



FÉDÉRATION DES ARTS ÉNERGÉTIQUES ET MARTIAUX CHINOIS

RÈGLEMENT TECHNIQUE ET D'ARBITRAGE

KUNG-FU TAOLU TRADITIONNEL

Ont participé à la rédaction de ce document :

Gilles BONET, Bryan DARGOT, Hélène HUYNH-QUAN-SUU,
Serge LE PHAT VINH, Jean-Baptiste LEROY,
Bertrand MANIER, José PAVON et Filip RUDNICKYJ.

Merci de leur contribution

Validé par le Comité Directeur Fédérale le 28/03/2015

TABLE DES MATIERES

<u>PREMIERE PARTIE : REGLEMENT TECHNIQUE</u>	4
1 - DEFINITION	4
2 - GENERALITES	4
3 - NOTATIONS	4
3.1 - CRITERES DE NOTATION DES CATÉGORIES INDIVIDUELLES	4
3.2 - CRITERES DE NOTATION DES CATÉGORIES DUILIAN (COMBINES)	7
3.3 - CRITERES DE NOTATION DES CATÉGORIES JITI (GROUPE)	8
3.4 - CALCUL DE LA NOTE FINAL	9
4 - PENALITES	10
4.1 - MOUVEMENTS ALTERES PAR LA TENUE OU L'OBJET DE DECORATION	10
4.2 - MOUVEMENTS ALTERES PAR UNE ARME	10
4.3 - SORTIE DES LIMITES DE L'AIRE DE COMPETITION	10
4.4 - RESPECT DU TEMPS	10
5 - ARRET ET REPRISE DES TAOLU	10
6 - DECISIONS	10
7 - PROTOCOLE	10
7.1 - PROTOCOLE DU PASSAGE	11
7.2 - APRES LES PASSAGES	11
<u>DEUXIEME PARTIE : REGLEMENTS D'ARBITRAGE</u>	12
1 - PREAMBULE	12
2 - LA SURFACE DE PRATIQUE	12
3 - LA TENUE VESTIMENTAIRE DES JUGES ET ARBITRES	12
4 - LES DIFFERENTS JUGES ET ARBITRES	13
5 - FONCTION DES JUGES ET ARBITRES	13
5.1 - GENERALITES	13
5.2 - LE CHEF DE TABLE	13
5.3 - LES JUGES	13
5.4 - LE CHRONOMETREUR – LE MARQUEUR	13
6 - SYSTEME DE NOTATION	13
7 - DECISIONS	13

PREMIERE PARTIE : RÈGLEMENT TECHNIQUE

1 - Définition

Le Taolu traditionnel est une discipline de démonstration où les compétiteurs présentent lors d'un passage une ou des formes de leur école.

Les épreuves peuvent se faire seules ou à plusieurs selon les catégories (individuel, duilian et jiti).

Les Taolu sont des enchainements longs de formes codifiées regroupant différentes postures, frappes et déplacements d'un style. Lors de ces compétitions, l'objectif est de démontrer la plus grande maîtrise possible des formes de son style.

Les techniques de tous les styles de Kung Fu traditionnels sont autorisées. Toutes les formes modernes acrobatiques sont interdites lors de ces compétitions.

2 - Généralités

Le règlement des compétitions fixe et précise les modes de compétitions, conditions d'inscriptions, catégories et d'âge, les systèmes de rencontre, le code vestimentaire du compétiteur. Le règlement médical précise les examens médicaux obligatoires.

3 - Notations

Les catégories Taolu individuel, Duilian et Jiti sont notées selon 3 critères : A, B et C.

Chaque critère est noté sur 10 points et des coefficients sont appliqués à chacun pour donner la note finale.

