



CHAMPIONNATS DU MONDE OUVERTS DE WUSHU (WWOC)

2026

RÈGLES DE COMPÉTITION ET MÉTHODES DE JUGEMENT

RÈGLEMENT DE COMPÉTITION ET MÉTHODES D'ÉVALUATION

CAMPEONATOS MUNDIAIS ABERTOS DE WUSHU (WWOC)

REGRAS DE COMPETIÇÃO
E MÉTODOS DE JULGAMENTO

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO
E MÉTODOS DE AVALIAÇÃO



Note éditoriale

Ce document intègre les principes de compétition communs pour le Wushu moderne et le Wushu traditionnel, les devoirs des officiels, le système de notation globale sur 10 points, les déductions de référence, l'évaluation technique spécifique à la discipline et le cadre du championnat dans un système de règles unifié du WWOC destiné à une utilisation à long terme.

Ce document n'inclut pas les divisions d'âge, les épreuves d'inscription, le nombre de qualifiés, les calendriers des compétitions, les prix en argent, les frais d'inscription ou d'autres arrangements annuels qui peuvent varier d'une année à l'autre. Ces questions seront régies par les règlements de la compétition du WWOC et les avis supplémentaires officiels pour l'année applicable.

Le présent Règlement établit des principes stables et durables en matière de jugement et de compétition ; le Règlement de compétition annuel fixe les modalités particulières d'application pour l'année concernée.



CHAMPIONNATS DU MONDE OUVERTS DE WUSHU (WWOC)

RÈGLES DE COMPÉTITION ET MÉTHODES DE JUGEMENT

CAMPEONATOS MUNDIAIS ABERTOS DE WUSHU (WWOC) – REGRAS DE COMPETIÇÃO E MÉTODOS DE JULGAMENTO

Table des matières

Partie I Règles générales

1. Chapitre 1 Dispositions générales	4
2. Chapitre 2 Organisation de la compétition et corps des officiels	4
3. Chapitre 3 Participation, procédures de compétition et étiquette	5
4. Chapitre 4 Zone de compétition, armes, tenue vestimentaire et sécurité	6
5. Chapitre 5 Système de notation globale en 10 points du WWOC	7
6. Chapitre 6 Déductions de référence	8
7. Chapitre 7 Performance globale, chorégraphie et calcul des scores.....	11
8. Chapitre 8 Duilian, épreuves collectives et circonstances spéciales	12
9. Chapitre 9 Appels, discipline et confirmation des résultats.....	12

Partie II Wushu moderne

10. Chapitre 10 Épreuves de Wushu moderne et principes de jugement.....	13
11. Chapitre 11 Normes spécifiques aux épreuves de Changquan.....	13
12. Chapitre 12 Normes spécifiques aux épreuves de Nanquan.....	14
13. Chapitre 13 Normes spécifiques aux épreuves de Taijiquan.....	15
14. Chapitre 14 Enchaînements imposés, enchaînements libres et traitement des mouvements difficiles.....	15

Partie III Wushu traditionnel

15. Chapitre 15 Classification des épreuves de Wushu traditionnel.....	16
16. Chapitre 16 Principes de notation traditionnels du Wushu	16
17. Chapitre 17 Jugement spécifique à une discipline des enchaînements traditionnels à main nue	17
18. Chapitre 18 Jugement spécifique à une discipline des enchaînements d'armes traditionnelles	18
19. Chapitre 19 Style traditionnel de Wushu, lignée et limites de l'innovation	19

Partie IV Championnats et récompenses

20. Chapitre 20 Procédures du championnat du concours général.....	20
21. Chapitre 21 Championnat par équipe et récompenses spéciales	21

Partie V Annexes

22. Annexe A Exigences de base pour les principaux mouvements de Wushu modernes	21
23. Annexe B Points clés pour le jugement du Wushu traditionnel spécifique à une discipline	33
24. Annexe C Tableau de référence rapide des déductions de référence.....	34
25. Annexe D Points clés pour les notes des juges	35
26. Annexe E Tableau comparatif des termes en chinois et en français	35



Partie I Règles générales

Chapitre 1 Dispositions générales

Article 1 Objet et portée

Ces règles s'appliquent à l'organisation, à l'arbitrage, à la notation et à la confirmation des résultats pour le Wushu moderne, le Wushu traditionnel, le Duilian, les épreuves collectives et les épreuves de championnat lors des Championnats ouverts du monde de Wushu (WWOC).

Article 2 Principes fondamentaux

- Équité, impartialité, transparence et sécurité.
- Respect des différentes disciplines, styles, écoles et lignées de wushu.
- Les scores seront basés sur la performance réelle de l'athlète dans l'aire de compétition.
- Une norme de notation cohérente doit être appliquée aux athlètes comparables au sein du même groupe de compétition.
- Les normes techniques servent à un jugement équitable et ne doivent pas remplacer les caractéristiques des styles traditionnels par des spécifications compétitives modernes.

Article 3 Répartition des fonctions entre le présent règlement et le règlement de la compétition

Ces règles établissent des systèmes de compétition et de jugement stables et à long terme. Le règlement de la compétition pour chaque année établit les divisions d'âge spécifiques, les épreuves, les horaires des compétitions, les conditions d'inscription, le nombre de qualifiés, les prix en argent et les dispositions spéciales annuelles.

Article 4 Système des épreuves

- Épreuves d'enchaînements du Wushu moderne.
- Épreuves d'enchaînements traditionnels de Wushu.
- Épreuves de Duilian.
- Épreuves collectives.
- Championnats du concours général, championnats par équipe et autres épreuves spéciales et récompenses approuvés par le comité d'organisation.

Chapitre 2 Organisation de la compétition et corps des officiels

Article 5 Comité de compétition

Le comité de compétition est responsable de l'organisation globale de l'événement, de la coordination des sites, de l'inscription et de la programmation, de la mise en œuvre technique, de la publication des résultats et de la gestion des risques.

Article 6 Comité technique

Le comité technique relève du comité de compétition et est responsable des normes techniques des compétitions, de la classification des épreuves, de l'interprétation des règles, de la formation des juges, des



CHAMPIONNATS DU MONDE OUVERTS DE WUSHU (WWOC)

RÈGLES DE COMPÉTITION ET MÉTHODES DE JUGEMENT

CAMPEONATOS MUNDIAIS ABERTOS DE WUSHU (WWOC) – REGRAS DE COMPETIÇÃO E MÉTODOS DE JULGAMENTO

réunions techniques pré-compétition et de l'inspection technique des armes et des enchaînements, ainsi que de la formulation d'avis professionnels sur les styles, les armes et les épreuves spécialisées. Le comité technique se coordonnera avec l'arbitre en chef, le service de planification et d'enregistrement et le jury d'appel.

Article 7 Jury d'appel

Le jury d'appel accepte les appels dûment soumis et examine les procédures de compétition, l'application des règles, l'enregistrement des notes et les décisions du juge principal. Ses décisions sont définitives au sein de l'événement.

Article 8 Composition du corps des officiels

- Arbitre en chef et arbitre(s) en chef adjoint(s).
- Juge principal et juge(s) principal(aux) adjoint(s) de chaque aire de compétition.
- Juges de notation.
- Responsable en chef de la programmation et de l'enregistrement des résultats, secrétaires de notation, chronométreurs et personnel chargé du contrôle des présences.
- Inspecteurs d'armes, personnel de musique et de soutien technique, personnel médical et autre personnel.

Article 9 Devoirs de l'arbitre en chef

- Diriger tout le travail des officiels et assurer une norme de notation cohérente.
- Interpréter ces règles et les règlements de la compétition applicables, mais ne pas apporter de modifications temporaires aux règles officielles.
- Résoudre les problèmes techniques majeurs et les litiges entre zones de compétition.
- Examiner les résultats des compétitions et les rapports des officiels.
- Recommander des mesures en cas de violations disciplinaires graves.

