



SWISS DAO CUP

RÉGLEMENT

(SWISS KUNG FU FEDERATION)
RÉGLEMENT OFFICIEL

11.12.2016

TENUE D'ARBITRAGE :

Tenue :

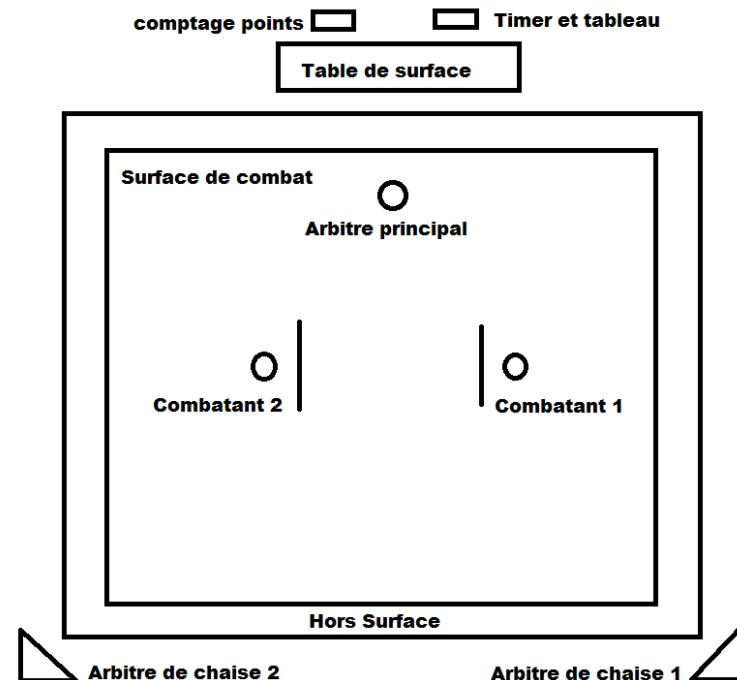
Les arbitres principaux et arbitre de chaise auront une tenue officielle et un uniforme afin de rendre l'image du tournoi plus formelle.

1. Chaussure noir
2. Pantalon noir
3. T-shirt officiel SKFF



ARBITRAGE DES COMBATS :

Disposition de la Surface de Sanda :



Surface de combat 4 m sur 4 m.

GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBAT : (QINGDA COMBAT À POINTS)

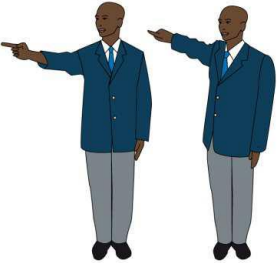


(ARBITRE PRINCIPAL)

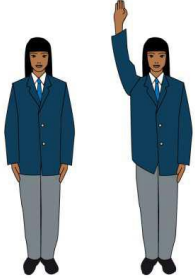
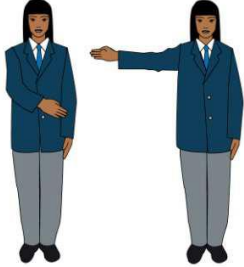
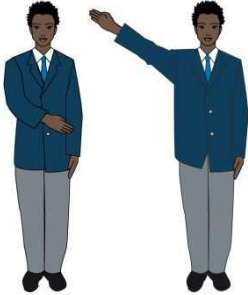
Qingda Généralité:

	<p>Jing li</p> <p>L'Arbitre demande aux compétiteurs de se saluer entre eux</p>
	<p>Kaishi</p> <p>"Reprendre le combat - commencer"</p>
	<p>Ting</p> <p>"Arrêt" Interruption ou fin du combat.</p>

Combat Qingda Pénalisation:

	<p>Jing gao</p> <p>Contact.</p>
	<p>Jing gao</p> <p>Infraction simple.</p>
	<p>Chu ju</p> <p>“Disqualification, quittez l’aire de compétition”. puis il déclare l’adversaire vainqueur</p>

Combat Qingda Point:

	<p>Sheng li</p> <p>Annonce la victoire bras levé du côté du gagnant.</p>
	<p>Yi fen</p> <p>1 points</p>
	<p>Ar Fen</p> <p>2 points</p>

- La propreté des techniques et leurs efficacités.
- Le temps de combat.

Critère de jugement :

Les catégories de combat sont inter-styles et arbitrées de manière à promouvoir le respect mutuel et la sportivité des combattants. Le Qingda a pour but d'éviter tous contacts dangereux entre les combattants.