Pour chacun de ces critères la déduction de points a lieu à chaque fois que le juge relève une faute, cette déduction se fait comme suit :

Critère A (coefficient 5):

- Une faute légère conduit à une déduction de 0,1 point
- Une faute évidente conduit à une déduction de 0,2 point
- Une faute sérieuse conduit à une déduction de 0,4 point

Critère B (coefficient 3) :

- Une faute légère conduit à la déduction de 0,1 à 1 point
- Une faute évidente conduit à une déduction de 1,1 à 2 points
- Une faute sérieuse conduit à une déduction de 2,1 à 4 points

Critère C (coefficient 2):

- Une faute légère conduit à la déduction de 0,1 à 1 point
- Une faute évidente conduit à une déduction de 1,1 à 2 points
- Une faute sérieuse conduit à une déduction de 2,1 à 4 points

3.1 - Critères de notation des CATÉGORIES INDIVIDUELLES

Les catégories individuelles comprennent les Taolu mains nues et avec armes.

La notation est fonction de 3 critères qui sont :

A - La qualité des postures et mouvements

B - La puissance, la fluidité et la coordination

C - L'esprit, le rythme et le contenu

3.1.1 - La qualité des postures et mouvements

- Pour:
- Les formes des mains
 - Les formes des pieds
 - Les formes du corps
 - Les techniques de paumes
 - Les techniques de jambes
 - Les techniques de saut
 - Les techniques d'équilibre
 - Les techniques de maniement des armes
 - Les déplacements
 - Les mouvements du corps

3.1.2 - La puissance, la fluidité et la coordination

En cas de la juste utilisation de la puissance et de la fluidité ainsi qu'une parfaite coordination des yeux, des mains et de l'ensemble du corps, la totalité des points sera accordée.

Puissance : les mouvements doivent être vigoureux et efficaces.

Fluidité : les mouvements doivent s'enchaîner naturellement et avec aisance.

Coordination : entre les yeux les mains, les pieds, le port de tête, le corps sans oublier l'arme éventuelle.

3.1.3 - L'esprit, le rythme et le contenu

Les performances doivent être exécutées avec présence (regard) et conviction, sur un bon rythme et avec style (allure).

L'esprit consiste en la mise en exergue de la concentration du compétiteur. Le regard du compétiteur est surveillé.

Le rythme est une modulation des temps souples et des temps forts de l'enchaînement. Il doit permettre de mieux saisir le sens martial du Taolu (donner de la « vie » à l'enchaînement).

Le contenu doit être riche et diversifié.

3.1.4 - Définitions des différentes fautes

a) La qualité des postures et mouvements

- La faute légère est un non-respect des détails des mouvements et des postures. Des fautes légères répétées deviendront évidentes puis sérieuses et seront sanctionnées comme telles.
- La faute évidente est un non-respect des fondamentaux des mouvements et des postures.
- La faute sérieuse altère directement la qualité de l'enchaînement. La déduction totale ne peut pas dépasser 0.4 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).

Exemples de fautes légères :

Poing : non serré, frappe inégale, pouce écarté.

Paume : doigts séparés, doigts non rigides.

Mains : non contractées, doigts non levés en Nánquán. Doigts pour l'épée : index et majeur non joints.

Positions de base : genou dépassant l'axe du pied, jambe trop ou pas assez inclinée, orteils mal orientés, cuisses trop hautes en flexion (+ 45°), talon levé, jambe fléchie alors qu'elle devrait être tendue, position pas assez basse, pieds non correctement en contact avec le sol).

Équilibre : léger manque d'équilibre ou de stabilité de la jambe, de la cuisse, du genou d'appui ou bien du corps, manque de stabilité au départ ou à la réception des sauts et coups de pieds sautés.

Exemples de fautes évidentes :

Quand il y a plusieurs répétitions de fautes légères.

Postures de jambe et de pieds : pieds non en appui total au sol, pieds non parallèles en Ma bu, jambes trop rapprochées en Gong bu, Ma bu cuisses trop hautes (-45°).

Déséquilibres plus marqués et plus longs.

Le foulard du sabre ou le pompon de l'épée, s'enroulant autour de toute partie du corps, affecte les mouvements du compétiteur.

