7 minutes.

Les critères et méthodes de notation

Les critères de notation des épreuves

Article 73

Le nombre de points maximum est de 10. Les critères d'évaluation et de déduction de points se présentent de la manière suivante :

Les taolus imposés

Article 74 : La qualité des mouvements

La note maximale pouvant être attribuée pour ce critère est de 6 points.

Pour :

- Les formes des mains ;
- Les formes des pieds ;
- Les formes du corps ;
- Les techniques de paumes ;
- Les techniques de jambes ;
- Les techniques de sauts ;
- Les techniques d'équilibre ;
- Les techniques de maniement des rames ;
- Les déplacements ;
- Les mouvements du corps.

Par rapport aux normes techniques :

- Chaque faute légère conduit à une déduction de 0.05 point ;
- Chaque faute évidente conduit à une déduction de 0.1 point ;
- Chaque faute grave conduit à une déduction de 0.2 point.

La déduction totale ne peut pas dépasser 0.2 point pour plusieurs fautes dans le même mouvement ou pour de multiples apparitions d'une faute habituelle sur la forme des mains (y compris les doigts pour l'épée).

Si la lame du sabre ou de l'épée touche de façon non pertinente toute partie du corps, ou au cas où un compétiteur ne distingue pas les différences entre les maniements du sabre ou de l'épée, la déduction des points suivra les critères de déduction de points pour chaque épreuve.

Article 75 : La puissance et la coordination

La note maximale pouvant être attribuée pour ce critère est de 2 points.

En cas d'une utilisation totale de la puissance et d'une parfaite coordination des yeux, des mains et de l'ensemble du corps, les 2 points seront accordés.

Par rapport aux normes :

- Une faute légère conduira à la déduction de 0.1 à 0.5 point ;
- Une faute évidente conduit à une déduction de 0.6 à 1 point ;
- Une faute grave conduit à une déduction de 1.1 à 2 points.

Article 76 : L'esprit, le rythme, le style, le contenu, la structure et la composition

La note maximale pouvant être attribuée pour ce critère est de 2 points.

Elle sera accordée si :

- Les performances ont été exécutées dans un bel esprit, sur un bon rythme et avec style ;
- Le contenu est riche ;
- La structure est variée et la chorégraphie est bonne.

- Une faute légère conduira à la déduction de 0.1 à 0.5 point ;
- Une faute évidente conduit à la déduction de 0.6 à 1 point ;
- Une faute grave conduit à la déduction de 1.1 à 2 points.

Les taofus d'école

Article 77 : La forme individuelle

Le total de 10 points est réparti de la façon suivante :

- 1 – Pour les positions correctes et les méthodes pures : 4 points.
- 2 – Pour la fluidité de la puissance et l'harmonie des mouvements : 3 points.
- 3 – Pour l'originalité de style et la densité du contenu : 2 points.
- 4 – Pour la concentration mentale et le rythme clair : 1 point.

Article 78 : La forme de combat pré-arrangé

Le total de 10 points est réparti de la façon suivante :

- 1 – Pour les méthodes correctes et les combinaisons pertinentes des attaques-défense : 4 points.
- 2 – Pour la virtuosité des mouvements et la bonne coordination : 3 points.
- 3 – Pour le contenu dense et la structure compacte : 2 points.
- 4 – Pour le réalisme des mouvements et l'originalité de style : 1 point.

Article 79 : La forme collective

Le total de 10 points est réparti de la façon suivante :

- 1 – Pour la qualité technique : des positions correctes, une distinction claire entre la mobilité et l'immobilité, une bonne concentration, une fluidité technique : 4 points.
- 2 – Pour le contenu : un contenu dense, une bonne présentation des caractéristiques et styles de wushu, une bonne composition des mouvements et méthodes de bases pour chaque style : 3 points.
- 3 – Pour la coordination : une bonne formation de groupe, une bonne synchronisation d'exécution des mouvements : 2 points.
- 4 – Pour la structure et la composition : une structure pertinente et une composition équilibrée : 1 point.

Les déductions pour d'autres fautes

Article 80

1 – Présentation non achevée du taolu : tout compétiteur qui quitte l'aire de compétition sans achever son taolu ne sera pas noté.

2 – Oublis : chaque oubli entraîne à une déduction de 0.1 à 0.3 point en fonction de la gravité de chaque oubli :

- une pause qui affecte le rythme des mouvements entraîne une déduction de 0.1 point,
 - une longue pause entraîne déduction de 0.2 point,
 - une pause créant la confusion chez le compétiteur entraîne déduction de 0.3 point.
- 3 – Affectation des mouvements par la tenue ou l'objet de décoration : une déduction de 0.1 point s'applique lorsque :
- le foulard du sabre ou le pompon de l'épée, s'enroulant autour de toute partie du corps, affecte les mouvements du compétiteur,

- un élément vestimentaire ou une arme tombe,
 - la veste se déboutonne, le vêtement se déchire, les chaussons s'enlèvent.
- 4 – Affectation du mouvement par une arme :
- les armes touchent le sol ou le corps du compétiteur : une déduction de 0.1 point est appliquée,
 - les armes se tordent ou se déforment de façon évidente : une déduction de 0.2 point est appliquée,
 - les armes se cassent : une déduction de 0.5 point est appliquée.
- 5 – Perte d'équilibre :
- chaque oscillation corporelle, déplacement ou sautillerment non pertinent donne lieu à une déduction de 0.1 point (la répétition de ces fautes donne lieu à cumuls de déductions),
 - chaque appui pour se rééquilibrer donne lieu à une déduction de 0.3 point,
 - chaque chute non pertinente donne lieu à une déduction de 0.5 point.
- 6 – Sortie des limites de l'aire de compétition :
- lorsqu'une partie du corps sort des limites de l'aire de compétition, une déduction de 0.1 point est appliquée,
 - lorsque l'ensemble du corps sort des limites de l'aire de compétition, une déduction de 0.2 point est appliquée.

