



## Fédération Suisse de Wushu Règlement du concours Taolu traditionnel 2025

Valable à partir de	01.01.2025
Changer de statut	00
Auteur	Kenny Krebs/David Schneebeli
Statuts	libéré

<b>Préambule</b>	<b>3</b>
<b>1 Organisation et structure</b>	<b>4</b>
1.1 Comité de compétition	4
1.2 Commission de recours	4
1.3 Officiel	4
1.3.1 Arbitre principal	4
1.3.2 Arbitre	4
1.3.3 Chef du département technique Commission	4
<b>2 Directives générales du concours</b>	<b>5</b>
2.1 Catégories de compétition	5
2.2 Catégories d'âge	6
2.3 Ressources	6
2.4 Protocole	6
2.4.1 Salutations	6
2.4.2 Vêtements	7
2.4.3 Armes	7
2.5 Délais	7
2.6 Dopage	7
2.7 Charte Ethique	8
2.8 Emplacements	8
2.9 Autres dispositions	8
2.9.1 Inscription / entrée	8
2.9.2 Zone de compétition	8
<b>3 Évaluation</b>	<b>9</b>
3.1 Méthode d'évaluation	9
3.2 Critères d'évaluation	9
3.3 Déductions de l'arbitre principal	11

# Préambule

Les compétitions se dérouleront conformément au règlement swisswushu en vigueur.

Si des modifications nécessaires aux règles surviennent au cours de la saison de compétition en cours, la règle suivante s'applique :

Des changements en faveur des athlètes seront également ajustés au cours de la saison en cours, des changements au détriment des athlètes seront mis en œuvre après la fin de la saison.

Pour une meilleure lisibilité, les différentes formes de genre ont été omises ; Cependant, ceux-ci sont toujours également signifiés.

# 1. Organisation et structure

## 1.1. Comité de compétition

Le comité du concours est responsable de toutes les questions d'organisation des compétitions.

Il est composé des membres suivants :

- Un (1) représentant du conseil d'administration (chef du département tournois)
- Président swisswushu
- Un (1) représentant de l'hôte du tournoi

Le comité du concours est présidé par le président de swisswushu.

## 1.2. Commission de recours

La Commission de Recours est composée de trois (3) membres :

- Un (1) membre du comité technique
- Arbitre en chef de la catégorie concernée
- Un (1) représentant du bureau (par exemple chef du département tournois). Le membre de la commission technique est présidé.

## 1.3. Officiel

### 1.3.1. Arbitre en chef

- Dirige les arbitres des tournois en termes techniques/professionnels pour assurer la bonne application du règlement de la compétition.
- Émettre des avertissements aux arbitres, aux athlètes et aux entraîneurs qui enfreignent ces règles. Enfreindre le règlement ou avoir un comportement antisportif. Les violations graves doivent être déférées à la commission technique pour que des mesures disciplinaires soient imposées. La décision de prendre des mesures disciplinaires appartient au service technique. Commission.
- L'arbitre principal effectue les déductions conformément au règlement.
- Il a le droit d'inspecter les vêtements et les armes des athlètes. Si un athlète enfreint les règles énoncées dans le règlement et n'est pas en mesure d'obtenir du matériel de remplacement, l'athlète peut être exclu de la compétition par l'arbitre principal.
- Si un athlète ne s'inscrit pas à l'heure requise, l'arbitre principal a le droit de l'exclure de la compétition. La dernière fois pour ça l'inscription est déterminée individuellement pour chaque tournoi et peut être consultée dans l'annonce du tournoi.
- S'il y a plusieurs arbitres principaux, c'est le chef du service technique qui décidera. Commission, a déterminé l'arbitre en chef.