Les athlètes sont jugés sur :

- Le nombre de point acquit lors du combat suivant les techniques exécutées.
- Les pénalités
- Leur attitude

Règles Qingda :

ART.1. DEFINITION DU QINGDA

Les compétitions de Qingda doivent être exécutées, , avec des techniques contrôlées. Dans le Qingda, les compétiteurs combattent constamment jusqu'à l'ordre **Ting** de l'arbitre central. Ils utilisent les techniques du **Qingda**, mais ces techniques doivent être maîtrisées lorsqu'elles sont données.

ART.2. LES REGLES DU QINGDA

Les rencontres de Qingda s'effectuent sur des tatamis puzzle dont la surface peut faire entre 16 m² minimum.

Les combattants entrent sur l'aire et mettent leurs gants en contact (salut) sur l'ordre **Jing Li**. Ensuite, ils reculent et se mettent en position en attendant le signal de départ de l'arbitre **Kaishi**. Le temps ne peut être arrêté que par le **Ting**. Les arrêts sont gérés par l'arbitre qui donne les avertissements durant ceux-ci.

Aucun coach n'est autorisé à pénétrer sur le tapis pendant l'assaut, ni communiquer ou se joindre aux juges ou arbitres. Aucun coach n'est autorisé à faire des remarques désobligeantes à propos d'un arbitre ou d'un juge. Les accompagnants et le public peut également être rappeler à l'ordre.

Art. 2.1 – Catégorie

Les catégories seront ouverte est défini par les inscriptions et l'âge des participants. ***Le qingda est fait pour apprendre le combat en toutes sécurité il est donc propice aux enfants ainsi qu'au débutant.***

Art. 2.2 - Durée des assauts.

Il est de 3 rounds de 1min par Combat.

ART.3. LA PESEE

Aucunes pesées.

. ART.4. Comportements interdits –

Attaquer la gorge, les parties génitales, le dos, derrière la tête, les jambes.

- Attaquer avec le genou, le coude, l'arête de la main, le pouce et les épaules donner des coups de tête.
- S'enfuir, tourner le dos, coup au-dessous de la ceinture
- Quitter l'aire de rencontre
- Continuer alors que les commandements (Stop) ou (Break) ont été formulés ou après le Gong signalant la fin du round.
- Huiler abondamment le visage ou le corps.

Art.5 Techniques autorisées.

- Coup de pied de face : coup de pied exécuté directement vers l'avant avec le dessous du pied (plat ou talon)
- Coup de pied de côté : coup de pied exécuté latéralement avec le dessous du pied (plat, talon ou tranchant)
- Coup de pied circulaire : coup de pied exécuté suivant une trajectoire circulaire avec le dessus ou le dessous du pied

- Coup de pied retourné direct : coup de pied exécuté après un mouvement de rotation du corps, directement vers l'arrière avec le talon, le bol ou le plat du pied
- Coup de pied en revers : coup de pied circulaire exécuté de l'intérieur vers l'extérieur avec le talon ou le dessous du pied
- Coup de pied retombant : coup de pied exécuté en frappant de haut en bas avec le talon ou le dessous du pied
- Coup de pied en croissant : coup de pied circulaire exécuté avec l'intérieur ou l'extérieur du pied en position fléchie ou tendue
- tous type de Balayage
- Crochet : coup donné suivant une trajectoire circulaire, donné à mi distance ou en corps à corps avec la tête des métacarpes.
- Direct : coup donné avec le devant des poings (tête des métacarpes) suivant une trajectoire rectiligne.
- Uppercut : coup donné suivant une trajectoire verticale/oblique délivré à mi distance ou en corps à corps
- Coup de poing ou pieds direct sauté : direct du poing avec impulsion

- spinning / Back fist : coup donné avec le revers du poing (sans rotation ou avec).

- Projection et amené au sol.

Art.6. LES SANCTIONS DE L'ARBITRE

Les sanctions influe le score et peuvent entraîner la décision si égalité voir la disqualification.

Points Qingda:

1 point :

- Coup de points visage.
- Coup de points corps.
- Sortie de tatamis
- Coup de pied corps.

2 points :

- Coup de pieds visage.
- Projection.
- Coup de pied ou point sauté.

GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBAT :

(SANDA OU SEMI CONTACT)



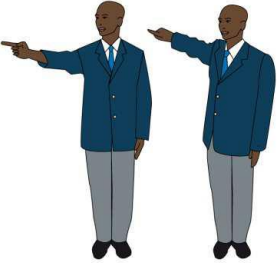


(ARBITRE PRINCIPAL)

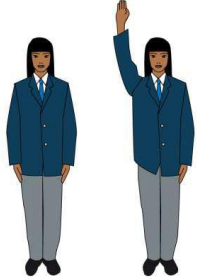
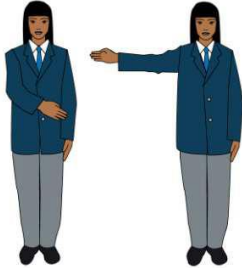
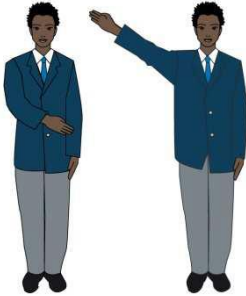
Combat, Sanda (semi-contact) Généralité:

	<p>Jing li</p> <p>L'Arbitre demande aux compétiteurs de se saluer entre eux</p>
	<p>Kaishi</p> <p>"Reprendre le combat - commencer"</p>
	<p>Ting</p> <p>"Arrêt" Interruption ou fin du combat.</p>

Sanda Pénalisation:




	<p>Jing gao</p> <p>Contact.</p>
	<p>Jing gao</p> <p>Infraction simple.</p>
	<p>Chu ju</p> <p>“Disqualification, quittez l’aire de compétition”. puis il déclare l’adversaire vainqueur</p>

Sanda les point:

	<p>Sheng li</p> <p>Annonce la victoire bras levé du côté du gagnant.</p>
	<p>Yi fen</p> <p>1 points</p>
	<p>Ar Fen</p> <p>2 points</p>

(ARBITRE DE CHAISE)

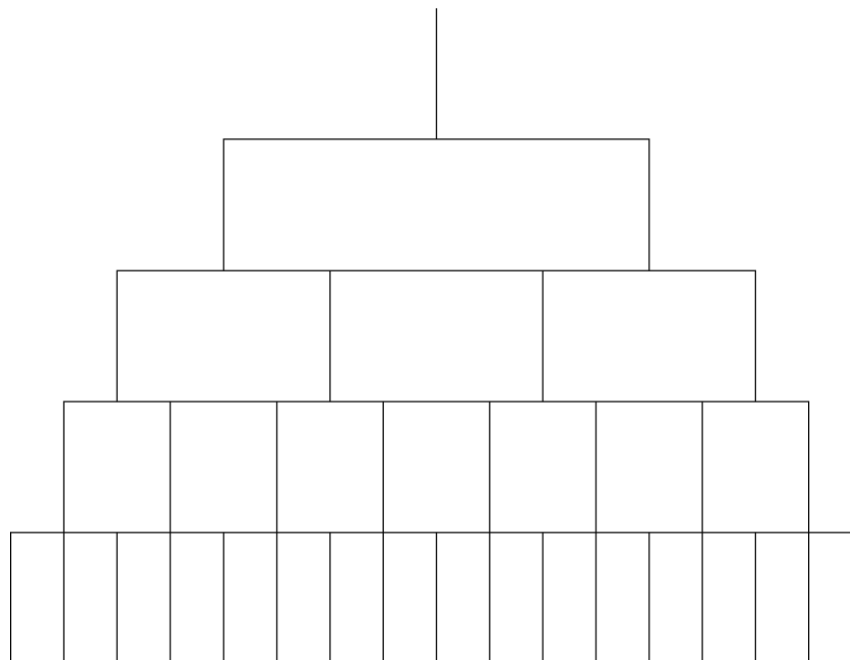
Sanda les point:

	Jing Gao Infraction / Contact.
	Yi fen 1 points
	Ar Fen 2 points

RÈGLEMENT SANDA SEMI-CONTACT :

Tableau et élimination:

Les tableaux sont fait en arborescence selon le système de tournois de type Montréal, les athlètes de départs passent le tour 1 le victorieux et retranscrit au tour 2 jusqu'à la final. Les repêchages de troisième place s'effectue en faisant concourir une nouvelle fois tous les athlètes ayant perdu contre les finalistes. Les finales s'effectuent à la fin de tournois.