Exemples de fautes sérieuses :

Quand il y a répétition de fautes évidentes.

Quand les mouvements et les postures sont effectués de telle manière que **le juge ne peut ni les reconnaître ni les qualifier.**

Quand les déséquilibres entraînent une chute ou nécessitent un mouvement de rattrapage **non compris dans le Taolu.**

Quand l'arme touche (de façon inopportune) ou tombe au sol.

Quand l'arme touche de façon non pertinente toute partie du corps.

Quand un compétiteur ne distingue pas les différences entre les maniements des armes. Par exemple la différence entre le maniement du sabre et de l'épée.

b) La puissance, fluidité et coordination

- La faute légère est un manque occasionnel de puissance, fluidité ou coordination
- La faute évidente est une répétition de fautes légères ou un manque fréquent d'un ou des 3 critères
- La faute sérieuse est une répétition de fautes évidentes ou un manque quasi permanent d'un ou des 3 critères

Exemples : Coup de poing sans efficacité, Posture fixe inopportune, Poing en avance sur la posture, Regard non coordonné avec l'action.

c) L'esprit, du rythme et du contenu.

- La faute légère est un manque occasionnel de concentration, de cadence et de variété du contenu
- La faute évidente est une répétition de fautes légères ou un manque fréquent d'un ou des 3 critères
- La faute sérieuse est une répétition de fautes évidentes ou un manque quasi permanent d'un ou des 3 critères

Exemples : Intensité du regard en désaccord avec l'intention supposée du mouvement, respiration incontrôlée, mouvements enchaînés mécaniquement, absence d'intention

3.2 - Critères de notation des CATÉGORIES DUILIAN (combinés)

Les catégories Duilian comprennent les Taolu combinés à mains nues et avec armes exécutés à 2 ou 3.

La notation est fonction de **3 critères** qui sont :

A - Le réalisme et la pertinence

B - La virtuosité et la coordination

C - Le contenu et l'originalité

3.2.1 - Le réalisme et la pertinence

Les mouvements et enchaînements doivent être réalistes et les combinaisons d'attaque-défense doivent être pertinentes.

3.2.2 - La virtuosité et la coordination

Les échanges attaques-défenses doivent être rapides, précis, esthétiques et parfaitement synchronisés.

3.2.3 - Le contenu et l'originalité

Les compétiteurs doivent présenter un nombre important de techniques variées et originales.

3.2.4 - Définitions des différentes fautes

a) Le réalisme et la pertinence

- La faute légère est un manque occasionnel de réalisme et de pertinence
- La faute évidente est une répétition de fautes légères ou un manque fréquent d'un ou des 2 critères
- La faute sérieuse est une répétition de fautes évidentes ou un manque quasi permanent d'un ou des 2 critères

Exemples : manque de réalisme des attaques ou défenses (distances, défense non adaptée à l'attaque...), Défense / contre non adapté à l'attaque (à sa hauteur ou profondeur par exemple), Attaque téléphonée, Attentes mutuelles

b) La virtuosité et la coordination

- La faute légère est un manque occasionnel de maîtrise ou de synchronisation
- La faute évidente est une répétition de fautes légères ou un manque fréquent d'un ou des 2 critères
- La faute sérieuse est une répétition de fautes évidentes ou un manque quasi permanent d'un ou des 2 critères

Exemples : Défense anticipée sur l'attaque, Défense trop tardive (l'attaquant doit attendre la défense avant d'enchaîner), combinaisons trop compliquées, brouillonnes ou pas assez lisibles.

c) Le contenu et l'originalité

- La faute légère se traduit par un contenu qui perd ponctuellement de sa densité et de son originalité
- La faute évidente est une répétition de fautes légères ou un manque fréquent d'un ou des 2 critères

FAEMC - Règlement technique et d'arbitrage – KUNG FU TAOLU TRADITIONNEL

- La faute sérieuse est une répétition de fautes évidentes ou un manque quasi permanent d'un ou des 2 critères

Exemples : Répétition des mêmes techniques, techniques trop basiques.