### 1.3.2 Arbitres

- Se consacrer à leurs tâches avec un dévouement total, de manière indépendante et avec le meilleur de leurs connaissances et de leurs convictions
- Juger selon le règlement et prendre des notes détaillées

### 1.3.3. Chef du département technique Commission

Le chef de la commission technique dirige les groupes d'arbitres sur le plan organisationnel. Il est responsable de la nomination des arbitres pour les tournois individuels ou de déléguer cette tâche. En outre, il nomme l'arbitre en chef dans le cas de plusieurs arbitres principaux. Il est responsable de l'élaboration du plan de déploiement des arbitres pour les tournois, c'est-à-dire qu'il décide également qui sera utilisé comme arbitre A ou B.

## 2. Directives générales du concours

### 2.1 Catégories de compétition

#### Définition des styles traditionnels

Selon la définition du swisswushu, un style est considéré comme traditionnel s'il a été transmis sur au moins 3 générations. Les mouvements dans les formes sont basés sur des applications pouvant être pratiquées avec un partenaire. Idéalement, le style devrait être attribué à une direction bien connue telle que le Bajiquan, le Hung Kuen ou le Chen Style Taijiquan. Le style doit être connu et documenté afin que toute preuve puisse être fournie lors d'événements internationaux sans aucun si ni mais.

#### Styles

Il est clair que les formulaires non traditionnels tels que les formulaires standards, les formulaires obligatoires IWUF et les formulaires gratuits ne sont pas évalués et ne sont pas inclus dans le classement. **Exception : Taiji Quan**

#### Styles externes

- Taizu Chang Quan
- Meihua Quan
- Cha Quan
- Hongquan
- Shaolin Quan
- Tongbei Quan
- Bajiquan
- Piguaquan etc.
- Hongjia Quan (Hunggar Kuen/Hung Kuen)
- Cai Li Fo (Choy Lee Fat/Choy Lay Fut)
- Zhoujia Quan (Choygar Kuen)
- Hongfo Quan (Hung Fat Kuen)
- Baihe Quan (Pak Hok Kuen) etc.
- Yong Chun Quan
- Wing Chun
- Wing Tsun
- Ving Tsun
- Wing Tzun, etc.

#### Style intérieur

- Chen-Stil Taijiquan
- Yang-Stil Taijiquan
- Wu-(Hao) Stil Taijiquan
- Wu- (Quanyou) Taijiquan
- Sun-Stil Taijiquan
- Zhaobao Taijiquan (He-Stil et Huleijia)
- Li-Stil Taijiquan
- Wudang-Taijiquan
- Bagua Zhang
- Cheng-Stil Bagua Zhang
- Sun-Stil Bagua Zhang etc
- Xingyi
- Shanxi-Linie
- Henan-Linie
- Hebei-Linie etc.
- Baji Quan
- Xiao Baji Quan
- Da Baji Quan
- Wudang
- Diverses formes

#### Allez avec style

Afin de pouvoir présenter la diversité des styles traditionnels et permettre un échange, il devrait être possible de débiter dans une catégorie ouverte.

Cette catégorie est ouverte aux styles trop jeunes par exemple. Le caractère traditionnel doit être préservé.

#### Division des catégories

- En général, la division en « styles externes » et « styles internes » s'applique
- Les divisions suivantes sont faites dans les catégories d'armes :
  - Armes longues (bâton, lance, hallebarde, etc.)
  - Armes courtes (épée, sabre, couteau, ainsi que toutes les armes à double main etc.)
  - Armes flexibles (chaîne, double chaîne, 3 bâtons, flèche à corde, etc.)

## Performances en partenariat et en groupe (Duilian)

Pour les démonstrations en partenariat et en groupe (Duilian), une équipe est inscrite avec un nom d'équipe.

Cette formation d'équipe ne peut avoir lieu qu'une seule fois. Les départs multiples d'un athlète sont autorisés, mais uniquement dans des compositions d'équipe différentes (l'athlète A ne peut prendre qu'un seul départ avec l'athlète B). Tous les athlètes débutants doivent avoir une licence valide.

Seule l'équipe compte dans le classement.

Si un athlète obtient des places sur le podium dans plusieurs équipes, seul le classement le plus élevé obtenu sera attribué.

