



FWS
Fédération
de WuShu

Règlement fédéral des compétitions de QINGDA

European Wushu Federation
Adaptation FWS

Élaboration : Alain SAADOUN
Assistance informatique : Hoang Phi NGUYEN
Révision : KOSCIELNY Olivier : Settembre 2006

Introduction

Le QINGDA (Light Contact), s'adresse à une majorité d'athlètes non professionnels qui ne peuvent assumer les risques inhérents au plein contact (Sanda).

Chapitre I

Ce système de combat comporte 5 groupes par catégorie d'âges.

Groupe 1 - de 13 ans (11-12 ans)

Groupe 2 - de 15 ans (13-14 ans)

Groupe 3 - de 17 ans (15-16 ans)

Groupe 4 - de 18 ans (17 ans)

Groupe 5 plus de 18 ans

Chapitre II Durée du combat

La durée des combats sera déterminée par les organisateurs (commissions d'arbitrage), en fonction du nombre total de combattants, et par catégories d'âges et de poids.

Pour le groupe 1 (11-12 ans), le combat se déroulera en 1 Round de 2mn.

Pour le groupe 2 (13-14 ans), le combat se déroulera en 2 Round de 2mn.

Pour les groupes 3,4 et 5 le combat se déroulera en 2 Round de 2mn et un 3^e Round en cas d'égalité (chaque combattant remporte un Round).

Chapitre III Aire de combat (surface de compétition)

1) L'aire de combat devra former un carré de 8m de côté, soit 64m², avec un périmètre de sécurité de 2m de large.

2) Deux lignes parallèles d'1m de long, espacées d'1m50 situées au centre de l'aire de combat, indiqueront l'emplacement des combattants.

Chapitre IV Catégories de poids

A) moins de 18 ans

Les compétiteurs pesant moins de 48Kg seront répartis dans des catégories définies selon des écarts de 3Kg maximum.

*Exemple : 45,1Kg – 48Kg
42,1Kg – 45Kg*

Au-delà de 48Kg les catégories adultes s'appliquent (voir B)

B) plus de 18 ans

moins de 52Kg
moins de 56Kg
moins de 60Kg
moins de 65Kg
moins de 70Kg
moins de 75Kg
moins de 80Kg
moins de 85Kg
moins de 90Kg
plus de 90Kg

Chapitre V Procédures médicales

- 1) Tous les athlètes doivent fournir un certificat médical de la saison en cours.
- 2) Les compétiteurs de Qingda doivent s'inscrire dans leurs catégories d'âge et de poids respectifs. Cependant des surclassements à titre exceptionnel pourront être envisagés après décision de la commission d'arbitrage et en accord avec les participants et les entraîneurs concernés.
- 3) Des personnes qualifiées et habilitées (médecins et Croix-Rouge) devront être présentes durant toute la compétition pour prodiguer les premiers soins et déterminer, suite à des blessures involontaires ou pas, la poursuite de la compétition pour les combattants blessés.

Chapitre VI Systèmes de combat

En France nous adopterons 2 systèmes de combat : par élimination directe et par poules (3 combattants).

1) **Par élimination directe** : dans cette méthode de combat, les deux compétiteurs s'affrontent, le gagnant dispute le tour suivant ainsi de suite jusqu'au combat final.

Nota : Les demi-finaliste perdant, seront classés tous deux 3^{ème}

2) **Par Poules (Round Robin)** : les 3 compétiteurs disputent chacun 2 combats. Une victoire donne 2 points. Un match nul donne un point à chaque combattant et une défaite aucun point.

Nota : Il devra y avoir au minimum 30mn de récupération entre chaque combat (Round Robin/ Pool de 3)

Chapitre VII Entrée sur l'aire de combat

- 1) Les combattants, coachs et services médicaux seront placés aux endroits indiqués.
- 2) Les combattants se présenteront sur la surface de combat à l'appel de l'arbitre.
- 3) La même procédure sera appliquée pour quitter l'aire de combat.