Article 10 Devoirs du juge principal

- Organiser l'étude des règles, la notation simulée et la standardisation de la notation au sein du jury.
- Inspecter l'aire de compétition, les armes, le chronométrage, la musique et l'équipement de notation.
- Superviser les procédures de compétition et la discipline de notation.
- Gérer les problèmes de répétition, de retrait, de chronométrage, de musique et de sécurité sur place.
- Confirmer les résultats et compléter tous les enregistrements requis.

Article 11 Devoirs des juges de notation

Chaque juge de notation observera indépendamment l'ensemble de l'enchaînement, enregistrera les erreurs techniques majeures et attribuera une note globale sur une échelle de 10 points basée sur la qualité du mouvement, la performance globale, les caractéristiques de l'épreuve, la chorégraphie et les déductions de référence. Les juges ne doivent pas se signaler, se consulter ou se laisser influencer par des facteurs extérieurs à l'aire de compétition.

Chapitre 3 Participation, procédures de compétition et étiquette



Article 12 Éligibilité

L'éligibilité, l'âge, le sexe, les déclarations de santé et les restrictions de participation seront spécifiés dans le règlement de la compétition applicable. Les athlètes doivent fournir des informations d'identité véridiques et s'assurer qu'ils sont physiquement aptes à concourir.

Article 13 Ordre de passage

L'ordre des compétitions sera déterminé par tirage au sort, par un calendrier informatisé ou par un calendrier publié par le comité d'organisation. Lorsque les inscriptions à plusieurs épreuves créent un conflit d'horaire, l'athlète ou l'entraîneur doit rapidement demander la coordination au responsable du contrôle des présences ou au juge principal.

Article 14 Contrôle des présences

Les athlètes doivent effectuer l'enregistrement à l'heure prescrite. Un athlète qui ne se présentera pas sans raison valable pourra être considéré comme déclaré forfait.

Article 15 Étiquette de compétition

Les athlètes doivent saluer de la paume et du poing la table des juges en entrant et en sortant de l'aire de compétition. Les athlètes des épreuves d'armes doivent respecter une étiquette sûre et appropriée lorsqu'ils portent l'arme.

Article 16 Début et fin d'un enchaînement

Le chronométrage commence avec le premier mouvement de l'athlète et se termine lorsque la posture finale devient immobile. L'athlète doit respecter l'étiquette d'ouverture et de clôture dans l'aire de compétition.

Article 17 Regroupement des épreuves

Lorsque les inscriptions sont limitées, le comité d'organisation peut regrouper des groupes de compétition basés sur le même sexe, des âges similaires, la même catégorie ou des épreuves similaires. Aucune déduction de référence ne sera appliquée lorsque le nom d'une épreuve diffère légèrement du nom réel de l'enchaînement parce que le comité organisateur a regroupé des épreuves.

Chapitre 4 Zone de compétition, armes, tenue vestimentaire et sécurité

Article 18 Zone de compétition

L'aire de compétition doit être plane et sûre, avec des limites clairement marquées. Lorsque plusieurs athlètes exécutent simultanément leur enchaînement, l'athlète assigné à chaque juge doit être identifié et une distance de sécurité suffisante doit être maintenue.

Article 19 Sécurité des armes

Les armes doivent être adaptées aux caractéristiques de l'épreuve, à la taille de l'athlète et aux exigences de sécurité. Les armes endommagées, tranchantes, dangereuses ou potentiellement blessantes sont interdites.



CHAMPIONNATS DU MONDE OUVERTS DE WUSHU (WWOC)

RÈGLES DE COMPÉTITION ET MÉTHODES DE JUGEMENT

CAMPEONATOS MUNDIAIS ABERTOS DE WUSHU (WWOC) – REGRAS DE COMPETIÇÃO E MÉTODOS DE JULGAMENTO

Article 20 Tenue vestimentaire et accessoires

La tenue vestimentaire doit être soignée, bien ajustée, sûre et cohérente avec les caractéristiques de l'épreuve. Les athlètes ne doivent pas porter d'accessoires susceptibles de causer des blessures, de tomber ou de nuire matériellement à la performance.

Article 21 Intervention médicale et arrêt

En cas de blessure ou de risque pour la sécurité, le juge principal et le personnel médical peuvent interrompre immédiatement l'exécution. L'autorisation d'une nouvelle exécution ou le maintien de la note existante est déterminé en fonction de la cause de l'incident, des principes d'équité et du règlement de la compétition applicable.

Chapitre 5 Système de notation globale sur 10 points du WWOC

Article 22 Système de notation globale sur 10 points

Tous les enchaînements individuels, les épreuves de Duilian et les épreuves collectives sont évalués selon le Système de notation globale sur 10 points. Chaque juge de notation attribue indépendamment une note totale reflétant la qualité du mouvement, la performance globale, les caractéristiques de l'épreuve, la chorégraphie et les erreurs majeures.

Article 23 Cadre unifié et normes spécifiques à une discipline

Le Wushu moderne et le Wushu traditionnel utilisent le même cadre de notation mais des priorités spécifiques à la discipline différentes. Le Wushu moderne met l'accent sur les spécifications des mouvements, les normes techniques et la qualité d'exécution compétitive. Le Wushu traditionnel met l'accent sur les méthodes techniques, les caractéristiques stylistiques, l'expression de la puissance, l'intention martiale et les caractéristiques de la lignée.

Article 24 Cinq niveaux et onze grades

Niveau	Grade	Plage de notes indicative	Description globale
Exceptionnel	Grade 1	9,50–10,00	Une exécution technique presque parfaite, une qualité de mouvement exceptionnelle, un caractère propre à l'épreuve distinctif et le plus haut niveau de puissance, de rythme et d'expressivité. L'ensemble de la performance est complet et fluide, sans erreurs évidentes.
Excellent	Grade 2	9,20–9,49	Technique très complète, style distinctif et présentation exceptionnelle, avec très peu d'erreurs majeures.
Excellent	Grade 3	9,00–9,19	Technique standardisée et bonne puissance, rythme et expressivité, avec des imperfections mineures.
Excellent	Grade 4	8,80–8,99	Bonne réalisation globale et caractéristiques de l'épreuve raisonnablement claires ; un petit nombre d'erreurs n'affecte pas l'ensemble de la performance.



CHAMPIONNATS DU MONDE OUVERTS DE WUSHU (WWOC)

RÈGLES DE COMPÉTITION ET MÉTHODES DE JUGEMENT

CAMPEONATOS MUNDIAIS ABERTOS DE WUSHU (WWOC) – REGRAS DE COMPETIÇÃO E MÉTODOS DE JULGAMENTO

Bon	Grade 5	8,60–8,79	Technique relativement stable et style généralement identifiable, avec quelques erreurs ordinaires.
Bon	Grade 6	8,40–8,59	Les mouvements et la présentation générale répondent aux exigences du concours, mais l'intégrité de l'enchaînement ou l'expression stylistique est moyenne.
Bon	Grade 7	8,20–8,39	L'enchaînement est terminé, mais la stabilité technique et l'expressivité sont limitées et les erreurs sont relativement évidentes.
Moyen	Grade 8	8,00–8,19	L'enchaînement est pratiquement terminé, mais la qualité du mouvement, le rythme ou le style présentent des lacunes évidentes.
Moyen	Grade 9	7,80–7,99	Faible qualité d'exécution, avec de multiples erreurs affectant la présentation globale.
Moyen	Grade 10	7,50–7,79	Technique et intégrité de l'enchaînement insuffisantes, avec erreurs graves ou répétées.
De base	Grade 11	En dessous de 7,49	Graves insuffisances techniques et défauts d'intégrité de l'enchaînement, avec erreurs et fautes majeures ou répétées.