## 2.2. Catégories d'âge

- Enfants moins de 10 ans (dates clés 1er janvier de chaque année)
- Juniors de 10-15 ans (dates clés 1er janvier d'une année)
- Adultes du 16-40 ans (dates clés 1er janvier d'une année)
- Séniors à partir de 40 ans (dates clés 1er janvier de chaque année)

## 2.3. Ressources

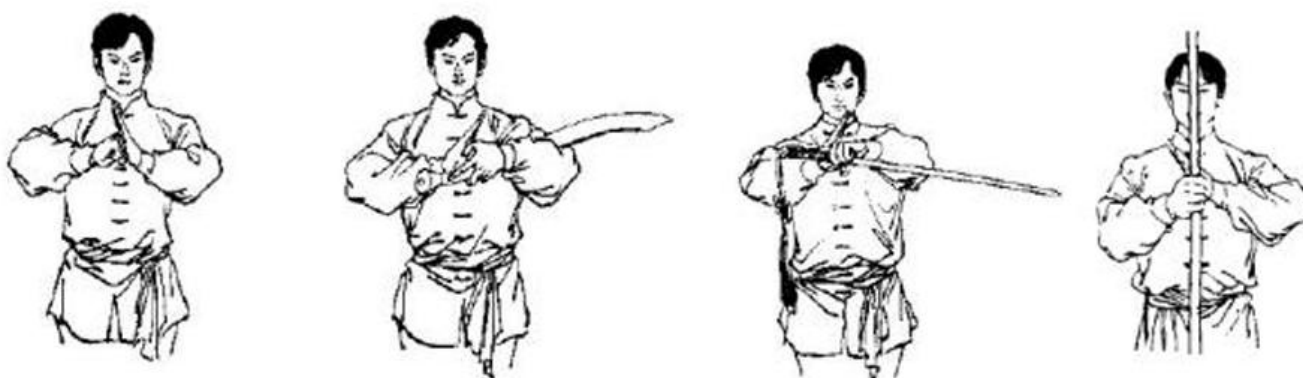
Si une équipe de compétition avec une notation des niveaux de difficulté ou une déduction dû, si l'arbitre principal n'est pas d'accord, il peut faire appel. Celle-ci doit être soumise verbalement à la commission d'appel (voir 1.2) le jour du concours. Un versement d'acompte de CHF 150.00 doit être effectué en même temps que le dépôt. Seuls les athlètes de l'équipe de compétition peuvent faire appel. Une fois le recours reçu, il sera traité par la commission de recours.

Monté le plus rapidement possible y compris la vidéo officielle. Si l'association n'a pas réalisé d'enregistrement vidéo officiel de la compétition, des enregistrements de tiers peuvent être utilisés pour évaluer l'affaire. Si l'appel est accueilli, l'équipe appelante recevra l'acompte remboursé. Un appel réussi entraîne également une modification du classement. Si la décision est négative, le versement de l'acompte sera retenu. Chaque décision du comité d'appel est définitive. Il sera immédiatement communiqué verbalement à l'équipe concurrente.

## 2.4. Protocole

### 2.4.1. Saluer

Avant d'entrer sur le tapis et après avoir annoncé le score final, l'athlète doit saluer l'arbitre principal avec le salut main-poing. Dans les formes d'armes, une forme adaptée à l'arme est utilisée.



## 2.4.2 Vêtements

Les vêtements doivent être chinois traditionnels et représenter votre propre style ou être conçus selon la concurrence.

Les vêtements spécifiques à un style doivent être encouragés.

Les vêtements non adaptés à la compétition (ex. pantalons de jogging, t-shirt du club, baskets de rue, pieds nus, etc.) ne sont pas autorisés.

L'utilisation de symboles religieux (à l'exception des couvre-cheveux) ou provocateurs ou vêtements/parures offensants

Le visage ne doit pas être couvert. (Les exceptions doivent être approuvées par le comité du concours)

Les arbitres portent les vêtements swisswushu prescrits (pantalons longs et foncés et vêtements d'extérieur swisswushu, par exemple polo ou veste).