Chapitre VIII Le rituel (les saluts)

- 1) Une fois appelés par leurs noms, les combattants debout, salueront avec la paume et le point, le public et le juge en chef (à la table).
- 2) Avant et à la fin du combat les adversaires se salueront puis salueront l'arbitre central.

Chapitre IX Equipements

Les compétiteurs devront se munir de leurs propres équipements. Les équipements seront vérifiés par la commission d'arbitrage. Deux catégories d'équipements : l'une obligatoire et l'autre facultative.

1) Obligatoire :

- Casque de protection adapté à la pratique (pas de type Tae-kwondo).
- Protèges tibias et protèges pieds d'un seul tenant.
- Plastrons de préférence réversible de couleurs Bleu/Rouge ou Noir/Rouge.
- Gants de combat (pour les - de 15ans fournis par la commission d'arbitrage).
- Plus de 15 ans jusqu'à 65Kg, gants de 8 onces (230gr)
- Plus de 15 ans et plus de 65Kg, gants de 10 onces (280gr)

Nota : Les gants doivent être si possible de la même couleur que le plastron.

- Protège dents pour les + de 15 ans.
- Coquille de protection.

2) Facultatif :

- Protège dents pour les - de 15 ans
- Protège poitrine pour les femmes

Chapitre X Tenue de compétitions

Tout manquement aux règles ci-dessous entraînera la disqualification du compétiteur.

1) Le compétiteur fournit sa tenue, propre et en bon état.

Elle comporte deux vestes, une bleue et une rouge, à manches 3/4 et un pantalon noir. Le haut doit être uni, sans inscription hormis une référence discrète aux sponsors, et l'écusson de l'association ou du club.

Le directeur de la compétition a toute autorité en cas de litige dans ce domaine.

2) Lunettes de vue, lentilles de contact (dures) et appareils dentaires sont interdits. Tous les bijoux : bagues, boucles d'oreilles, pendentifs, colliers doivent être enlevés.

Les bagues qui ne peuvent être retirées doivent être recouvertes par du sparadrap.

3) Toute coupure nécessite l'intervention de l'équipe médicale en place afin de protéger à la fois le compétiteur et son adversaire du contact avec le sang.

4) Les compétiteurs doivent se présenter avec une bonne hygiène corporelle. Les ongles des mains et des pieds sont coupés court et limés.

Les compétiteurs doivent être pieds nus pendant les combats, mais il leur est recommandé de se chausser entre les combats.

Chapitre XI La signalétique pendant le combat

1) Un signal sera donné 5 secondes avant le début et la fin de chaque round.

2) Les compétiteurs doivent obéir aux instructions orales et gestuelles de l'arbitre central.

3) Le juge en chef (chef de table) pourra interrompre le combat en cas de problème.

4) L'enregistreur à la table signale à l'arbitre central tout compétiteur qui a accumulé 6 points négatifs. Ce dernier sera alors disqualifié.

5) A la fin de chaque round, le juge en chef demande aux juges de ligne d'indiquer leurs scores (décisions). A l'appel du juge en chef «décision », les juges de ligne devront indiquer leurs scores en même temps.

Chapitre XII Procédures d'attaque.

Toutes techniques de Wushu qui ne sont pas interdites par le règlement, peuvent être utilisées, pour attaquer les zones de contact autorisées : coups de pieds, frappes avec les poings, balayages et projections sont autorisés, dans les limites définies par le règlement en fonction de l'âge des participants.

Chapitre XIII Zones de frappes autorisées.

1) Pour tous les compétiteurs

La tête, sauf la face (nez, bouche et les yeux) et l'arrière du crâne.

Le buste (poitrine et flancs).

2) De 15 à 18ans

Frappe à l'extérieur de la cuisse, au-dessus du genou.

3) Plus de 18ans

Toute la surface de la cuisse (intérieur, extérieur et face).

Chapitre XIV Procédures de défense :

Toutes techniques de défense qui ne sont pas interdites par le règlement, peuvent être utilisées pour se défendre.