Les déductions de point mentionnées dans ces six premiers alinéas sont du ressort des juges de coin.

- 7 – Chaque erreur relative à la poussée de cris en Nan quan entraîne la déduction de 0.1 point.
- 8 – Chaque erreur relative au début et à la clôture entraîne déduction de 0.1 point.
- 9 – Reprise du taolu :
- tout compétiteur dont l'exécution du taolu est interrompue par un cas de force majeure peut répéter son taolu avec l'accord du juge en chef de table et ceci sans déduction de point,
 - tout compétiteur dont l'exécution du taolu est interrompue par un trou de mémoire, une erreur technique ou le dommage de son arme peut répéter son taolu après déduction d'un point,
 - lorsqu'un compétiteur, blessé, se trouve dans l'incapacité de poursuivre son taolu, le juge en chef de table pourra arrêter la représentation. Si, après les premiers soins, le compétiteur est en mesure de poursuivre la compétition, il pourra recommencer son taolu après déduction d'un point.
- 10 – Non respect de la limite de temps :
- pour le taolu du Tai ji jian et du Tai ji quan : déduction de 0.1 point par tranche de 5 secondes (insuffisance ou dépassement de la limite de temps),
 - pour les autres épreuves : déduction de 0.1 point par tranche de 2 secondes (insuffisance ou dépassement de la limite de temps).
- 11 – Erreur de direction des mouvements dans les taolus imposés (« guiding ») : chaque faute évidente donnera lieu à une déduction de 0.1 point.
- 12 – Absence ou rajout de mouvement(s) dans les taolus imposés :
- chaque absence ou rajout de mouvement donnera lieu à une déduction de 0.2 point,
 - chaque absence ou rajout de pas préparant un saut donnera lieu à une déduction de 0.1 point.
- 13 – Non conformité des armes ou de la tenue au règlement de compétition donnera lieu à une déduction de 0.1 point.

La déduction de points mentionnée dans ces sept derniers alinéas est du ressort du juge en chef de table.

Méthodes de notation

Article 81 : Notation par les juges de coin

La note donnée par les juges de coin doit comporter deux décimales dont la deuxième doit être 0 ou 5.

Article 82 : Détermination de la note globale des juges de coin

À l'appel du chef de table, les juges de coin lèvent simultanément et sans se concerter une palette sur laquelle apparaît la note qu'ils octroient au compétiteur.

La note globale des juges de coin est la moyenne des trois notes intermédiaires données par les cinq juges de coin.

S'il n'y a que trois juges, le marqueur fait la moyenne des trois notes attribuées.

Article 83 : Détermination de la note finale

La note finale est le résultat de la note globale des juges de coin minorée des points déduits par le juge en chef de table.

La note finale est affichée à la table sur une palette que le marqueur lève à l'attention des juges et du public. Le marqueur doit annoncer le motif des déductions.

Ajustement de la notation par le juge en chef de table

Article 84

Lorsqu'il existe une différence inadmissible entre la note validée la plus élevée et celle la plus basse, le juge en chef de table pourra procéder à des ajustements avant de déclarer la note finale.

La différence entre la note validée la plus élevée et celle la plus basse ne peut pas excéder :

- 0.2 point lorsque la moyenne des notes est supérieure ou égale à 9.0 points,
- 0.3 point lorsque la moyenne des notes est strictement inférieure à 9.0 points.

A l'ajustement, le point de rajout ou de soustraction ne pourra pas excéder :

- 0.3 point lorsque la moyenne des notes est supérieure ou égale à 9.0 points,
- 0.5 point lorsque la moyenne des notes est strictement inférieure à 9.0 points.

Au cours de son office, lorsqu'un juge fera preuve de partialité en accordant une note excessivement haute ou basse au compétiteur, le juge en chef de table pourra demander l'autorisation du chef des juges afin de désigner un juge. Celui-ci sera chargé de réajuster la note donnée par le juge dont la note a été mise en cause avant de déclarer la note finale. A l'ajustement, le point de rajout ou de soustraction ne pourra pas excéder :

- 0.03 point quand la moyenne des notes est supérieure ou égale à 9.0 points,
- 0.05 point lorsque la moyenne des notes est strictement inférieure à 9.0 points.

Classements

Article 85

1 – Le classement sera établi en fonction de la moyenne des notes obtenues.

2 – Si la compétition se déroule par tour(s) préliminaire(s) et final, le classement est établi en prenant en compte le total de points cumulés sur l'ensemble des tours.