3.3 - Critères de notation des CATÉGORIES JITI (groupe)

Les catégories Jiti comprennent les Taolu réalisés en groupe (minimum 6) à mains nues et avec armes.

La notation est fonction de **3 critères** qui sont :

- A - La coordination
- B - Le contenu
- C - La qualité technique

3.3.1 - La coordination

Les compétiteurs doivent faire preuve d'une bonne formation de groupe et d'une bonne synchronisation lors de l'exécution des mouvements.

3.3.2 - Le contenu et l'originalité

Le contenu doit être dense et varié.

3.3.3 - La qualité technique

Les compétiteurs doivent exécuter leur forme avec des positions correctes, une bonne concentration et une bonne fluidité.

3.3.4 - Définitions des différentes fautes

a) La coordination

- La faute légère est manque occasionnel de synchronisation
- La faute évidente est une répétition de fautes légères ou un manque fréquent de synchronisation
- La faute sérieuse est une répétition de fautes évidentes ou un manque quasi permanent de synchronisation

Exemples : Démarrage ou fin des mouvements non simultanés, Rythmes ou vitesses différentes des compétiteurs.

b) Le contenu et l'originalité

- La faute légère se traduit par un contenu qui perd ponctuellement de sa densité et de son originalité
- La faute évidente est une répétition de fautes légères ou un manque fréquent d'un ou des 2 critères
- La faute sérieuse est une répétition de fautes évidentes ou un manque quasi permanent d'un ou des 2 critères

Exemples : Mouvements trop basiques, manque de diversité de techniques.

c) La qualité technique

- La faute légère est un non-respect des détails des mouvements et des postures ou un manque ponctuel de précision, de concentration ou de fluidité.

FAEMC - Règlement technique et d'arbitrage – KUNG FU TAOLU TRADITIONNEL

- La faute évidente est un non-respect des fondamentaux des mouvements et des postures ou un manque fréquent d'un ou des critères cités précédemment.
- La faute sérieuse altère directement la qualité de l'enchaînement ou un manque quasi permanent d'un ou des critères cités précédemment.

Des fautes légères répétées deviendront évidentes puis sérieuses et seront sanctionnées comme telles.

Exemples : Différences de postures, différences dans les mouvements, axes différents, qualité globale des postures et mouvements.

3.4 - Calcul de la note finale

Au minimum 3 juges notent chacun un critère et au maximum 9 juges notent 3 critères (3 juges par critère). Les juges sont répartis sur 3 tables au maximum et à chaque table se trouve un juge par critère. À la fin du passage les juges font une moyenne pondérée (en fonction des coefficients de chaque critère) de leur note pour donner la note de leur table. Ensuite la table centrale effectue la moyenne des 2 ou 3 tables puis déduit les pénalités. La note finale est donc calculée comme suit.

Moyenne de la table :

$(\text{Critère A} \times 5 + \text{Critère B} \times 3 + \text{Critère C} \times 2) / 10 = \text{note Table}$

Note finale (en fonction du nombre de tables et juges):

Table 1 – Pénalités = Note finale

ou

$(\text{Table 1} + \text{Table 2}) / 2 - \text{Pénalités} = \text{Note finale}$

ou

$(\text{Table 1} + \text{Table 2} + \text{Table 3}) / 3 - \text{Pénalités} = \text{Note finale}$

S'il n'y a qu'un juge par critère (une table), les 3 juges pourront communiquer à la table centrale chacun leur note correspondant à leur critère puis la table centrale se chargera de calculer la note finale.

4 - Pénalités

4.1 - Mouvements altérés par la tenue ou l'objet de décoration

Une déduction de 0.1 point s'applique lorsque :

- Le foulard ou le pompon tombe
- Un élément vestimentaire
- La veste se déboutonne
- Le vêtement se déchire
- Les chaussons s'enlèvent.