Instructions : Ces plages de scores standardisent la notation ordinaire et ne doivent pas être appliquées mécaniquement en fonction de l'âge, des années de formation ou des étiquettes débutant/intermédiaire/avancé. La fourchette de notation applicable pour les préliminaires ou les finales du championnat du concours général peut être prescrite séparément dans les règlements de la compétition applicables.

Article 25 Déduction de référence

« Déduction de référence » est le terme technique unifié du WWOC utilisé pour aider les juges à déterminer la nature et la gravité d'une erreur. Dans l'ensemble du présent Règlement, la formulation impérative indépendante « déduire 0,1 point » est remplacée par la formulation standardisée « Déduction de référence : 0,10 point ».

Article 26 Application

- Les juges ne sont pas tenus de compléter les codes de déduction IWUF.
- Les juges ne sont pas tenus d'inscrire chaque erreur individuelle dans le système de notation.
- Les juges doivent enregistrer les erreurs majeures et refléter raisonnablement les déductions de référence dans la note globale finale.
- Les déductions de référence peuvent faciliter le calcul mais ne doivent pas remplacer le jugement professionnel global de l'ensemble de la performance.

Chapitre 6 Déductions de référence

Article 27 Erreurs générales de qualité des mouvements



CHAMPIONNATS DU MONDE OUVERTS DE WUSHU (WWOC)

RÈGLES DE COMPÉTITION ET MÉTHODES DE JUGEMENT

CAMPEONATOS MUNDIAIS ABERTOS DE WUSHU (WWOC) – REGRAS DE COMPETIÇÃO E MÉTODOS DE JULGAMENTO

- Non-conformité à la méthode de déplacement, aux spécifications ou aux exigences techniques requises. Déduction de référence : 0,10 point par occurrence.
- Autres erreurs techniques : Déduction de référence de 0,05 à 0,30 point par occurrence, selon la nature et la gravité de l'erreur.
- Différents types d'erreurs se produisant dans le même mouvement peuvent être enregistrés séparément. Les occurrences répétées de la même erreur peuvent être référencées en fonction du nombre réel d'occurrences.

Article 28 Perte d'équilibre

Erreur	Définition ou critères de jugement	Déduction de référence
Oscillation manifeste	Le torse ou le centre de gravité est clairement instable, mais le pied d'appui ne bouge pas.	0,05 point
Déplacement du pied d'appui	Un déplacement involontaire du pied d'appui se produit.	0,10 point
Saut du pied d'appui	Un saut se produit afin de maintenir l'équilibre.	0,10 point
Appui supplémentaire	La main, le coude, le genou, le pied non porteur ou l'arme fournissent un soutien supplémentaire.	0,20 point
Chute	Le corps perd le contrôle et touche le sol.	0,30 point

Remarque : Les chutes, roulades ou mouvements au sol intentionnels effectués comme l'exige la chorégraphie d'un enchaînement de Duilian ne doivent pas être traités comme une erreur de « chute ».

Article 29 Erreurs d'armes

Erreur	Déduction de référence
L'arme touche involontairement le sol	0,10 point
L'arme glisse de la poignée mais ne tombe pas au sol	0,10 point
L'arme entre involontairement en contact avec le corps	0,10 point
L'arme est visiblement déformée	0,10 point
La toile de l'éventail se sépare des brins de l'éventail	0,10 point
L'arme se brise ou une pièce essentielle tombe	0,20 point
La nervure extérieure ou intérieure de l'éventail se brise ou le rivet de l'éventail tombe	0,20 point
L'arme tombe au sol	0,30 point



CHAMPIONNATS DU MONDE OUVERTS DE WUSHU (WWOC)

RÈGLES DE COMPÉTITION ET MÉTHODES DE JUGEMENT

CAMPEONATOS MUNDIAIS ABERTOS DE WUSHU (WWOC) – REGRAS DE COMPETIÇÃO E MÉTODOS DE JULGAMENTO

Remarque : Le contact entre l'arme et le corps ou le sol requis par la technique prescrite ne doit pas être traité comme une erreur d'arme.

Article 30 Tenue vestimentaire et accessoires d'armes

- Un foulard de sabre, un pompon d'épée, un pompon de lance, un casque ou un accessoire de costume tombe. Déduction de référence : 0,10 point.
- Un foulard de sabre, un pompon d'épée ou une arme flexible s'emmêle dans la main ou le corps et affecte le mouvement. Déduction de référence : 0,10 point.
- La tenue de compétition se détache ou se déchire, ou une chaussure se détache. Déduction de référence : 0,10 point.

Article 31 Erreurs d'équilibre, de limite et de mémoire

- Un équilibre requis n'est pas maintenu immobile pendant la durée prescrite. Déduction de référence : 0,10 point.
- N'importe quelle partie du corps touche le sol en dehors de la ligne de démarcation. Déduction de référence : 0,10 point.
- Une pause involontaire, une interruption, un mouvement confus ou un oubli évident se produisent. Déduction de référence : 0,10 point.

Article 32 Durée, nombre de participants, musique et nouvelle exécution

Circonstance	Déduction ou traitement de référence
Décalage entre la musique imposée et les mouvements, d'une durée inférieure à 5 secondes	Déduction de référence : 0,10 point.
Plus de 5 secondes mais moins de 10 secondes	Déduction de référence : 0,20 point.
10 secondes ou plus	Déduction de référence : 0,30 point ; l'exécution peut être arrêtée si nécessaire.
Une épreuve collective compte moins de participants que le nombre requis	Déduction de référence : 0,50 point par participant manquant.
Pas de musique lors d'une épreuve avec musique obligatoire, ou la musique ne répond pas aux exigences	Pas de musique dans une épreuve pour laquelle la musique est obligatoire : Déduction de référence de 0,50 point. Musique qui ne répond pas aux exigences : déduction de référence de 0,10 à 0,50 point, comme spécifié dans le règlement de la compétition applicable.
Demande de réexécution pour la propre cause de l'athlète	Lorsque la réexécution est approuvée, déduction de référence : 1,00 point, sauf disposition contraire dans le règlement de compétition applicable.
Réexécution due à une cause externe	Aucune déduction de référence.



Questions annuelles : la durée propre à chaque épreuve, le traitement des dépassements de temps pour les mineurs, le traitement des sorties de l'aire lorsque plusieurs athlètes concourent simultanément, le nombre requis de participants et les exigences relatives à la remise de la musique sont fixés par le règlement de la compétition du WWOC applicable et lors de la réunion technique précédant la compétition.

Chapitre 7 Performance globale, chorégraphie et calcul des scores

Article 33 Performance globale

- Mouvements standardisés et méthodes correctes.
- Génération fluide de puissance et points d'application de la force précis.
- Coordination du corps et coordination entre le corps et l'arme.
- Rythme approprié avec des distinctions claires entre le mouvement et l'immobilité.
- Caractéristiques de l'épreuve, esprit, présence et expressivité.
- Coordination entre le mouvement et la musique dans les épreuves exécutées en musique.

Article 34 Évaluation de la chorégraphie

- Si le contenu répond aux exigences de l'épreuve et de l'enchaînement.
- Si la structure est complète et si son développement et ses transitions sont logiques.
- Si l'utilisation du sol, les changements de direction et les chemins sont clairs.
- Si l'immobilité, les pauses et les transitions servent l'expression technique.
- Changements de formation et composition globale des épreuves collectives.