3 – En cas d'inégalité de notes, le classement sera établi de la manière suivante :

a) Pour les compétitions individuelles, les critères suivants seront examinés successivement :

1 – le compétiteur dont la moyenne des deux notes non validées se rapproche la plus près de la moyenne des notes validées,

2 – le compétiteur dont la note basse non validée est la plus élevée,

3 – si l'égalité subsiste, les compétiteurs ex aequo partagent une place (la place suivante est alors laissée vacante). Si un départage est nécessaire à la poursuite de la compétition, il est organisé un tirage au sort.

b) Lors de l'épreuve générale individuelle, le classement sera établi en tenant en compte successivement le nombre de premières places, de secondes places et de troisièmes places.

c) Lors des compétitions par équipes, le classement sera établi en prenant en compte successivement le nombre de premières places, de secondes places et de troisièmes places obtenues par les compétiteurs des équipes.

Aire de compétition, armes et costumes

Aire de compétition

Article 86

La compétition doit se dérouler sur un tapis long de 14 m et large de 8 m.

Une bordure large de 5 cm sera tracée de chaque côté de l'aire de compétition.

Au milieu des deux côtés de longueur, une ligne longue de 30 cm et large de 5 cm sera tracée.

En raison de contraintes matérielles insurmontables, les organisateurs pourront aménager une aire de compétition différente à condition que les règles de sécurité soient respectées.

Armes de compétition

Article 87

1 – Qiang (lance) : elle ne doit pas être plus courte que la mesure prise entre le sol et le poignet du compétiteur lorsqu'il se tient debout avec un bras au-dessus de la tête. Les barbes doivent se fixer au bout de la lance.

2 – Gun (bâton) : elle ne doit pas être plus courte que le corps du compétiteur.

3 – Jian (épée) : la pointe de l'épée doit atteindre le sommet de l'oreille du compétiteur lorsqu'il saisit l'épée collée derrière son bras tendu vers le sol.

4 – Dao (sabre) : la pointe du sabre doit atteindre le sommet de l'oreille du compétiteur lorsqu'il saisit le sabre collé sur un côté de son bras tendu vers le sol.

Costumes de compétition

Article 88 : Pour les épreuves autres que le Nan quan

1 – La veste du style chinois (manches courtes ou longues) avec le col droit et sept lignes de boutons en tissus. Pour le Tai ji quan et le Tai ji jian, les manches de la veste ne doivent pas arriver au-delà du médius quand le bras du compétiteur est tendu vers le sol.

2 – La manche de la veste doit être large et boutonnée au poignet.

3 – Le pantalon large de style chinois.

4 – Libre choix de la matière et de la couleur pour la tenue.

5 – La bordure de la veste est d'une largeur de 1 cm, d'une matière et d'une couleur pouvant être différentes de celles de la veste.

6 – Une ceinture souple d'une matière et d'une couleur pouvant être différentes de celles de la veste (sauf pour la veste du Tai ji quan et du Tai ji jian qui ne peut pas avoir de ceinture).

Article 89 : Pour les épreuves de style Nan quan

1 – La veste du style chinois sans col avec sept lignes de boutons en tissus.

2 – Manches courtes pour les femmes et sans manches pour les hommes.

3 – Le pantalon large de style chinois.

4 – Libre choix de la matière et de la couleur pour la tenue.

5 – La bordure de la veste est d'une largeur de 1 cm, d'une matière et d'une couleur pouvant être différentes de celles de la veste.

6 – Une ceinture souple d'une matière et d'une couleur différentes pouvant être celles de la veste.

7 – Des chaussons.

Compétitions « combats »

Règles générales

La pesée

Article 90

- 1 – Les contrôleurs s'occupent de la pesée, un représentant du corps arbitral surveille le déroulement de celle-ci.
- 2 – Les compétiteurs sont pesés avant le début des épreuves, à l'heure fixée par les organisateurs.
- 3 – Les compétiteurs se pèsent en sous-vêtement.
- 4 – Toute absence à la pesée sera considérée comme un forfait.
- 5 – Un représentant du club auquel appartient le compétiteur devra être présent pour confirmer le poids de celui-ci en émergeant sur un formulaire prévu à cet effet.

L'aire de compétition

Article 91 : Aire de compétition

L'aire de compétition est une surface plane de 8 m de longueur et de 8 m de largeur.

Article 92

Chaque compétiteur et son entraîneur suivent la personne chargée de leur indiquer leurs places respectives.
À l'appel de l'arbitre central ou à la fin du combat, les compétiteurs entrent et sortent de l'aire de compétition.

Les rituels de compétition

Article 93

- 1 – Au moment de leur présentation, les compétiteurs et arbitres doivent se lever et faire le salut au public.
- 2 – Avant et après chaque combat, les compétiteurs se saluent et saluent ensuite l'arbitre central.

Les signes de compétition

Article 94

- 1 – 5 secondes avant chaque combat, le chronométrateur donne un coup de sifflet.
- 2 – Les compétiteurs suivent les signes de main de l'arbitre central pour commencer ou arrêter la compétition.
- 3 – Le chef de table peut donner un coup de sifflet afin d'arrêter le combat pour résoudre tout problème qui interviendrait.
- 4 – À la fin de chaque round, le chef de table donne un coup de sifflet, les arbitres de coin doivent alors donner leur résultat.
- 5 – La table d'enregistrement donne le signal de gain de 3 points, d'avertissement et de mises en garde.
- 6 – À la fin de chaque combat, le chronométrateur donne un coup de gong.