## 2.4.3 Armes

Les armes ne doivent présenter aucun dommage pouvant présenter un risque pour la sécurité.

Les armes doivent être d'une taille adaptée à leur âge. par exemple, sabre/épée de la main à l'oreille. Bâton/hallebardes du sol jusqu'à la tête. Lance du sol jusqu'au poignet tendu au-dessus de la tête, etc.

Les armes ne doivent pas être affûtées (pointues) ni affûtées. Des « armes de sport » doivent être utilisées.

Si un athlète enfreint les règles énoncées dans le règlement et n'est pas en mesure d'obtenir du matériel de remplacement, l'athlète peut être exclu de la compétition par l'arbitre principal.

## 2.5 Délais

- Formes dans la catégorie enfants au moins 30 secondes.
- Formes sans et avec armes (y compris les styles intérieurs) au moins 40 secondes, maximum 2 minutes.
- Duilian (combats avec partenaires répétés) au moins 40 secondes, maximum 2 minutes.
- Taijiquan sans armes au moins 4 minutes, maximum 6 minutes. Un gong retentit au bout de 4 minutes 30 minutes.
- Taijijian, Taijidao etc. min 3, maximum 4 minutes. Un gong retentit au bout de 3 minutes 30 minutes.
- Exceptions : divers Taijiquan Lorsque des catégories sont combinées (par exemple Taijiquan traditionnel, Taijiquan standardisé, formes obligatoires, etc.), qui ont toutes des limites de temps différentes, une limite de 6 minutes maximum est appliquée.

## 2.6. Dopage

Tous les athlètes qui participent à un tournoi de swisswushu s'engagent en faveur d'un sport sans dopage. Les normes et règlements de Swiss Sport Integrity s'appliquent. Tout athlète peut être convoqué pour un contrôle antidopage par les examinateurs officiels. Les instructions des inspecteurs doivent être suivies dans tous les cas. Des mesures disciplinaires en cas de violation du règlement antidopage sont imposées par Swiss Sport Integrity.

## **2.7. Charte Ethique**

Tous les athlètes qui participent à un tournoi swisswushu s'engagent à respecter la charte éthique du Swiss Olympiac et de l'OFSP. Les violations de la Charte Ethique telles que la discrimination, la corruption, les comportements antisportifs, la violation de l'intégrité psychologique, physique ou sexuelle ne seront pas tolérées. Les violations peuvent être signalées au chef de la commission technique.

## **2.8. placement**

Le classement des athlètes est basé sur la note finale obtenue. Celui qui a obtenu le score final le plus élevé doit être classé vainqueur, celui qui a obtenu le deuxième score final doit être classé deuxième, et ainsi de suite.

En cas d'égalité, c'est le grade B le plus élevé qui décide.

S'il y a toujours égalité, les deux équipes obtiendront le même classement.

## **2.9. Autres dispositions**

### **2.9.1. Inscription / entrée**

Tous les athlètes doivent s'inscrire au plus tard à l'heure indiquée dans l'annonce du tournoi.

Chaque athlète est appelé par l'annonceur avant le départ. Si l'athlète ne se présente pas, il sera rappelé après une minute, l'athlète devant alors commencer sa forme dans les deux minutes suivant cet appel.

S'il ne se présente pas au concours dans ce délai, il sera disqualifié. En cas de « difficultés » (par exemple non-présentation due à la faute d'un tiers), l'arbitre principal a le pouvoir discrétionnaire de laisser l'athlète partir dernier de la catégorie. Si l'athlète ne se présente pas à la fin de la catégorie, il sera disqualifié.