Article 35 Déductions de référence relatives à la chorégraphie

- Omission, ajout ou modification évidente d'un mouvement prescrit. Déduction de référence : 0,20 point.
- Ajout ou omission d'une étape. Déduction de référence : 0,10 point.
- Sauf pour les mouvements d'équilibre, une pause de plus de 5 secondes constitue une immobilité excessive. Déduction de référence : 0,10 point.
- Aucune musique n'est utilisée dans une épreuve pour laquelle la musique est obligatoire, ou la musique contient du contenu interdit par le règlement de la compétition applicable. Déduction de référence : 0,50 point.

Article 36 Calcul des scores

Le nombre de juges de notation et la méthode de calcul des scores sont déterminés par la configuration technique de l'épreuve. Avec cinq juges, la note la plus élevée et la note la plus basse sont écartées, puis la moyenne des trois notes restantes est calculée. Avec trois juges, la moyenne des trois notes est calculée. Le système de notation détermine le nombre de décimales conservées dans la note finale.

Article 37 Égalités

Les égalités dans les épreuves individuelles ordinaires seront traitées conformément aux règlements de la compétition applicables. Sauf disposition contraire, les athlètes peuvent partager le classement sans affecter le classement suivant. Les égalités dans une finale de championnat du concours général seront traitées conformément au chapitre 20.



Chapitre 8 Duilian, épreuves collectives et circonstances spéciales

Article 38 Jugement du Duilian

- Méthodes offensives et défensives, cibles, distance et voies.
- Vitesse, rythme, synchronisation et continuité.
- Coordination entre partenaires, réalisme et sécurité.
- Complétude du contenu du mouvement et solidité de la structure.

Article 39 Jugement des épreuves collectives

- Qualité technique des mouvements individuels.
- Synchronisation et uniformité.
- Formations, parcours et utilisation de l'aire de compétition.
- Transitions, rythme, coopération et présentation générale.
- Caractéristiques de l'épreuve et esprit collectif.

Article 40 Plusieurs athlètes concourant simultanément

Plusieurs athlètes peuvent exécuter simultanément leur enchaînement lorsque le calendrier l'exige. Le jury doit identifier clairement l'athlète assigné à chaque juge. Les limites et autres traitements spéciaux doivent être normalisés par les règlements de la compétition applicables ou par la réunion technique pré-compétition.

Article 41 Causes externes et réexécution

Si un enchaînement ne peut pas être complétée en raison d'une panne de courant, d'une panne du système audio, d'une panne du système de notation, des installations du site ou de toute autre cause indépendante de la volonté de l'athlète, une nouvelle performance peut être approuvée par le juge principal sans déduction de référence. Une interruption causée par l'athlète ne lui donne pas automatiquement le droit de rejouer.

Chapitre 9 Appels, discipline et confirmation des résultats

Article 42 Portée des recours

Une délégation peut faire appel des procédures de compétition, de l'application des règles, de la décision d'un juge principal, de la saisie des notes ou d'une erreur dans les informations d'identité. Un changement de note ne peut être exigé du seul fait que la délégation n'est pas d'accord avec l'évaluation professionnelle d'un juge.

Article 43 Procédure de recours

Un appel doit être soumis par écrit par le chef d'équipe ou un entraîneur autorisé dans le délai prescrit, accompagné de tous les frais exigés par les règlements de la compétition applicables. La décision finale du jury d'appel sera appliquée.

Article 44 Discipline

Les athlètes, les entraîneurs et le personnel ne doivent pas interférer avec les juges, retarder la



compétition, pénétrer dans les zones restreintes ou influencer indûment la notation. Les violations peuvent entraîner un avertissement, l'annulation des résultats, une disqualification ou une autre sanction.

Article 45 Confirmation des résultats

Les résultats deviennent officiels après la période de révision ou d'appel prescrite. Le Comité d'Organisation pourra corriger des erreurs de calcul, de saisie ou d'identité.

Article 46 Pouvoir d'interprétation

Le comité d'organisation du WWOC est responsable de l'interprétation de ces règles. Les questions non couvertes ici seront traitées par l'arbitre en chef en consultation avec le jury d'appel et le comité d'organisation conformément aux principes de compétition loyale.

Partie II Wushu moderne

Chapitre 10 Épreuves de Wushu moderne et principes de jugement

Article 47 Classification des épreuves

- À main nue : Changquan, Nanquan et Taijiquan.
- Armes courtes : Jianshu, Daoshu, Nandao, Taijijian et Taiji Fan.
- Armes longues : Qiangshu, Gunshu et Nangun.
- Enchaînements imposés, enchaînements libres, Duilian et épreuves collectives.
- Autres épreuves de Wushu moderne répertoriées dans le règlement de la compétition applicable.

Article 48 Priorités du jugement du Wushu moderne

- Spécifications du mouvement et méthodes techniques.
- Voies, directions, points d'application de la force et posture du corps.
- Puissance, vitesse, rythme, coordination et stabilité.
- Caractéristiques de l'épreuve et présentation en compétition.
- Exactitude du contenu de l'enchaînement imposé.

Article 49 Absence de système de confirmation du degré de difficulté

- Il n'y a pas de fonctions de jugement distinctes pour les groupes A, B et C.
- Le niveau de difficulté, le degré de rotation, l'angle d'atterrissage et les connexions de difficulté ne sont pas confirmés.
- Aucun bonus distinct n'est attribué pour la déclaration ou l'exécution de mouvements difficiles.
- La qualité d'exécution des mouvements de difficulté est évaluée dans le cadre de la qualité du mouvement et de la performance globale.

Chapitre 11 Normes spécifiques aux épreuves de Changquan

Article 50 Changquan

Changquan doit démontrer des postures étendues, des méthodes claires, de la vitesse et de la puissance,



un rythme distinct, des mouvements rapides et une immobilité soudaine, ainsi que des montées, des chutes, des virages et des transitions claires. Les mains, les yeux, le corps, les techniques et les pas doivent être coordonnés, et les sauts, les chutes, les équilibres et les changements de direction doivent se connecter naturellement.

Article 51 Jianshu

Jianshu mettra l'accent sur la légèreté et la grâce, la coordination entre le corps et l'épée et les techniques d'épée clairement définies. Les principales techniques comprennent l'estoc, la coupe descendante, le pointage, la coupe ascendante, l'accrochage, l'interception, le tranchage, le balayage, l'encerclement et l'enroulement. Les points d'application de la force et les directions des pales doivent être précis.

Article 52 Daoshu

Daoshu doit mettre l'accent sur l'audace, la vitesse, les techniques de sabre clairement définies, les changements fluides de l'arme avec le corps et la coordination du corps et de l'arme. Fendre, tailler, exécuter une coupe ascendante, accrocher, donner un estoc, couper, balayer et enrouler le sabre autour de la tête doit répondre aux exigences techniques.

Article 53 Qiangshu

Qiangshu doit mettre l'accent sur le fait de pousser la lance en ligne droite et de coordonner le blocage, la parade et la poussée, avec des méthodes de lance claires, la puissance atteignant la pointe de la lance et l'unité du corps et de la lance. Les cercles de lance, les modèles de figures et les techniques de bout à bout doivent être continus et sûrs.

Article 54 Gunshu

Gunshu doit mettre l'accent sur une large couverture, la vitesse et la puissance, l'utilisation de la pointe et de la crosse, ainsi que la coordination du corps et du bâton. Les techniques de frappe descendante, de balayage, de balancement, de piqué, de frappe ascendante, de rotation et de déviation doivent être claires.

Chapitre 12 Normes spécifiques aux épreuves de Nanquan

Article 55 Nanquan

Nanquan doit démontrer des positions stables et des postures énergiques, des techniques de mains denses, une puissance courte et ferme, une émission de puissance claire et des vocalisations et des mouvements coordonnés. Les positions du cheval, de l'arc, à vide et du papillon doivent être stables ; Les techniques de main de pont, les poings, les paumes, les coudes et les coups de pied doivent présenter les caractéristiques de Nanquan.