Déroulement du combat

Article 95

- 1 – Pendant un combat, si un compétiteur est compté, son adversaire devra se placer dans un coin neutre. Il lui est interdit de communiquer avec son entraîneur.
- 2 – Lorsque l'arbitre central donne l'ordre « Ting », les deux compétiteurs doivent se reculer d'un pas.
- 3 – Tant que le résultat de la compétition n'est pas communiqué, les deux compétiteurs ne peuvent se retirer de l'aire de compétition ni se débarrasser des protections (notamment du protège-dents).
- 4 – Les entraîneurs doivent rester sur leur chaise. À chaque repos, ils peuvent donner des soins ou recommandations à leur compétiteur. Au cours du combat, ils ne peuvent pas donner de consignes ou recommandations. À la fin de la compétition, ils doivent quitter l'aire de compétition en compagnie du compétiteur.

Déclaration forfait

Article 96

- 1 – Avant la compétition, tout compétiteur malade, blessé ou retenu par d'autres causes et ne pouvant participer à la compétition, pourra demander « forfait ».
- 2 – Pendant la compétition, tout compétiteur peut demander forfait notamment lorsqu'il est affaibli ou blessé.
- 3 – Pendant la compétition, tout entraîneur peut demander le forfait de son compétiteur.

Victoire par domination

Article 97

- 1 – Lorsqu'un compétiteur, nettement dominé, n'est plus en mesure de se défendre, l'arbitre central peut, en consultation avec le chef de table, accorder la victoire au compétiteur le plus fort.
- 2 – Lorsqu'un compétiteur est compté « 8 secondes » sans avoir retrouvé pleine possession de ses moyens, son adversaire est déclaré vainqueur.
- 3 – Lorsqu'un compétiteur, blessé par une action déloyale de l'adversaire, ne peut plus continuer le combat, il sera déclaré vainqueur.
- 4 – Au cours d'un round, si un compétiteur est compté deux fois, son adversaire est déclaré vainqueur du round.

Méthode de comptage

Article 98

- 1 – Les mises en gardes, avertissements, disqualifications et passivités sont enregistrées respectivement sous forme des signes suivants : « Δ », « X », « O », « V ».
- 2 – En application du présent règlement et suivant les décisions de l'arbitre central, les arbitres de coins et de lignes marquent les points et pénalités reçus par chaque compétiteur. Ils les enregistrent ensuite sur le tableau d'enregistrement à la fin de chaque round.
- 3 – Lors d'une compétition par poules, le marqueur doit enregistrer :
 - 2 points pour le vainqueur,
 - 0 point pour le perdant,
 - 1 point pour chacun en cas de match nul.
- 4 – Si l'adversaire abandonne, le compétiteur qui se présente au combat gagne 2 points tandis que son adversaire est crédité de 0 point.

Classement

Article 99

Lors d'une compétition par poules, le classement sera effectué compte tenu du total de points accumulés sur l'ensemble des combats au sein de la poule. En cas d'égalité de points, le classement sera établi selon les critères suivants, examinés successivement :

- le compétiteur ayant remporté le plus de round,
- le compétiteur ayant le moins d'avertissement,
- le compétiteur ayant le moins de mises en garde
- le compétiteur le plus léger.

Si l'égalité subsiste, les compétiteurs concernés seront classés à la même place. Si un départage est absolument nécessaire à la poursuite de la compétition, il sera procédé à un tirage au sort.

Les catégories de poids

Article 100

Poussins	F	20-25	25-30	30-35	+35														
	M	20-24	24-28	28-32	32-36	36-40	+40												
Pupilles	F	25-30	30-35	35-40	40-45	+45													
	M	24-28	28-32	32-36	36-40	40-44	44-48	+48											
Benjamins	F	25-30	30-35	35-40	40-45	+50													
	M	25-30	30-35	35-40	40-45	45-50	50-55	+55											
Minimes	F	-36	36-44	44-52	52-60	+60													
	M	-45	45-50	50-55	55-60	60-65	65-70	70-75	+75										
Cadets	F	-40	40-48	48-56	56-64	+64													
	M	-52	52-56	56-60	60-65	65-70	70-75	75-80	80-85	85-90									
Juniors	F	-48	48-54	54-62	62-70	+70													
	M	-52	52-56	56-60	60-65	65-70	70-75	75-80	80-85	85-90	+90								
Seniors	F	-48	48-54	54-62	62-70	+70													
	M	-52	52-56	56-60	60-65	65-70	70-75	75-80	80-85	85-90	+90								

Initiation combat enfants

Catégories concernées

Article 101

Ce type de combat concerne les catégories poussins, pupilles, benjamins et minimes.

La tenue et les protections

Article 102 : Initiation enfants

1 – Les compétiteurs doivent porter la tenue réglementaire : une veste noire trois boutons et un pantalon noir.

2 – Ils doivent avoir les protections suivantes :

- le casque (bleu ou rouge),
- une coquille,
- un protège-dents,
- un plastron (bleu ou rouge),
- la protection du tibia et du pied (qui doit être sous le pantalon),
- les gants (bleus ou rouges).

3 – Les chaussures sont interdites.

Formule de compétition

Article 103

1 – En fonction des catégories de poids, la compétition se déroule en « poules », en élimination directe ou en double élimination.

2 – Pour les poussins et les pupilles le combat se déroule en 20 points gagnants sur une durée maximale d'une minute trente secondes (1 mn 30).

- 3 – Pour les benjamins et les minimes, le combat se déroule en 2 rounds d'une minute trente seconde.
- 4 – L'arbitre central (assisté, en cas de doute, des arbitres adjoints) attribue les points.
- 5 – La table comptabilise les points et siffle la fin du combat.