Critères de jugement :

Les catégories de Sanda sont inter-styles et arbitrées de manière à promouvoir le respect mutuel et la sportivité des combattants. Le règlement est commun ce qui rend le tournoi praticable par des styles différents.

Les athlètes sont jugés sur :

- Le nombre de point acquit lors du combat suivant les techniques exécutées.
- Les pénalités
- Leur attitude
- La propreté des techniques et leurs efficacités.
- Le temps de combat.

Règles du Sanda:

ART.1. DEFINITION DU SANDA

Les compétitions de Sanda doivent être exécutées, comme leur nom l'indique, avec des techniques de contrôle. Dans le Sanda, les compétiteurs combattent constamment jusqu'à l'ordre **Ting** de l'arbitre central. Ils utilisent les techniques du **Sanda**, mais ces techniques doivent être maîtrisées lorsqu'elles sont données.

ART.2. LES REGLES DU SANDA

Les rencontres de Sanda s'effectuent sur des tatamis puzzle dont la surface peut faire entre 16 m² minimum.

Les combattants entrent sur l'aire de combat et mettent leurs gants en contact (salut) sur l'ordre **Jing Li**. Ensuite, ils reculent et se mettent en position en attendant le signal de départ de l'arbitre **Kaishi**. Le temps ne peut être arrêté que par le **Ting**. Les arrêts sont gérés par l'arbitre qui donne les points et avertissement durant ceux-ci, il gère et modère le combat.

Aucun coach n'est autorisé à pénétrer sur le tapis, ni communiquer ou se joindre aux juges ou arbitres.

Aucun coach n'est autorisé à faire des remarques désobligeantes à propos d'un arbitre ou d'un juge. Les spectateurs doivent également être rappelés à l'ordre lors de tels comportements.

Art. 2.1 – Catégorie

Les catégories seront ouverte est défini par les inscriptions et l'âge des participants.

Art. 2.2 - Durée des assauts.

Il est de 1min30 par Combat 2min pour adulte.

ART.3. LA PESEE

Aucunes pesées les combats sont open et inter-style.

. ART.4. Comportements interdits –

Attaquer la gorge, les parties génitales, le dos, derrière la tête, les jambes.

- Attaquer avec le genou, le coude, l'arête de la main, le pouce et les épaules donner des coups de tête.
- S'enfuir, tourner le dos, coup au-dessous de la ceinture

- Quitter l'aire de rencontre
- Continuer alors que les commandements (Stop) ou (Break) ont été formulés ou après le Gong signalant la fin du round.
- Huiler abondamment le visage ou le corps.

Art.5 Techniques autorisées.

- Coup de pied de face : coup de pied exécuté directement vers l'avant avec le dessous du pied (plat ou talon)
- Coup de pied de côté : coup de pied exécuté latéralement avec le dessous du pied (plat, talon ou tranchant)
- Coup de pied circulaire : coup de pied exécuté suivant une trajectoire circulaire avec le dessus ou le dessous du pied
- Coup de pied retourné direct : coup de pied exécuté après un mouvement de rotation du corps, directement vers l'arrière avec le talon, le bol ou le plat du pied
- Coup de pied en revers : coup de pied circulaire exécuté de l'intérieur vers l'extérieur avec le talon ou le dessous du pied

- Coup de pied retombant : coup de pied exécuté en frappant de haut en bas avec le talon ou le dessous du pied
- Coup de pied en croissant : coup de pied circulaire exécuté avec l'intérieur ou l'extérieur du pied en position fléchie ou tendue
- tous type de Balayage
- Crochet : coup donné suivant une trajectoire circulaire, donné à mi-distance ou en corps à corps avec la tête des métacarpes.
- Direct : coup donné avec le devant des poings (tête des métacarpes) suivant une trajectoire rectiligne.
- Uppercut : coup donné suivant une trajectoire verticale/oblique délivré à mi distance ou en corps à corps
- Coup de poing ou pieds direct sauté : direct du poing avec impulsion
- projection, amené au sol
- spinning / Back fist : coup donné avec le revers du poing (sans rotation ou avec).

Art.6. LES SANCTIONS DE L'ARBITRE

Les sanctions n'influe pas le score mais peuvent entraîner la décision si égalité voir la disqualification.