Article 56 Nandao

Nandao doit démontrer des méthodes énergiques au sabre, des positions stables et puissantes, ainsi qu'une coordination étroite entre le corps et l'arme. La coupe descendante, la taille, l'accrochage et la coupe ascendante, le balayage et l'enroulement autour de la tête doivent suivre des chemins clairs et des points d'application de la force précis.



Article 57 Nangun

Nangun doit mettre l'accent sur le maniement du bâton à deux mains, la force ferme et puissante, les techniques de bâton denses et la coordination de la taille et de la position. Frapper vers le bas, balayer, piquer, claquer, dévier et presser doivent

afficher le style des armes du Sud.

Chapitre 13 Normes spécifiques aux épreuves de Taijiquan

Article 58 Taijiquan

Le Taijiquan doit démontrer un esprit calme et un corps détendu, un mouvement continu, des distinctions claires entre substantiel et insubstantiel, une coordination du haut et du bas du corps, une circularité naturelle et une respiration coordonnée. La puissance doit être intégrée et douce, sans raideur, flottement ou interruption.

Article 59 Taijijian

Le Taijijian doit démontrer des techniques d'épée précises, la coordination entre le corps et l'épée, l'agilité avec sang-froid et un flux continu. Donner un estoc, pointer, exécuter une coupe descendante, exécuter une coupe ascendante, accrocher, intercepter, tailler, balayer, effectuer un mouvement circulaire et enrouler doivent être conformes aux principes de mouvement du Taiji.

Article 60 Taiji Fan

Le Taiji Fan doit combiner les méthodes corporelles du Taiji avec les caractéristiques des techniques de l'éventail. L'ouverture et la fermeture doivent être clairement définies, les trajectoires précises, le rythme naturel, et le corps et l'éventail coordonnés. Le lancer et la réception doivent être sûrs et stables et servir l'expression de l'enchaînement.

Chapitre 14 Enchaînements imposés, enchaînements libres et traitement des mouvements difficiles

Article 61 Enchaînements imposés

Un enchaînement imposé doit respecter la séquence, les orientations, les méthodes et le rythme publiés. Lorsqu'un mouvement est méconnaissable, omis, ajouté ou manifestement modifié, la déduction de référence applicable doit être utilisée.

Article 62 Enchaînements libres

Un enchaînement libre doit contenir les principales techniques représentatives de l'épreuve, présenter une structure complète et une utilisation logique de l'espace, et éviter les répétitions ainsi que les pauses dépourvues de sens technique.

Article 63 Mouvements difficiles

Des mouvements de difficulté bien exécutés peuvent se refléter dans la qualité, la stabilité, le rythme et l'expressivité du mouvement. Les tentatives infructueuses seront soumises à la déduction de référence



applicable pour perte d'équilibre, erreur d'arme, spécification de mouvement ou autre erreur correspondante.

Partie III Wushu traditionnel

Chapitre 15 Classification des épreuves de Wushu traditionnel

Article 64 Enchaînements traditionnels à mains nues

- Styles traditionnels de Taiji à mains nues.
- Styles traditionnels du sud à main nue.
- Styles à main nue liés au Changquan et traditionnels du Nord.
- Xingyiquan, Baguazhang, Bajiquan, Tongbeiquan, Fanziquan, Ditangquan, styles imitatifs et autres systèmes.
- Autres systèmes et écoles traditionnels avec une lignée établie et un système technique clairement défini.

Article 65 Armes traditionnelles

- Armes courtes : sabre, épée, bâton de fouet, poignard et autres.
- Armes longues : lance, bâton, guandao, pudao et autres.
- Armes courtes traditionnelles : armes courtes à une main et armes courtes traditionnelles associées telles que des sabres doubles, des épées doubles et des crochets doubles.
- Armes flexibles : fouet à neuf sections, bâton à trois sections, fléchette en corde, marteau météore et autres.
- D'autres armes avec des méthodes traditionnelles clairement définies qui peuvent être utilisées en toute sécurité.

Article 66 Duilian et épreuves collectives

Les épreuves traditionnelles de Duilian et les épreuves collectives peuvent être exécutées à mains nues, avec des armes ou en combinant les deux. Elles doivent préserver le contenu et le style traditionnels d'attaque et de défense de l'épreuve, tout en répondant aux exigences de sécurité, de coordination et d'intégrité de l'enchaînement.

Chapitre 16 Principes de notation traditionnels du Wushu

Article 67 Exigences générales

- Mouvements standardisés, méthodes correctes et style distinctif.
- Puissance fluide, points d'application de la force précis et mouvements coordonnés.
- Rythme approprié, esprit concentré et technique habile.
- Intention martiale claire et contenu cohérent avec les caractéristiques du style ou de l'arme.
- Cohérence entre la lignée, le système technique et le style de performance individuel de l'athlète.



Article 68 Priorité des caractéristiques stylistiques

À condition que la sécurité et l'équité soient maintenues, le Wushu traditionnel sera d'abord jugé selon les caractéristiques techniques traditionnelles de son système, de son école et de son style. Les exigences d'uniformité en matière de posture, de vitesse, d'amplitude de mouvement et de difficulté utilisées dans les compétitions modernes ne doivent pas être appliquées mécaniquement aux épreuves traditionnelles.

Article 69 Pas de bonus de difficulté

Aucun bonus distinct n'est accordé pour l'ajout de mouvements de difficulté modernes à un enchaînement traditionnel. Si un mouvement difficile nuit au style, au rythme, à la structure ou à la sécurité du système, l'évaluation globale doit être abaissée. Lorsqu'une erreur se produit, la déduction de référence applicable doit être utilisée.

Article 70 Dimensions de la notation globale du Wushu traditionnel

Dimension de notation	Principaux points d'observation
Méthodes techniques	Que les formes des mains, les techniques des mains, les positions, le jeu de jambes, les techniques des jambes, les méthodes corporelles et les méthodes d'armes soient conformes aux caractéristiques du système.
Puissance et points d'application de la force	Si la direction de la force, la méthode de génération d'énergie, la dureté et la douceur, la relaxation et la tension, l'intégration et les points d'application de la force sont précis.
Coordination et méthodes corporelles	Qu'il s'agisse des mains, des yeux, du corps, des techniques et des pas ; interne et externe; haut et bas du corps; et le corps et l'arme sont coordonnés.
Rythme	Que les changements de vitesse, le mouvement et l'immobilité, les montées et les descentes, la contraction et l'expansion, l'ouverture et la fermeture, les pauses et la continuité soient conformes aux caractéristiques de l'épreuve.
Intention martiale	Si les mouvements ont une signification martiale claire, des cibles, une distance et une intention.
Style et caractère	Les caractéristiques stylistiques, la concentration mentale, la présence, la saveur et l'expression traditionnelle sont-elles naturelles ?
Intégrité	Si la structure, le contenu, les parcours, les transitions et la posture de clôture de l'enchaînement sont complets.

Chapitre 17 Jugement spécifique à une discipline des enchaînements traditionnels à mains nues

Article 71 Styles traditionnels de Taiji à mains nues

Le jugement doit refléter les caractéristiques techniques des styles Chen, Yang, Wu, Wu/Hao, Sun et autres. Les priorités communes incluent la relaxation et l'enfoncement, la circularité et l'agilité, la continuité, la distinction entre substantiel et insubstantiel, la coordination du haut et du bas du corps, la coordination



interne-externe et la transmission complète de la puissance. Les différences entre les styles en termes de hauteur de position, de plage d'ouverture et de fermeture, de jeu de jambes et de production d'énergie doivent être respectées.