4.2 - Mouvements altérés par une arme

L'arme se tord ou se déforme de façon évidente : une déduction de 0,2 point est appliquée.

L'arme se casse : une déduction de 0,5 point est appliquée.

4.3 - 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.

4.4 - Respect du temps

Pour tout dépassement de la limite de temps ou à l'inverse pour tout Taolu fini avant le temps imparti une pénalité de 0.1 par tranche de 2 secondes sera imputée.

5 - Arrêt et reprise des 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'1 point pour les catégories Benjamins à Vétérans 3 et de 0,5 point pour les Pré-poussins à Poussins.

Lorsqu'un compétiteur, blessé, se trouve dans l'incapacité de poursuivre son Taolu, le juge en chef de table pourra arrêter la présentation. Si, après les premiers soins, le compétiteur est en mesure de poursuivre la compétition, il pourra recommencer son Taolu après déduction d'un point.

6 - Décisions

Le juge en chef de table rend la décision finale.

Les juges et arbitres peuvent, en cas de doute, consulter le chef de table, qui prendra alors une décision.

La décision du juge de table sera la décision finale ; elle devra être acceptée comme telle, et être sans appel.

7 - Protocole

Les compétiteurs effectueront leur Taolu les uns après les autres. Lors de l'appel d'un candidat, le candidat suivant sera invité à se préparer.

7.1 - Protocole du passage

Les compétiteurs sont invités à venir se présenter à la table centrale pour remettre leur passeport sportif et se présenter.

À l'appel de son nom, il vient se positionner sur l'aire de pratique, il salue les juges et arbitres et se positionne debout les bras le long du corps.

Avant son Taolu il peut effectuer son salut d'école et le chronomètre sera lancé dès le premier mouvement.

Durant l'exécution du Taolu le compétiteur ou la compétitrice ne sera pas interrompu sauf cas de force majeure.

Le chronomètre est arrêté lors du salut final du Taolu du compétiteur.

Une fois son Taolu terminé le compétiteur salue les juges et arbitres et attend l'annonce de sa note.

Il peut ensuite sortir de l'aire de pratique.

7.2 - Après les passages

À la fin de la compétition, tous les compétiteurs sont invités à récupérer leur passeport sportif, rempli le cas échéant.