Points Sanda:

1 points :

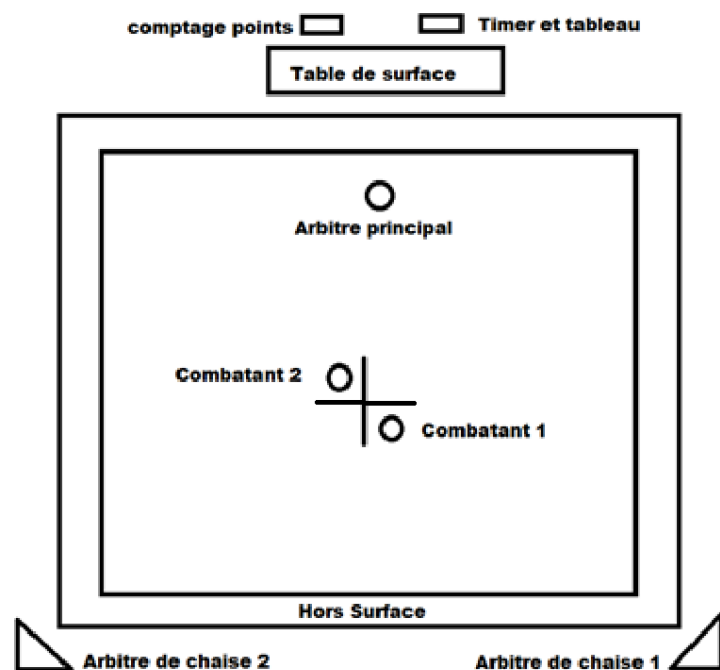
- Coup de points visage.
- Coup de points corps.
- Sortie de tatamis
- Coup de pied corps.

2 points :

- Coup de pieds visage.
- Projection.
- Coup de pied ou point sauté.

ARBITRAGE DE TUI SHOU:

Disposition de la Surface Tui Shou :



Surface de combat 4m sur 4 m

GESTUELLE D'ARBITRAGE TUI SHOU :

(TUI SHOU)


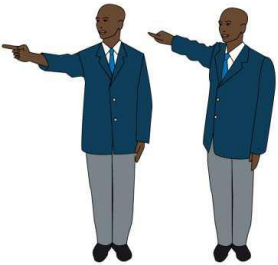


(ARBITRE PRINCIPAL)

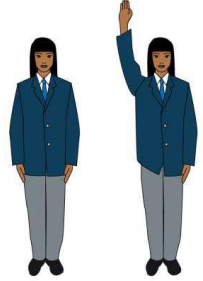
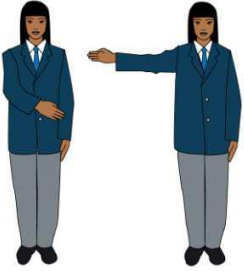
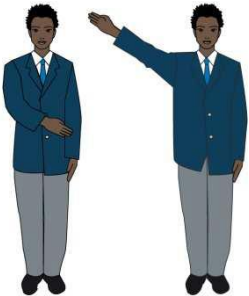
Combat Tui shou Généralité:

	<p>Jing li</p> <p>L'Arbitre demande aux compétiteurs de se saluer entre eux</p>
	<p>Kaishi</p> <p>"Reprendre le combat - commencer"</p>
	<p>Ting</p> <p>"Arrêt"</p> <p>Interruption ou fin du combat.</p>

Combat Tui shou Pénalisation:



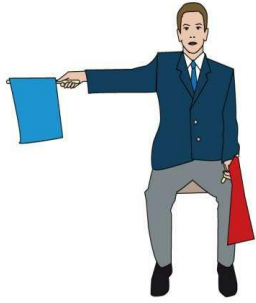
	<p>Jing gao</p> <p>Infraction.</p>
	<p>Chu ju</p> <p>"Disqualification, quittez l'aire de compétition". puis il déclare l'adversaire vainqueur</p>

Combat Tui shou Point:

	<p>Sheng li</p> <p>Annonce la victoire bras levé du côté du gagnant.</p>
	<p>Yi fen</p> <p>1 points</p>
	<p>Ar Fen</p> <p>2 points</p>

(ARBITRE DE CHAISE)

Combat Tui shou Point:

	<p>Jing Gao</p> <p>Infraction.</p>
	<p>Yi fen</p> <p>1 points</p>
	<p>Ar Fen</p> <p>2 points</p>