Article 72 Styles traditionnels du Sud à mains nues

Les juges doivent se concentrer sur la coordination de la taille et de la position, les méthodes de pont, les frappes à courte portée, le jeu de jambes stable, la production d'énergie, la respiration et les caractéristiques spécifiques à l'école. Les styles traditionnels du sud ne doivent pas être jugés uniquement en fonction des grands mouvements, des sauts ou des exigences de vocalisation standardisées du Nanquan moderne.

Article 73 Styles à mains nues liés au Changquan et aux styles traditionnels du Nord

Les juges se concentreront sur l'extension, l'agilité, la vitesse, les élans et les sauts, les montées, les chutes et les virages, les techniques de jambes et les méthodes corporelles, tout en évaluant la portée, le rythme et la puissance en fonction du style spécifique. Aucun style ne sera tenu de suivre un seul modèle Changquan compétitif.

Article 74 Styles internes et distinctifs

- Xingyiquan : met l'accent sur le pouvoir intégré, l'avance et la retraite, le Santishi, les cinq éléments et la coordination de l'intention, du qi et de la force.
- Baguazhang : insistez sur la marche et les virages en cercle, les pas de bai et de kou, les méthodes de torsion et d'enveloppement du corps et les changements de paume.
- Bajiquan : mettez l'accent sur le naufrage, la puissance explosive, les frappes corporelles, la puissance courte et le jeu de jambes stable.
- Tongbei, Pigua et Fanzi : mettent l'accent sur leurs caractéristiques respectives, notamment les frappes à longue portée, les balancements et les frappes descendantes, ainsi que les techniques rapides et denses.
- Ditang, imitatif et autres styles distinctifs : évaluez leur contenu technique unique, leur expression de forme et d'esprit, ainsi que leur présentation offensive et défensive, sous réserve de sécurité.

Chapitre 18 Jugement spécifique à une discipline des enchaînements d'armes traditionnelles

Article 75 Exigences générales relatives aux armes traditionnelles

Les méthodes d'armement doivent être claires, les points d'application de la force précis, le corps et l'arme coordonnés et l'exécution sûre et contrôlée, tout en démontrant les caractéristiques techniques traditionnelles de l'arme et son style. Une arme n'est pas une décoration ; les mouvements doivent avoir une signification martiale logique.

Article 76 Sabre, épée, lance et bâton

- Sabre : observez les techniques de coupe, de taille, de coupe ascendante, d'accrochage, d'estoc et d'enveloppement, ainsi que l'audace ou le style distinctif de l'école.



CHAMPIONNATS DU MONDE OUVERTS DE WUSHU (WWOC)

RÈGLES DE COMPÉTITION ET MÉTHODES DE JUGEMENT

CAMPEONATOS MUNDIAIS ABERTOS DE WUSHU (WWOC) – REGRAS DE COMPETIÇÃO E MÉTODOS DE JULGAMENTO

- Épée : observez les estocs, les pointes, les coupes descendantes, les coupes ascendantes, les crochets, les interceptions, les tailles, les mouvements circulaires et les enroulements, ainsi que l'agilité, le sang-froid ou les caractéristiques stylistiques.
- Lance : observez le blocage, la parade, la poussée, le claquement, le pointage, le levage, les schémas de figure et les méthodes de bout, en mettant l'accent sur le contrôle de la pointe de la lance et la coordination du corps et de la lance.
- Bâton : observez les mouvements de coupe, de balayage, de balancement, de poussée, de déviation et de claquement, en mettant l'accent sur l'utilisation de la pointe et de la crosse et sur la coordination du corps et du bâton.

Article 77 Armes traditionnelles courtes et flexibles

Les armes courtes traditionnelles jumelées telles que les doubles sabres, les doubles épées et les doubles crochets doivent démontrer une coordination gauche-droite, des voies claires et une intégration étroite. Les armes flexibles doivent démontrer la vitesse, la trajectoire, le contrôle et la sécurité. Si une arme flexible s'emmêle, quitte la main ou devient incontrôlable, la déduction de référence doit refléter le degré d'impact.

Article 78 Autres armes traditionnelles

Les armes telles que le guandao, le pudaο, le biangan (bâton-fouet) et les aiguilles d'Emei sont jugées en fonction de leur utilisation traditionnelle, de leur structure, de leurs points d'application de la force, de leurs méthodes corporelles et de leur contrôle en toute sécurité. Lorsque les juges ne connaissent pas une discipline spécialisée, un expert technique qualifié doit fournir une explication avant la compétition.

Chapitre 19 Style traditionnel de Wushu, lignée et limites de l'innovation

Article 79 Reconnaissance du style traditionnel

Le style traditionnel doit s'exprimer naturellement à travers les méthodes techniques, les méthodes corporelles, la puissance, le rythme, la structure, l'intention martiale, l'esprit et le caractère, et pas seulement à travers la tenue vestimentaire, la musique ou les mouvements théâtraux.

Article 80 Lignée et authenticité

Les juges ne doivent pas utiliser l'affiliation à un enseignant ou à une organisation particulière comme base de notation, mais la performance de l'athlète doit démontrer la cohérence au sein d'un système technique. Si le nom, le contenu et le style de l'enchaînement sont clairement incohérents, cela peut se refléter dans l'évaluation technique et stylistique globale spécifique à la discipline.

Article 81 Innovation raisonnable

Une chorégraphie raisonnable est autorisée lorsqu'elle n'endommage pas les techniques de base, la logique martiale, le rythme ou le style du système. Les chorégraphies purement théâtrales ou de type danse, ou les chorégraphies qui remplacent le contenu traditionnel par des difficultés modernes, ne bénéficieront pas d'un avantage supplémentaire.

Article 82 Relation entre les épreuves traditionnelles et les normes techniques modernes

Les exigences techniques modernes de base de l'Annexe A peuvent servir de référence pour les



fondements techniques communs, tels que les formes des mains, les positions, les techniques de jambes, l'équilibre, le contrôle des armes et la coordination corporelle ; toutefois, elles ne doivent pas remplacer les méthodes, les postures, la puissance et le style propres à un système traditionnel.

Partie IV Championnats et récompenses

Chapitre 20 Procédures de compétition du championnat général

Article 83 Nature et application

Le championnat du concours général est déterminé par les résultats de plusieurs épreuves individuelles, les qualifications préliminaires et les performances du tour final. Les groupes d'âge spécifiques, les combinaisons d'épreuves, le nombre de qualifiés et les dates de compétition seront prescrits par les règlements de la compétition applicables.

Article 84 Qualification préliminaire

- Les athlètes doivent compléter le nombre et les catégories d'épreuves requis par les règlements de la compétition applicables.
- Les résultats préliminaires seront basés sur les scores des épreuves individuelles officiellement confirmés.
- Un athlète qui omet une épreuve obligatoire, se retire, voit son score annulé ou est autrement inéligible ne pourra pas participer au classement général correspondant.

Article 85 Classement préliminaire et qualification

Les classements préliminaires seront généralement déterminés par la somme ou la moyenne des scores prescrits pour l'épreuve. Que le score le plus bas soit écarté, que des épreuves désignées soient utilisées, qu'un score minimum de qualification soit établi et que le nombre de qualifiés soit fixé par les règlements de la compétition applicables.

Article 86 Notation de la finale

La finale sera présidée par un jury qualifié dans les disciplines applicables en utilisant le système de notation globale sur 10 points du présent règlement. Les épreuves modernes et traditionnelles utilisent le même cadre de notation mais appliquent leurs normes spécifiques à la discipline respective.

Article 87 Relation entre les notes préliminaires et finales

La finale peut utiliser une remise à zéro des scores, des scores préliminaires et finaux pondérés ou les scores combinés de plusieurs épreuves finales. La formule spécifique relève du règlement annuel du concours et doit être publiée clairement avant l'inscription ou le concours.