Chapitre XV Techniques interdites :

Les techniques ci-dessous sont strictement interdites :

1) Frappes au visage avec les poings, même simulées

2) Attaques sur les articulations

3) Coups de tête (tête en avant), frappes aux coudes et aux genoux

4) Projections dangereuses : celles qui peuvent entraîner de sérieuses blessures

Exemple : par le cou, la taille et les épaules

5) Frapper après le temps réglementaire.

6) Attraper ou saisir plus de 3 secondes

7) Frapper une fois à terre

8) Clés aux articulations

9) Saisir son adversaire avec les mains et tenter de frapper avec des techniques de poings ou de pieds.

10) Mordre, griffer, attraper les cheveux, cracher

11) Frappes répétitives sur n'importe quel partie du corps (exemple : deux coups de pieds dans les jambes, deux coups de pieds au visage)

La puissance des frappes doit être environ de 10% du potentiel du combattant pour toutes catégories. Plus serait pris comme excessif et pourrait mener à des pénalités (avertissement, admonition, recommandations de l'arbitre.

Chapitre XVI Zones d'attaques interdites :

Parties du corps interdites à toutes attaques

- 1) La face du visage (nez, bouche et les yeux)
- 2) L'arrière de la tête
- 3) La gorge
- 4) Le bas ventre
- 5) La poitrine (compétition féminine)
- 6) Le dos et la colonne vertébrale
- 7) Les reins
- 8) Les genoux, les coudes et autres articulations
- 9) Moins de 15 ans les attaques aux niveaux des jambes sauf les balayages
- 10) Moins de 18 ans les attaques frontales sur la jambe et l'intérieur de la cuisse

Chapitre XVII Fautes et pénalités

Si des actions interdites sont commises, le juge en chef du combat, donnera des avertissements ou des pénalités. Quand la somme des pénalités attribuées atteint ou excède 6 points, la disqualification est automatique.

Les pénalités se cumulent de round en round seulement au cours du même combat. Cependant le chef des juges, peut disqualifier tout participant à tout moment de la compétition.

1) Quand le compétiteur a utilisé une technique interdite (causant ou non de sérieuses blessures), l'arbitre évaluera la gravité de l'acte et pénalisera en conséquence.

- 1-1 Un avertissement (verbale, pas de points de pénalité)
- 1-2 Une pénalité légère (admonition = 1 point)
- 1-3 Une pénalité pleine (avertissement = 2 points)
- 1-4 Une disqualification

2) Les coachs peuvent prodiguer des conseils techniques à tout moment du combat; cependant si par leurs paroles ou/et leurs comportements (injures, gestes déplacés, contestations intempestives, etc...) seront avertis, voire pénalisés par l'arbitre.

3) En cas d'infractions répétées, les coachs et entraîneurs, encourent l'exclusion de la compétition ou la disqualification s'applique à leurs équipes (c'est-à-dire tous les combattants inscrits au club de l'entraîneur mis en cause). **La même procédure d'exclusion peut être appliquée aux spectateurs (sifflements répétés, intention de nuire au bon déroulement de la compétition).**

4) Attaquer son adversaire avant ou après le signal de l'arbitre

5) Désobéir aux instructions et décisions de l'arbitre

6) Saisir ou attraper son adversaire continuellement

7) Fuir le combat en tournant le dos à son adversaire

8) Attaquer des zones de contact interdites

9) Retarder délibérément le combat en simulant une blessure

10) Manquer de respect à son adversaire ou aux "officiels"

11) Cracher ou jeter son protège dents, enlever ses protections pour gagner ou faire perdre du temps

Chapitre XVIII Arrêt du combat :

L'arbitre central arrête le combat lorsque :

- 1) Un compétiteur chute ou sort de l'aire de combat
- 2) Un compétiteur est sanctionné pour une faute
- 3) Un compétiteur est blessé
- 4) Saisie passive de plus de 3 secondes
- 5) En cas de passivité (plus de 8 secondes inactif)
- 6) Le chef de table résout un problème
- 7) Le combat ne peut se dérouler dans de parfaites conditions, notamment de sécurité (éclairage, surface de compétition)