DEUXIÈME PARTIE : RÈGLEMENTS D'ARBITRAGE

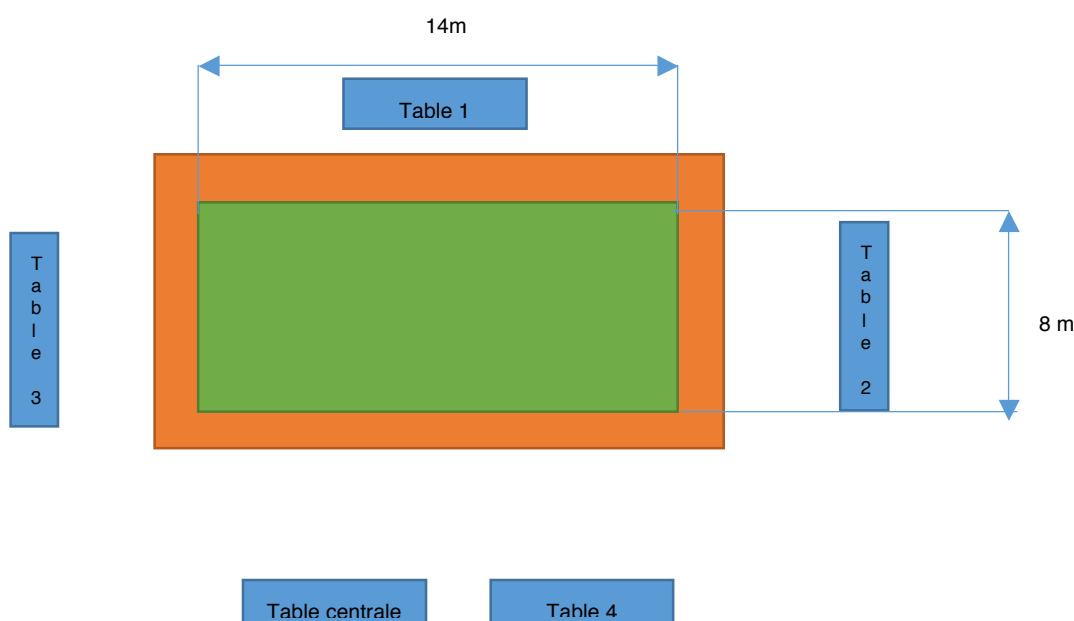
1 - Préambule

Ce règlement d'arbitrage Taolu indique les méthodes d'arbitrage et de jugement à adopter pour une compétition régie par la FAEMC, en application de la réglementation médicale, la réglementation des compétitions ainsi que la réglementation technique.

2 - La surface de pratique

Pour les disciplines individuelles, et dans la mesure du possible, l'aire est un tapis rectangulaire de 14 mètres de long par 8 mètres de large et entourée par une zone de sécurité de 1 mètre.

Pour les disciplines collectives, et dans la mesure du possible, l'aire est un tapis rectangulaire de 16 mètres de long par 14 mètres de large et entourée par une zone de sécurité de 1 mètre.



3 - La tenue vestimentaire des juges et arbitres

Composition :

- Veste bleu marine
- Cravate fédérale ou à défaut, bleu marine ou noir, uni
- Chemise blanche
- Pantalon gris
- Chaussettes noires
- Chaussures de ville noires

L'uniforme des juges et arbitres agréé par la FAEMC peut faire l'objet de modifications. Le responsable de la compétition peut autoriser le retrait de la veste pour tous ou personne.

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.

4 - Les différents juges et arbitres

On distingue par plateau :

- Le chef de table
- Le chronométrateur et l'enregistreur (ou marqueur)
- Les juges, au nombre de 3 minimum

5 - Fonction des juges et arbitres

5.1 - Généralités

Outre leurs missions spécifiques, les arbitres Taolu pourront être amenés et sollicités par le responsable de l'arbitrage et de compétition, à vérifier les formalités d'inscriptions le jour de la compétition, vérifier la tenue des compétiteurs, annoncer les résultats, remettre les médailles aux finalistes et exécuter des tâches administratives simples.

5.2 - Le chef de table

Il a pour mission la gestion et la surveillance des Taolu au niveau du compétiteur et des juges. Il sera positionné à la table centrale.

5.3 - Les juges

Leur mission est de juger la performance du compétiteur ou de la compétitrice, suivant les directives du règlement, de donner leur note par table par l'outil de communication choisi par l'organisation. Ils sont positionnés par 3 sur les tables 1 à 4(maximum) en fonction de leurs nombres (minimum de 3 juges).

Chaque juge d'une table s'occupe de l'un des 3 critères de notation.

5.4 - Le chronométrateur – le marqueur

Le chronométrateur et le marqueur se tiendront à une table centrale face à la surface de compétition.

6 - Système de notation

- Le résultat du passage sera déterminé au moyen d'un système comptable précédemment décrit en tenant compte du nombre de fautes relevées.
- Les arbitres d'une table notent chacun un des 3 critères de notation et calculent la note de la table.
- Le chef de table patiente un bref instant, et demande la décision des juges de table en prononçant à voix forte l'ordre « DÉCISION ».
- Les juges de tables donnent leur note de la table par le biais d'un panneau pour que le chef de table puisse noter la valeur.
- Le chef de table fait ensuite la moyenne des valeurs de l'ensemble des tables et l'annonce au compétiteur.

7 - Décisions

Une fois tous les participants d'une catégorie passée, le classement par ordre croissant des compétiteurs ou compétitrices est effectué et les trois premiers seront sur le podium, le premier étant le vainqueur de la catégorie.