Article 88 Évaluation globale

- Étendue technique : capacité à réaliser différentes épreuves.
- Cohérence technique : cohérence sur plusieurs tours.
- Qualité spécifique à la discipline : niveau technique en épreuves Modernes ou Traditionnelles.



- Style et présentation : caractéristiques de l'épreuve, esprit, rythme et présence scénique.
- Esprit sportif : étiquette, sécurité, respect et discipline de compétition.

Article 89 Départage des égalités

Si une finale du concours général se termine par une égalité, les scores du tour final seront comparés en premier. Si l'égalité persiste, les notes finales brutes des juges avant la suppression des notes les plus élevées et les plus basses, le classement préliminaire ou la note d'une épreuve désignée peuvent être comparées. L'ordre spécifique sera publié au préalable dans le Règlement de la compétition applicable ; si aucun ordre de départage n'a été publié, la place pourra être partagée.

Article 90 Confirmation du Champion

Le champion du concours général sera officiellement confirmé après la période de révision et d'appel prescrite.

Chapitre 21 Championnat par équipe et récompenses spéciales

Article 91 Championnat par équipe

Le championnat par équipe peut être calculé en fonction du classement d'une délégation dans les épreuves individuelles, du nombre de médailles, des points, de l'étendue de la participation ou des notes obtenues dans des épreuves désignées. Le barème précis et le périmètre du calcul sont fixés par le règlement de la compétition applicable.

Article 92 Récompenses spéciales

- Prix de la meilleure technique.
- Prix du meilleur style traditionnel.
- Prix de la meilleure prestation.
- Prix du meilleur esprit sportif.
- Entraîneur exceptionnel, équipe exceptionnelle et autres récompenses établies par le comité organisateur.

Article 93 Procédure de sélection

Les récompenses spéciales doivent utiliser des procédures de nomination clairement définies, d'examen par les juges ou le comité technique, de récusation pour conflit d'intérêts et de confirmation écrite. Le parrainage, les relations personnelles ou l'influence extérieure ne remplacent pas l'évaluation technique.

Partie V Annexes

Annexe A Exigences de base pour les principaux mouvements de Wushu modernes

Cette annexe est basée sur le contenu technique pertinent des règles de l'IWUF 2024 et sert de base au jugement du Wushu moderne spécifique à la discipline. Le Wushu traditionnel ne peut faire référence à ces fondements techniques communs que lorsqu'ils ne remplacent pas les caractéristiques stylistiques.



Section 1 Exigences de base pour les mouvements majeurs de Changquan

I. Formes manuelles

- (1) Poing : Les quatre doigts sont serrés ensemble et repliés ; le pouce est fermement appuyé contre les deuxièmes articulations de l'index et du majeur. Le poing est fermé, sa surface est plane et le poignet est droit.
- (2) Paume : Les quatre doigts sont maintenus ensemble et étendus ; le pouce est plié et fermement appuyé contre le côté de la main.
- (3) Crochet : Les premières articulations des cinq doigts sont pincées ensemble et le poignet est fléchi.

II. Techniques de poing

- (1) Coup de poing droit : Frapper vers l'avant à partir de la taille, bras tendu, avec une force atteignant la face du poing.
- (2) Poing tranchant : Coupez vers le bas par le haut avec un bras tendu, la force atteignant le bord extérieur du poing.
- (3) Poing supérieur : balancez le poing en arc de cercle de bas en avant et vers le haut avec un bras tendu, la force atteignant le côté du pouce ou le centre du poing.
- (4) Poing oscillant : Frapper en arc de cercle horizontal en diagonale vers le haut à partir du côté inférieur ; le bras est légèrement plié, l'œil du poing est incliné vers le bas et la force atteint la face du poing.
- (5) Coup de poing : étendez le bras de plié à droit et faites claquer le poing vers l'avant à partir de l'abdomen, la force atteignant la face du poing.
- (6) Poing fracassant : écraser vers le bas depuis le haut tout en pliant le bras ; la paume est tournée vers le haut et la force atteint l'arrière du poing.

III. Techniques de paume

- (1) Pousser la paume : pousser vers l'avant à partir de la taille avec une paume droite et un bras droit, la force atteignant le bord extérieur de la paume.
- (2) Paume de levage : soulevez vers le haut par le bas avec le poignet fléchi et la paume droite, la force atteignant les quatre doigts.
- (3) Paume perçante : étendez le bras de plié à droit et percez la paume le long d'une partie du corps, en forçant pour atteindre le bout des doigts.
- (4) Insertion de la paume : étendez le bras de plié à droit et insérez la paume vers le bas ou en diagonale vers le bas, le poignet droit, la force atteignant le bout des doigts.
- (5) Paume coupante supérieure : Avec la paume tournée vers l'avant et vers le haut, balancez le bras droit vers l'avant, en forçant à atteindre le centre de la paume.
- (6) Paume coupante : Coupez le côté de la paume vers le bas par le haut avec un bras droit, en forçant à atteindre le bord extérieur.
- (7) Paume coupante : Avec la paume tournée vers le haut ou vers le bas, coupez à gauche ou à droite, en



forçant à atteindre le bord extérieur de la paume.

(8) Pression de la paume : Appuyez vers le bas depuis le haut, paume vers le bas, forcez pour atteindre le centre de la paume.

IV. Techniques de coude (offensives)

Poussée du coude : pliez le coude avec un poing fermé, paume vers le bas ; poussez la pointe du coude vers l'avant ou sur le côté, forcez pour atteindre la pointe du coude.

V. Positions

(1) Position de l'arc : une jambe est à moitié accroupie, la cuisse horizontale, les orteils légèrement tournés vers l'intérieur et le genou approximativement au-dessus des orteils. L'autre jambe est droite, les orteils tournés vers l'intérieur et en diagonale vers l'avant ; les deux pieds sont à plat sur le sol.

(2) Position du cheval : les deux jambes sont à moitié accroupies, les cuisses horizontales et les orteils pointés vers l'avant ; les genoux ne dépassent pas les orteils. Les deux pieds sont plats et distants d'environ trois longueurs du propre pied de l'athlète.

(3) Position accroupie : une jambe est entièrement accroupie, la cuisse et le mollet rapprochés, les fesses près du mollet, le genou et les orteils tournés vers l'extérieur. L'autre jambe est étendue à plat et droite avec les orteils tournés vers l'intérieur ; les deux pieds restent plats.

(4) Position vide : Une jambe est à moitié accroupie avec les orteils tournés vers l'extérieur. L'autre jambe s'étend vers l'avant avec le genou plié et la plante du pied touchant légèrement le sol. Le poids du corps repose sur la jambe arrière.

(5) Position jambes croisées : Les jambes se croisent et se plient en un squat complet. Le pied avant est plat avec les orteils tournés vers l'extérieur ; le talon arrière est relevé et les fesses reposent sur le mollet arrière près du talon.

VI. Techniques de jambes

(1) Techniques de jambes droites

1. Coup de pied avant : La jambe d'appui est tendue avec tout le pied au sol. L'autre jambe reste droite, les orteils repliés vers le haut et donne un coup de pied en avant près du front ; le torse reste droit.

2. Coup de pied diagonal : La jambe d'appui est droite et le pied à plat. L'autre jambe reste droite, les orteils repliés vers le haut et donne un coup de pied vers l'oreille opposée ; le torse reste droit.

3. Coup de pied latéral : La jambe d'appui est droite et le pied à plat. L'autre jambe reste droite, les orteils repliés vers le haut, et passe le côté du corps vers l'arrière de la tête ; le torse reste droit.