### **2.9.2. Zone de compétition**

Les compétitions se déroulent sur un tapis. La limite extérieure de la zone de compétition doit être clairement visible. Il doit y avoir une distance de sécurité de deux (2) mètres de chaque côté de la zone de compétition. La distance entre deux (2) zones de compétition différentes doit mesurer au moins six (6) mètres. Le plafond de la salle doit être à au moins huit (8) mètres au-dessus de la zone de compétition. Il faut s'assurer que le tapis de compétition est bien éclairé.

# 3. Évaluation

## 3.1. Méthodes d'évaluation

La performance compétitive d'un athlète doit être comparée à celle des autres participants et classée en conséquence à l'aide des tableaux ci-dessous. Les classements des erreurs et autres déductions (déductions de temps, etc.) sont ensuite effectués sur cette base. Le score final de l'athlète est ensuite déterminé. Il reste 2 décimales dans la note finale.

- La note maximale pour tous les formulaires est de 10.00.
- Une équipe d'arbitres composée d'un total de 6 membres évalue selon les critères d'évaluation suivants et le tableau d'évaluation. Ceux-ci seront divisés en groupe A et groupe B, chacun avec 3 arbitres.
- Les notes A et B de l'athlète sont déterminées à partir de la moyenne des trois notes des arbitres individuels du groupe respectif.
- Le score final est déterminé sur la base du score final, moins les déductions et corrections apportées par l'arbitre principal.

## 3.2. Critères d'évaluation

L'évaluation comprend cinq critères principaux, dont chacun vaut jusqu'à 2,0 points. Les critères sont évalués individuellement à l'aide du tableau. La note finale de l'arbitre respectif est la somme des cinq évaluations partielles.

### **Critères de qualité du groupe A – stabilité, équilibre, technique propre**

- Les positions et les mouvements doivent être stables
- Les techniques doivent être exécutées de manière fluide et sans interruption
- Les éléments suivants doivent être inclus dans l'évaluation : Techniques de saut, de balancement, de balancement, de soutien, de chute, de jambe tordue et de frappe
- Talon levé ou au sol (alors que ce devrait être le contraire), arme touchant accidentellement le corps ou le sol, laissant tomber l'arme, mains ou armes accrochées aux vêtements, etc.
- Les positions et les mouvements doivent être exécutés avec la bonne structure. (Genoux au-dessus du pied. Genoux non inclinés vers l'intérieur, l'extérieur et l'avant vers le pied.)
- Si l'arme touche le sol en dehors de la zone de compétition, aucune déduction ne sera faite pour la sortie de la zone de compétition.

### **Condition – endurance, positions fortes**

- Le concurrent doit exécuter la forme du début à la fin avec vigueur et sans baisse de qualité.
- Les stands doivent être exécutés bas du début à la fin de la forme. La valeur indicative est de 45° dans le plan horizontal
- Les niveaux inférieurs devraient être encouragés, tandis que les niveaux supérieurs devraient se voir attribuer une note proportionnellement inférieure.

## Critères du groupe B

### Force – points de force, génération de force, dynamique

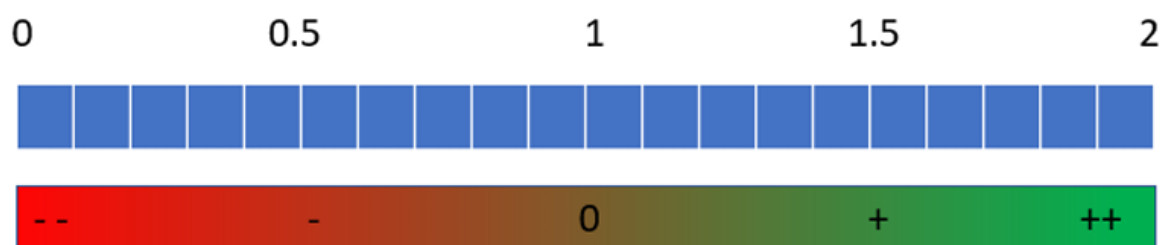
- La force des coups de poing, de main et des coups de pied doit être concentrée sur un seul point.
- La force doit être dirigée dans la bonne direction, c'est-à-dire que lors d'un coup de poing droit, la force ne doit pas frapper en diagonale
- La génération de force doit être effectuée avec la mécanique corporelle appropriée, c'est-à-dire des pieds aux hanches en passant par les mains.
- La simultanéité de la génération de force est garantie ; par exemple, la hanche ne doit pas être prête avant le poing ;