Chapitre XIX Victoire absolue :

- 1) Lorsqu'il y a une grande disparité technique entre 2 combattants, l'arbitre central peut avec l'accord du juge en chef, accorder la victoire au compétiteur le plus fort.
- 2) Si un compétiteur sort de l'aire de combat à 3 reprises pour les moins de 15 ans et 2 fois pour les plus de 15 ans, son adversaire sera déclaré vainqueur du round.
- 3) Quand un compétiteur cumule 6 points négatifs durant un combat, son adversaire sera déclaré vainqueur du combat (par disqualification)

Chapitre XX Gains de points (méthode de comptage)

1) Bonus technique - avantages techniques

En cas de décision partagée qui entraînerait un match nul (égalité), le juge en chef prendra en compte les techniques suivantes pour départager les combattants, ces techniques donnent 2 points au combattant qui les réussit :

1-1 un combattant sort de l'aire de combat, soit par une technique de frappe (même une poussée) de son adversaire, soit par une sortie délibérée.

1-2 une projection proprement réussie (tout en restant debout) par un combattant ou des techniques de balayages comprenant, balayages retourné ou avant avec appui (genoux, mains ou avant bras).

2) Gains de 2 points

2-1 coup de pieds touchant le buste de l'adversaire (poitrine, ventre et flancs)

2-2 coup de pieds sauté au visage (sauf à la face rappel)

2-3 un avertissement (full pénalty)

2-4 un combattant tente une attaque, perd l'équilibre et se retrouve au sol

3) Gain de 1 point

3-1 techniques effectives autorisées sur les zones de frappe :

coups de poings au corps, coups de pieds au visage, pour les plus de 15 ans, frappes à l'extérieur, pour les plus de 18 ans frappes sur toute la surface de la cuisse

3-2 mise en garde (admonition, minor penalty)

3-3 si les deux compétiteurs tombent au sol lors d'une lutte, le compétiteur tombant le premier ou touchant le sol le premier perd 1 point

3-4 quand un compétiteur reste passif pendant 8 secondes, l'arbitre central lui demande de passer à l'attaque. Si le compétiteur est encore passif 8 secondes il est attribué 1 point à son adversaire.

4) Ne donne pas à l'attribution de point :

4-1 pour les plus de 15 ans quand les frappes sur les jambes sont bloquées (défense en levant la jambe ou pliant la jambe...)

4-2 saisir et frapper en même temps

4-3 exécuter une projection après 3 secondes

4-4 les deux compétiteurs sortent de l'aire de combat

4-5 frappes simultanées donnant le même nombre de points

4-6 toutes techniques imprécises, pas techniquement claires

4-7 frappe à la face du visage (nez, bouche et les yeux)

4-8 frappe avec poings et pieds lors de corps à corps

4-9 techniques de frappes exécutées à l'extérieur de l'aire de combat

Nota : *Quand un compétiteur réussit une attaque avec un pied à l'intérieur et l'autre à l'extérieur de l'aire de combat, ses points seront validés.*

Chapitre XXI Décision :

- 1) La décision du vainqueur se fait à la majorité des décisions arbitrales (juges de ligne)
- 2) Les juges de ligne utilisent des compteurs manuels et additionnent les points donnés, soit par la gestuelle de l'arbitre central (projections et fautes), soit par les actions visibles selon leurs champs de vision respectifs.
- 3) Quand le juge en chef demande "décision du round", les juges de ligne doivent lever leurs plaquettes ou drapeaux en même temps, pour éviter toute ambiguïté et tout litige.
- 4) L'enregistreur des scores (Score Keeper) enregistre par écrit le résultat du round et du combat. Le juge en chef annonce la décision du round et du combat.
- 5) A tout moment, l'arbitre central peut solliciter l'avis du juge en chef sur un point du règlement.
- 6) La décision du combat appartient au juge en chef. Cependant en cas de litige important, ce dernier peut demander conseil auprès du directeur de la compétition.

Nota : La gestuelle de l'arbitre central est identique en Sanda et Qingda