Déclaration du vainqueur

Article 104 : Pour les poussins et les pupilles

Le combattant auquel 20 points auront été attribués avant la fin du combat sera déclaré immédiatement vainqueur. Si au-delà d'1 mn 30 de combat aucun compétiteur n'a atteint le total de 20 points, le compétiteur s'étant vu attribué le plus de points est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité à l'issue du combat, le vainqueur sera désigné selon les critères suivants, examinés successivement :

- le compétiteur ayant examiné le plus de techniques à 4 points ;
- le compétiteur ayant examiné le plus de techniques à 3 points ;
- le compétiteur ayant le moins de pénalités.

Si l'égalité subsiste, les deux compétiteurs seront déclarés *ex aequo*.

Article 105 : Pour les benjamins et les minimes

Chaque combat se déroule en deux rounds de 1 mn 30. Entre chaque round, une minute de repos est accordée aux compétiteurs.

Le compétiteur qui aura remporté le plus de rounds sera déclaré vainqueur.

S'il y a égalité au nombre de rounds remportés, le compétiteur s'étant vu attribuer le plus d points est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité de points à l'issue du combat, le vainqueur sera désigné selon les critères suivants, examinés successivement :

- le compétiteur ayant le plus de techniques à 4 points ;
- le compétiteur ayant exécuté le plus de techniques à 3 points ;
- le compétiteur ayant le moins de pénalités.

Si l'égalité subsiste les deux compétiteurs seront déclarés *ex aequo*.

Zones de contact

Article 105 bis

Les zones de contact autorisées sont :

- la tête ;
- le tronc du corps ;
- les jambes.

Sont toutefois interdits : les coups de poing à la tête, les coups (de pied ou de poing) derrière la tête, au cou, aux articulations et à la colonne vertébrale.

Gains de points

Article 106 : quatre points

1 – Coup de pied sauté ou retourné à la tête.

Article 107 : trois points

1 – Coup de pied à la tête.

- 2 – Coup de pied sauté retourné sauté au corps.
- 3 – Balayage réussi.
- 4 – Coups non autorisés (article 108) : il est attribué 3 points à l'adversaire.

Article 108 : deux points

- 1 – Coup de pied touchant le corps de l'adversaire.
- 2 – Crochetage.
- 3 – Sur une action nette, lorsqu'un compétiteur prend appui ou tombe au sol, il est attribué 2 points à son adversaire.
- 4 – Chaque avertissement à un compétiteur donne 2 points à son adversaire.

Article 109 : un point

- 1 – Chaque coup de main ou de poing touchant les parties réglementées (hormis la tête).
- 2 – Chaque coup de pied, non isolé, touchant la jambe de l'adversaire.
- 3 – Lorsqu'un compétiteur reste passif durant 8 secondes, l'arbitre central lui demande de passer à l'attaque. Si le compétiteur est encore passif pendant 8 secondes, il est attribué 1 point à son adversaire.
- 4 – Chaque mise en garde donne à l'adversaire 1 point.
- 5 – Au cours d'un round, si l'un des compétiteurs sort de l'aire de compétition, il est attribué 1 point à son adversaire. Lorsqu'un compétiteur sort à 5 reprises de l'aire de compétition, son adversaire est désigné vainqueur du combat.
- 6 – En cas de chute volontaire, si le compétiteur ne se lève pas après 3 secondes, il est attribué 1 point à son adversaire.

Article 110 : Ne donnent pas lieu à l'attribution de point

- 1 – Les attaques des deux côtés touchant simultanément et respectivement les parties réglementées et autorisées de l'un et l'autre.
- 2 – La sortie de l'aire de compétition des deux compétiteurs lors du même assaut.
- 3 – Le contact au genou lorsque celui-ci est levé dans un mouvement de défense.
- 4 – Le balayage lorsque le pratiquant au sol est chevauché par son adversaire après l'exécution de la technique.
- 5 – Les attaques qui ne sont pas techniquement claires, les touches qui ne sont pas évidentes.

Actions illicites et pénalités

Article 111 : Les fautes techniques

- 1 – Saisie de l'adversaire.
- 2 – Non respect des consignes de l'arbitre.
- 3 – Demande, de la part d'un compétiteur, de l'arrêt du combat lorsqu'il se trouve en situation défavorable.
- 4 – Insultes, cris ou mouvements parasites intimidant ou perturbant l'adversaire.
- 5 – Retrait des protections (notamment du protège-dent).

Article 112 : Les actions illicites

- 1 – Attaque lancée avant l'ordre « Kai chi ».
- 2 – Attaque après l'ordre « Ting ».
- 3 – Mouvements déloyaux.
- 4 – Attaque contre l'arrière tête, le cou ou les parties génitales.
- 5 – Attaque au moyen de la tête, du coude ou du genou.
- 6 – Attaque enchaînée contre la tête de l'adversaire.
- 7 – Techniques de luxations.
- 8 – Techniques forçant l'adversaire à baisser la tête, l'écrasant ou le pressant volontairement au sol.
- 9 – Attaque au sol contre un adversaire (sauf cas de chute volontaire de celui-ci).