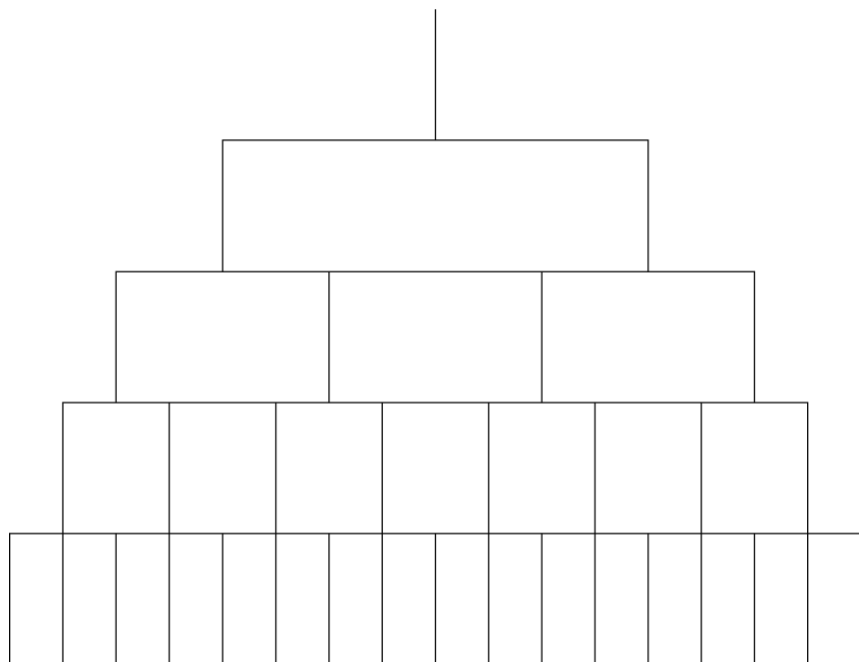
RÈGLEMENT TUI SHOU :

Tableau et élimination:

Les tableaux sont fait en arborescence selon le type de tournois montreal, les athlètes de départs passent le tour 1 le victorieux et retranscrit au tour 2 jusqu'à la final.

Les repêchages de troisième place s'effectue en faisant concourir une nouvelle fois tous les athlètes ayant perdu contre les finalistes.

Les finales s'effectuent à la fin de tournois.



Critère de jugement :

Les catégories de combat sont inter-styles.

Les athlètes sont jugés sur :

- Le nombre de point acquit lors du combat suivant les techniques exécutées.
- Les pénalités
- Leur attitude
- L'efficacité des techniques.
- Le temps de combat.

Règles du Tui shou :

ART.1. DEFINITION DU Tui Shou

Comme son nom l'indique tui shou signifie la main qui pousse, Le but du tui shou est de pousser, tirer ou projeter son adversaire au sol, hors du tapis.

Le tui shou se fait sur 2 rounds le premier statique et le 2^{ème} en mouvement.

ART.2. LES REGLES DU Tui Shou

Les rencontres de Tui shou s'effectuent sur des tatamis puzzle dont la surface peut faire entre 16 m² minimum.

Les combattants entrent sur l'aire de poussée et (salut) sur l'ordre **Jing Li**. Ensuite, ils se mettent en contact main à main en attendant le signal de départ de l'arbitre **Kaishi**. Le temps ne peut être arrêté que par le **Ting**. Les arrêts de la poussée sont gérés par l'arbitre qui donne les avertissements durant ceux-ci.

Aucun coach n'est autorisé à pénétrer sur le tapis pendant l'assaut, ni communiquer ou se joindre aux juges ou arbitres. Aucun coach n'est autorisé à faire des remarques désobligeantes à propos d'un arbitre ou d'un juge.

Art. 2.1 - Catégorie

Les catégories seront ouvertes et définies par les inscriptions et l'âge des participants. Seul les plus de 18 ans peuvent s'inscrire.

Art. 2.2 - Durée des assauts.

Il est de 2 rounds de 2min par Combat.

ART.3. LA PESEE

Aucunes pesées.

. ART.4. Comportements interdits -

- Attaquer avec le genou, le coude, l'arête de la main, le pouce et les épaules donner des coups de tête.
- S'enfuir, tourner le dos, coup au dessous de la ceinture
- Quitter l'aire de rencontre
- Continuer alors que les commandements (Stop) ou (Break) ont été formulés ou après le Gong signalant la fin du round.

Art.5 Techniques autorisées.