### Intention – application, combativité

- L'applicabilité des techniques est un point clé des styles traditionnels, leur application doit donc être évidente.
- Les techniques doivent être exécutées de telle manière qu'il soit clair qu'il s'agit d'un blocage, d'un coup de poing, d'un coup de pied, d'un lancer, etc.
- Les techniques doivent toucher l'adversaire imaginaire, c'est-à-dire être exécutées avec toute l'intensité.
- Yi, l'intention, la présence de l'esprit devrait également être incluse dans l'évaluation
- Les techniques doivent être réalisées selon le style.

### Niveau d'exécution – fluidité, rythme, difficulté

- La forme doit être exécutée de manière fluide et au rythme du style pratiqué.
- Les techniques qui vont ensemble doivent être exécutées en conséquence
- Le niveau de difficulté du formulaire doit être pris en compte dans l'évaluation



Tous les critères ci-dessus doivent être évalués à l'aide de ce graphique. La ligne directrice est le chiffre 0\*. Ce n'est que dans des cas exceptionnels que nous évaluons dans des domaines négatifs.

### 3.3. Déductions de l'arbitre principal

Déductions par l'arbitre en chef pour les erreurs de sous-temps ou de prolongation :

Temps sous-estimé	Déduction
0,10 – 2,00 secondes	0,1 point
2.10 – 4.00 secondes	0,2 point
de plus de 4.10 secondes	0,3 point

- La déduction maximale en cas de non-respect du délai est de 0,3 point.

Délai dépassé	Déduction
0,10 – 5,00 secondes	0,1 point
5h10 – 10h00 secondes	0,2 point
de plus de 10,10 secondes	0,3 point

- La déduction maximale pour dépassement de temps est de 0,3 point.
- Lorsque l'athlète a atteint la déduction maximale, l'arbitre en chef demandera à l'athlète de mettre immédiatement fin au formulaire. Le formulaire est alors considéré comme complet.

Autres erreurs qui seront déduites par l'arbitre principal :

Erreur	Déduction
Sortie de la zone de compétition par étape	0,1 point
Vêtements défectueux	0,2 point
Arme défectueuse	0,1 point

- Si le défaut de l'arme présente un risque pour la sécurité, l'arbitre principal peut interrompre le formulaire.

#### Répétitions

- Si un athlète doit répéter sa forme pour des raisons imprévues et sans faute (par exemple panne de courant dans la salle, déplacement du tapis, etc.), l'arbitre principal peut l'autoriser sans déduire de points.
- Cependant, si la répétition est de votre faute, due à un oubli de la forme ou à une arme défectueuse, l'athlète peut répéter la forme. Dans ce cas, l'arbitre principal doit effectuer une déduction de 1.0.
- Si l'athlète est blessé pendant l'exercice, l'arbitre en chef peut arrêter l'exercice. Si après une courte période de soins l'athlète est capable de reprendre sa forme, la forme sera répétée avec une déduction de 1.0.
- Les répétitions doivent être effectuées après le dernier départ régulier d'une catégorie.

#### Erreur de notation

- Si un ou plusieurs arbitres prennent des décisions manifestement erronées, l'arbitre principal peut réunir le groupe d'arbitres et discuter à nouveau de la notation. En cas de faute manifeste, il a également le droit de dénoncer l'arbitre fautif au chef de la commission technique.
- Si la note des arbitres montre une différence de 0.5 point ou plus, l'arbitre principal doit réunir le groupe d'arbitres et discuter à nouveau de la note. En cas de faute manifeste, il a également le droit de dénoncer l'arbitre fautif au chef de la commission technique.