Article 113 : Les pénalités

- 1 – A chaque faute technique ou action illicite légère, l'arbitre central donne une mise en garde.
- 2 – A chaque faute technique ou action illicite flagrante, l'arbitre donne un avertissement.
- 3 – Si l'un des compétiteurs blesse volontairement ou commet une grave action illicite, l'arbitre central peut déclarer le round ou le combat perdu pour le compétiteur fautif.
- 4 – Tout compétiteur commettant des tricheries sera disqualifié de la compétition.

Article 114 : Arrêt du combat

- 1 – Un ou les deux compétiteurs sortent de l'aire de compétition.
- 2 – Un compétiteur est blessé.
- 3 – Les compétiteurs se saisissent.
- 4 – En cas de passivité, un compétiteur désigné à l'attaque ne réagit pas pendant plus de 8 secondes.
- 5 – Le chef de table résout un problème.
- 6 – Le combat ne peut pas se dérouler dans de parfaites conditions notamment de sécurité (éclairage, surface de compétition...)

Combat traditionnel

Catégories concernées

Article 115

Ce type de combat concerne les catégories cadets, juniors et seniors

Article 116 : Le combat traditionnel

- 1 – Les compétiteurs doivent porter la tenue réglementaire : une veste bleue ou rouge trois boutons, la ceinture de la même couleur que la veste et un pantalon bleu ou rouge (sauf dérogation).
- 2 – Ils doivent porter les protections suivantes :
 - une coquille pour les hommes,
 - un protège poitrine pour les femmes,
 - un protège dents,
 - la protection du tibia et du pied (qui doit être sous le pantalon),
 - les gants (bleus ou rouges).

Formules de compétition

Article 117

- 1 – En fonction des catégories de poids, la compétition se déroule en « poules », en élimination directe ou en double élimination.
- 2 – Pour les cadets, le combat se déroule en 2 rounds maximums.
- 3 – Pour les juniors et les seniors, le combat se déroule en 2 rounds gagnants sur un maximum de 3 rounds.
- 4 – Chaque round dure 2 minutes. Une minute de repos est accordée aux compétiteurs entre chaque round.

Désignation du vainqueur

Article 118 : Pour les cadets

Le vainqueur sera celui qui aura remporté le plus de rounds.

S'il y a égalité au nombre de rounds remportés, le compétiteur s'étant vu attribuer le plus de points sur l'ensemble des rounds sera déclaré vainqueur.

En cas d'égalité de points, le vainqueur sera désigné suivant les critères suivants, examinés successivement :

- le compétiteur ayant exécuté le plus de techniques à 4 points ;
- le compétiteur ayant exécuté le plus de techniques à 3 points ;
- le compétiteur ayant le moins de pénalités à 3 points ;
- le compétiteur ayant le moins de pénalités à 2 points ;
- le compétiteur ayant le moins de pénalités à 1 point ;
- le compétiteur le plus léger.

Si l'égalité subsiste, les deux combattants seront déclarés ex aequo.

Article 119 : Pour les juniors et les seniors

Le vainqueur sera le premier qui aura gagné deux rounds.

S'il y a égalité au nombre de rounds remportés, le compétiteur s'étant vu attribuer le plus de points sera déclaré vainqueur.

En cas d'égalité de points à l'issue des 3 rounds, le vainqueur sera désigné selon les critères suivants, examinés successivement :

- *le compétiteur ayant exécuté le plus de techniques à 4 points ;*
- *le compétiteur ayant exécuté le plus de techniques à 3 points ;*
- *le compétiteur ayant le moins de pénalités à 3 points ;*
- *le compétiteur ayant le moins de pénalités à 2 points ;*
- *le compétiteur ayant le moins de pénalités à 1 point ;*
- *le compétiteur le plus léger.*

Si l'égalité subsiste, les deux combattants seront déclarés ex aequo.

Gains de points

Article 120 : quatre points

1 – Coup de pied sauté ou retourné à la tête.

Article 121 : trois points

1 – Coup de pied à la tête.

2 – Coup de pied retourné sauté au corps.

3 – Balayage réussi.

4 – Coup de poing à la tête : il est attribué 3 points à l'adversaire.

5 – Coup volontaire aux parties non autorisées : il est attribué 3 points à l'adversaire.

6 – Projection réussie sans arrachement.

Article 122 : deux points

1 – Coup de pied touchant le corps d l'adversaire.

2 – Crochetage.

3 – Sur une action nette, lorsqu'un compétiteur prend un appui supplémentaire ou tombe au sol, il est attribué 2 points à son adversaire.

4 – Chaque avertissement donne 2 points à l'adversaire.

Article 123 : un point

1 – Chaque coup de main ou de poing touchant les parties réglementées et autorisées.

2 – Chaque coup de pied, non isolé, touchant la jambe de l'adversaire.

3 – Lorsqu'un compétiteur reste passif durant 8 secondes, l'arbitre central lui demande de passer à l'attaque. Si le compétiteur est encore passif pendant 8 secondes, il est attribué 1 point à son adversaire.

4 – Chaque mise en garde donne à l'adversaire 1 point.

5 – Au cours d'un round, si l'un des compétiteurs sort de l'aire de compétition, il est attribué 1 point à son adversaire.

Au bout de 3 sorties, le compétiteur est déclaré perdant.

6 – En cas de chute volontaire, si le compétiteur ne se lève pas après 3 secondes, il est attribué 1 point à son adversaire.

Article 124 : Ne donnent pas lieu à l'attribution de points

1 – Les attaques des deux côtés touchant simultanément et respectivement les parties réglementées et autorisées de l'un et l'autre.