- toute les projections, poussées existante

Art.6. LES SANCTIONS DE L'ARBITRE

Les sanctions n'influe pas le score mais peuvent entraîner la décision si égalité voir la disqualification.

Points de tui shou :

1 point :

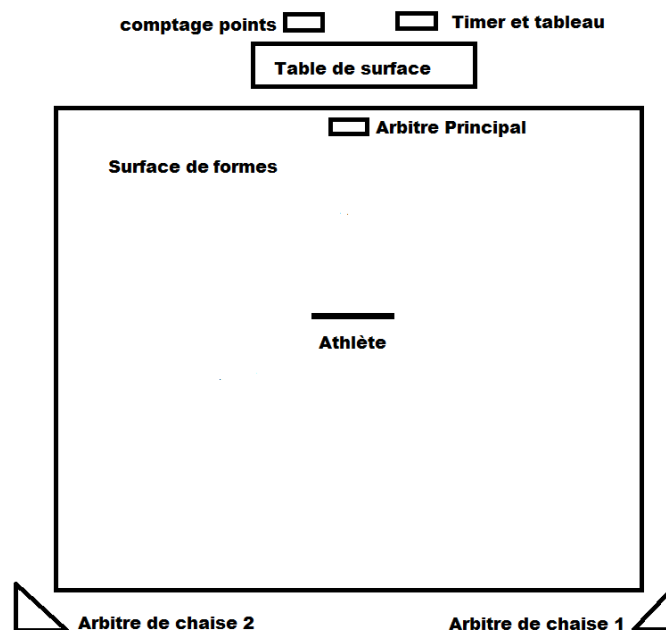
- Projection amené au sol
- Pousser ou tirer amenant l'adversaire à 1 m de recule minimum

2 points :

- Pousser ou projection hors zone de combat

ARBITRAGE DES FORMES :

Disposition de la Surface :



Surface de Forme 8m sur 8m.


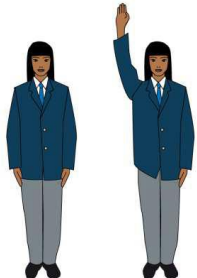
GESTUELLE D'ARBITRAGE FORME :

(TAOLU / TAIJI / ETC...)



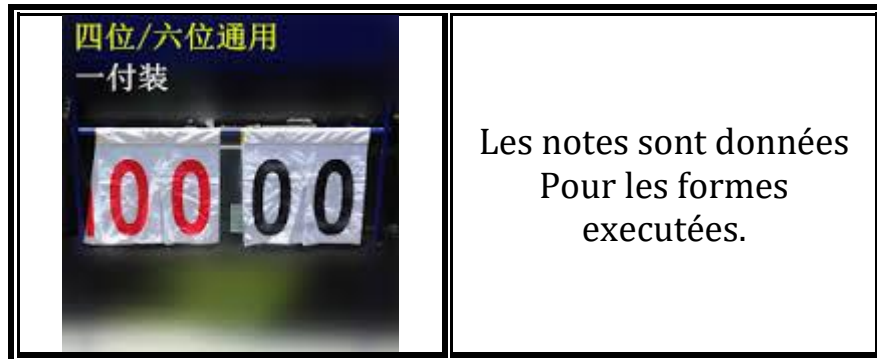
(ARBITRE PRINCIPAL)

Forme Généralité:

	<p>Jing li</p> <p>L'Arbitre demande aux compétiteurs de se saluer entre eux</p>
	<p>Sheng li</p> <p>Annonce la victoire bras levé du côté du gagnant.</p>

(ARBITRE DE CHAISE)

Forme Généralité:



Règlement des formes :

Tableau et élimination:

Les tableaux se font sous forme tableau normal ils contiennent les noms des participants ainsi que leur note final.

Les 4 meilleures concourent alors une 2 ème fois déterminant ainsi le score final

Critère de jugement :

Les formes kung fu interne, wudang, shaolin, externe, wing tsun, eskrima, viet vo dao, taichi, forme avec armes, karaté sont autorisées et sont réparties par catégorie selon le nombre de participant ou regroupées.

Les athlètes sont jugés sur :

- Leur niveau technique
- La force et la rapidité des techniques et enchaînement
- Leur attitude
- La propreté des techniques et positions
- Respect de la rythmologie et de l'esprit de la forme.
- En tenant compte des différences de style interne, externe.

Conthey, le

Le Président :

La secrétaire :