2 – La sortie de l'aire de compétition des deux compétiteurs lors du même assaut.

- 3 – Le contact au genou lorsque celui-ci est levé dans un mouvement de défense.
- 4 – Le balayage lorsque le pratiquant au sol est chevauché par son adversaire après l'exécution de la technique.
- 5 – Les attaques qui ne sont pas techniquement claires, les touches qui ne sont pas évidentes.

Actions illicites et pénalités

Article 125 : fautes techniques

- 1 – Saisie de l'adversaire.
- 2 – Non respect des consignes de l'arbitre.
- 3 – Demande, de la part d'un compétiteur, de l'arrêt du combat lorsqu'il se trouve en situation défavorable.
- 4 – Insultes, cris ou mouvements parasites intimidant ou perturbant l'adversaire.
- 5 – Retrait des protections (notamment du protège-dent).

Article 126 : actions illicites

- 1 – Attaque lancée avant l'ordre « Kai chi ».
- 2 – Attaque après l'ordre « Ting ».
- 3 – Mouvements déloyaux.
- 4 – Attaque contre l'arrière tête, le cou ou les parties génitales.
- 5 – Attaque au moyen de la tête, du coude ou du genou.
- 6 – Attaque enchaînée contre la tête de l'adversaire.
- 7 – Techniques de luxations.
- 8 – Techniques forçant l'adversaire à baisser la tête, l'écrasant ou le pressant volontairement au sol.
- 9 – Attaque au sol contre un adversaire (sauf cas de chute volontaire de celui-ci).

Article 127 : pénalités

- 1 – A chaque faute technique ou action illicite légère, l'arbitre central donne une mise en garde.
- 2 – A chaque faute technique ou action illicite flagrante, l'arbitre donne un avertissement.
- 3 – Si l'un des compétiteurs blesse volontairement ou commet une grave action illicite, l'arbitre central peut déclarer le round ou le combat perdu pour le compétiteur fautif.
- 4 – Tout compétiteur commettant des tricheries sera disqualifié de la compétition.

Article 128 : Arrêt du combat

L'arbitre central arrête le combat lorsque :

- 1 – Un ou les deux compétiteurs sortent de l'aire de compétition.
- 2 – Un compétiteur est blessé.
- 3 – Les compétiteurs se saisissent.
- 4 – En cas de passivité, un compétiteur désigné à l'attaque ne réagit pas pendant plus de 8 secondes.
- 5 – Le chef de table résout un problème.
- 6 – Le combat ne peut pas se dérouler dans de parfaites conditions notamment de sécurité (éclairage, surface de compétition...)

Le sanda

Catégories concernées

Article 129

Ce type de combat concerne les catégories juniors et seniors.

Article 130 : le combat international : sanda

- 1 – Les compétiteurs doivent se mettre à pieds nus, portent un pantalon et une veste de la même couleur que leurs plastrons.
- 2 – Les compétiteurs doivent porter les protections suivantes :
 - un casque (rouge ou bleu),

- une coquille,
- un protège dents,
- un plastron (bleu ou rouge),
- la protection du tibia et du pied (bleue ou rouge),
- les gants (bleus ou rouges).

3 – Poids des gants :

- Moins de 70 Kg = 27 gr = 8 onces,
- Plus de 70 Kg = 283 gr = 10 onces.

Formules de compétition

Article 131

En fonction des catégories de poids, la compétition se déroule en poules, en élimination directe ou en double élimination.

Chaque combat se déroule en 2 rounds gagnants sur un maximum de 3 rounds. Chaque round dure 2 minutes. Une minute de repos est accordée aux compétiteurs entre chaque rounds.

Aire de compétition

Article 132

1 – L'aire de compétition est une plate-forme de 60 cm de hauteur.

2 – L'aire de compétition, composée de bois et de métal, est un carré de 8 mètres de côtés.

3 – La surface est couverte des matières souples et de tissu de bâche.

4 – Au centre de la plate-forme est dessiné le schéma de Ying yang. Deux lignes rouges d'une largeur de 5 cm sont tracées sur chacun des côtés de l'aire de compétition. Sur chacun des côtés, à 90 cm de l'extrémité de la plate-forme, une ligne jaune d'une largeur de 10 cm est tracée.

5 – Les quatre côtés de la plate-forme sont couverts des protections souples hautes de 20 à 40 cm et larges de 2 m.

Désignation du vainqueur

Article 133

1 – En cas d'égalité à l'issue d'un round, le vainqueur du round est désigné selon les critères suivants, examinés successivement :

- le compétiteur s'étant vu attribuer le moins de pénalités,
- le compétiteur s'étant vu attribuer le moins de mise en garde,
- le compétiteur le plus léger lors de la pesée.

Si l'égalité persiste, les 2 compétiteurs seront déclarés *ex aequo*.

2 – Durant un combat, celui qui remporte 2 rounds remporte le combat.

3 – En cas de compétition par élimination directe, si les deux compétiteurs sont à égalité au nombre de rounds remportés et de points attribués, il faut examiner successivement les critères suivants :

- le compétiteur s'étant vu attribuer le moins d'avertissement,
- le compétiteur s'étant vu attribuer le moins de mise en garde,
- le compétiteur le plus léger.

Si l'égalité persiste, un autre round sera organisé afin de départager les compétiteurs.

4 – En cas de compétition par poules, si les deux compétiteurs gagnent le même nombre de rounds, le résultat du combat sera nul.

Article 134

1 – Sauf en cas de chute de la plate-forme, le compétiteur s'étant vu attribuer à 3 reprises 3 ou 4 points est déclaré vainqueur du round.

2 – Au cours d'un round, si l'un des compétiteurs est mis 2 fois au sol, son adversaire remporte le round.

Zones de contact

Article 134 bis

Les zones de contact autorisées sont :

- la tête,
- le tronc du corps,
- les jambes.

Sont toutefois interdits : les coups (de pied ou de poing) derrière la tête, au cou, aux articulations et à la colonne vertébrale.

Gains de points

Article 135 : quatre points

1 – Coup de pied retourné ou sauté à la tête.

Article 136 : trois points

1 – Si l'un des compétiteurs tombe de la plate-forme (« Xia tai »), il est attribué 3 points à son adversaire.

2 – Usage de techniques de jambe tournante vers l'arrière qui renverse l'adversaire au sol.

3 – Shao tui avant et arrière qui met l'adversaire au sol.

4 – Gou tui mettant l'adversaire au sol.

5 – Esquive ou défense utilisée simultanément à l'usage d'une technique (y compris chute volontaire) qui réussit à mettre l'adversaire au sol.

Article 137 : deux points

1 – Coup de pied touchant le corps de l'adversaire.

2 – Lorsqu'un compétiteur tombe au sol, il est attribué 2 points à son adversaire.

3 – Chaque avertissement à un compétiteur donne 2 points à son adversaire.

Article 138 : un point

1 – Coup de main ou de poing touchant les parties réglementées de l'adversaire.

2 – Coup de pied touchant la tête ou la jambe de l'adversaire.

3 – Lorsqu'un compétiteur reste passif pendant 8 secondes : l'arbitre central lui demande de passer à l'attaque. Si le compétiteur est encore passif pendant 8 secondes, il est attribué 1 point à son adversaire.

4 – Chaque mise en garde donne 1 point à l'adversaire.

5 – Si les deux compétiteurs tombent au sol lors d'une lutte, le compétiteur tombant le dernier gagne 1 point.

6 – En cas de chute volontaire, si le compétiteur ne se lève pas après 3 secondes, il est attribué 1 point à son adversaire.

Article 139 : Ne donnant pas lieu à l'attribution de points

1 – Les attaques des deux côtés touchant simultanément et respectivement les parties réglementées de l'un et l'autre.

2 – Les chutes ou les sorties simultanées de l'aire de compétition.

3 – La lutte qui dure plus de 2 secondes.

4 – La chute volontaire pour attaquer l'adversaire.

5 – L'usage des techniques volantes accompagnées d'une chute.

6 – Les deux compétiteurs se saisissent et luttent.

7 – Le contact au genou lorsque celui-ci a été levé dans un mouvement de défense.

8 – Le balayage lorsque le pratiquant au sol est chevauché par l'adversaire après exécution de la technique.

9 – Les attaques qui ne sont pas techniquement claires, les touches qui ne sont pas évidentes.

Actions illicites et pénalités

Article 140 : *Les fautes techniques*

- 1 – Saisie passive de l'adversaire.
- 2 – Non respect des consignes de l'arbitre.
- 3 – Demande, de la part d'un compétiteur, de l'arrêt du combat lorsqu'il se trouve en situation défavorable.
- 4 – Insultes, cris ou mouvements parasites intimidant ou perturbant l'adversaire.
- 5 – Retrait des protections (notamment du protège dents).

Article 141 : *Les actions illicites*

- 1 – Attaque lancée avant l'ordre « Kai chi ».
- 2 – Attaque continue après l'ordre « Ting ».
- 3 – Mouvements déloyaux.
- 4 – Attaque contre l'arrière tête, le cou et les parties génitales.
- 5 – Attaque au moyen de la tête, du coude ou du genou.
- 6 – Attaque enchaînée contre la tête de l'adversaire.
- 7 – Techniques de luxations.
- 8 – Techniques forçant l'adversaire à baisser la tête, l'écrasant ou le pressant volontairement au sol.
- 9 – Attaque au sol contre un adversaire (sauf cas de chute volontaire de celui-ci).

Article 142 : *pénalités*

- 1 – A chaque faute technique ou action illicite légère, l'arbitre central donne une mise en garde.
- 2 – A chaque faute technique ou action illicite flagrante, l'arbitre central donne un avertissement.
- 3 – Si l'un des compétiteurs blesse volontairement son adversaire ou commet une grave action illicite, l'arbitre central peut déclarer le round ou le combat perdu pour le compétiteur fautif.
- 4 – Tout compétiteur commettant des tricheries sera disqualifié de la compétition.

Article 143 : *arrêt du combat*

L'arbitre central arrête le combat lorsque :

- 1 – Un ou les deux compétiteurs tombe(nt) au sol ou de la plate-forme (« Xia tai »).
- 2 – Un compétiteur est blessé.
- 3 – Les compétiteurs se saisissent pendant plus de 2 secondes.
- 4 – En cas de passivité, un compétiteur désigné à l'attaque ne réagit pas pendant plus de 8 secondes.
- 5 – Le chef de table résout un problème.
- 6 – Le combat ne peut pas se dérouler dans de parfaites conditions notamment de sécurité (éclairage, surface de compétition...)