4. Coup de pied en croissant vers l'intérieur : La jambe d'appui est naturellement droite et le pied plat. L'autre jambe donne un coup de pied vers le haut avec les orteils crochus, balayant un arc en forme d'éventail sur le visage vers le côté opposé avant de descendre ; le torse reste droit.

5. Coup de pied en croissant vers l'extérieur : La jambe d'appui est naturellement droite et le pied plat. L'autre jambe donne un coup de pied vers le côté opposé avec les orteils crochus, balayant le visage en forme d'éventail vers le même côté avant de descendre ; le torse reste droit.



CHAMPIONNATS DU MONDE OUVERTS DE WUSHU (WWOC)

RÈGLES DE COMPÉTITION ET MÉTHODES DE JUGEMENT

CAMPEONATOS MUNDIAIS ABERTOS DE WUSHU (WWOC) – REGRAS DE COMPETIÇÃO E MÉTODOS DE JULGAMENTO

6. Coup de pied ascendant vers l'arrière : La jambe d'appui est tendue. Le talon de l'autre jambe donne un coup de pied vers l'arrière et vers le haut ; le torse se penche en avant, la tête relevée et la poitrine relevée.

(2) Techniques de flexion-extension des jambes

1. Coup de pied instantané : La jambe d'appui est droite ou légèrement pliée. L'autre jambe s'étend de pliée à droite, les orteils ne pointant vers l'avant pas plus haut que la taille ; le cou-de-pied est étendu et la force atteint les orteils.

2. Coup de pied au talon : La jambe d'appui est droite ou légèrement fléchie. L'autre jambe s'étend de pliée à droite avec les orteils accrochés vers le haut, ne frappant pas plus haut que la poitrine et pas plus bas que la taille ; la force atteint le talon.

3. Coup de pied latéral : La jambe d'appui est droite ou légèrement pliée. L'autre jambe s'étend de pliée à droite, les orteils crochus et tournés vers l'intérieur, et pousse vers le même côté ; la force atteint le talon.

(3) Techniques de balayage et de rotation des jambes

1. Balayage avant : La jambe d'appui est entièrement accroupie avec la pointe du pied comme pivot. La jambe de balayage est droite avec les orteils tournés vers l'intérieur et la semelle effleurant le sol, balayant vers l'avant sur au moins un tour complet.

2. Balayage arrière : La jambe d'appui est entièrement accroupie avec la pointe du pied comme pivot. La jambe de balayage est droite avec les orteils tournés vers l'intérieur et la semelle effleurant le sol, balayant vers l'arrière sur un tour complet.

VII. Balances (les balances durables doivent être maintenues immobiles pendant au moins deux secondes)

(1) Équilibre au niveau des genoux : Tenez-vous fermement sur une jambe d'appui droite. Soulevez l'autre genou plié au-dessus de la taille ; le bas de la jambe pend en diagonale vers l'intérieur et le cou-de-pied est étendu et tiré vers l'intérieur.

(2) Équilibre latéral : Tenez-vous fermement sur une jambe d'appui droite. Étendez l'autre jambe sur le côté au-dessus de l'horizontale, avec le cou-de-pied étendu ou les orteils accrochés ; Inclinez le torse latéralement jusqu'à l'horizontale.

(3) Avaler l'équilibre : Tenez-vous fermement sur une jambe d'appui droite. Étendez la jambe arrière au-dessus de l'horizontale avec le cou-de-pied étendu ; penchez le torse vers l'avant légèrement au-dessus de l'horizontale, la poitrine levée et l'abdomen étendu.

(4) Équilibre incliné vers l'arrière : Tenez-vous debout de manière stable avec la jambe d'appui droite ou légèrement pliée. Étendez l'autre jambe devant au-dessus de l'horizontale avec le cou-de-pied étendu ; penchez le torse vers l'arrière presque à l'horizontale.

(5) Équilibre jambes crochues : Demi-accroupi sur la jambe d'appui avec la cuisse horizontale. Pliez et retournez l'autre genou en accrochant fermement la cheville derrière le genou de la jambe d'appui.

(6) Équilibre jambes croisées : Demi-accroupi sur la jambe d'appui. Pliez et retournez l'autre genou et placez la cheville sur la cuisse de la jambe d'appui.



(7) Recherche d'équilibre en mer : Tenez-vous fermement sur une jambe d'appui droite. Étendez la jambe arrière au-dessus de l'horizontale avec le cou-de-pied étendu ; penchez le torse vers l'avant légèrement en dessous de l'horizontale, la poitrine relevée et la tête relevée.

(8) Équilibre pour observer la lune : Tenez-vous debout avec la jambe d'appui droite ou légèrement pliée. Pliez et soulevez la partie inférieure de l'autre jambe, cou-de-pied étendu et semelle tournée vers le haut. Inclinez le torse vers le côté de soutien tout en tournant la taille vers le haut, en soulevant la poitrine et en cambrant la taille.

(9) Équilibre du poisson couché : Tenez-vous debout avec la jambe d'appui droite ou légèrement pliée. Pliez et soulevez la partie inférieure de la jambe arrière, la cuisse au-dessus de l'horizontale, le cou-de-pied étendu et la semelle inclinée vers le haut. Inclinez le torse presque à l'horizontale tout en soulevant la poitrine, en tournant la taille et en étendant l'abdomen.

Section 2 Exigences de base pour les mouvements majeurs de Jianshu

I. Techniques d'épée

(1) Poussée : Tenez l'épée à la verticale et étendez la pointe tout droit vers l'avant, le bras et la lame formant une seule ligne ; la force atteint la pointe.

(2) Crochet : Tenez l'épée à la verticale et entourez la pointe près du corps en formant un arc vertical d'avant en haut et en arrière, ou de bas en arrière ; la force atteint la partie avant de la lame.

(3) Mouvement ascendant : Tenez l'épée à la verticale et soulevez-la en formant un arc de bas en avant et vers le haut ; la force atteint la partie avant du bord.

(4) Pointage : Tenez l'épée à la verticale, levez le poignet et pointez la pointe vers l'avant et vers le bas ; la force atteint la pointe.

(5) Frappe descendante : Tenez l'épée à la verticale et abaissez-la avec force de haut en bas ; la force atteint le bord.

(6) Claquement : Tenez l'épée à la verticale, enfoncez le poignet et claquez la pointe vers l'avant et vers le haut ; la force atteint la pointe.

(7) Interception : faites pivoter le bord en diagonale vers le haut ou vers le bas ; la force atteint la partie avant du bord.

(8) Fleur du poignet : en utilisant le poignet comme axe, entourez l'épée verticale près des deux côtés du bras en cercles verticaux vers l'avant et vers le bas ; la force atteint la pointe.

II. Positions

(1) Position de l'arc : identique à la position de l'arc de Changquan.

(2) Position du cheval : identique à la position du cheval Changquan.

(3) Position accroupie : identique à la position accroupie de Changquan.

(4) Position vide : identique à la position vide de Changquan.

(5) Position jambes croisées : identique à la position jambes croisées de Changquan.



Section 3 Exigences de base pour les principaux mouvements Daoshu

I. Techniques du sabre

- (1) Enveloppement de tête : avec la pointe pendante vers le bas, passez le dos de la lame le long de l'épaule gauche et revenez autour de l'épaule droite ; la force atteint l'arrière de la lame.
- (2) Enveloppement de tête inversé : avec la pointe pendante vers le bas, passez l'arrière de la lame le long de l'épaule droite et autour de l'épaule gauche ; la force atteint l'arrière de la lame.
- (3) Frappe descendante : Tenez le sabre à la verticale et abaissez-la avec force de haut en bas ; la force atteint le bord.
- (4) Poussée : Tenez le sabre à la verticale et poussez la pointe vers l'avant, le bras et la lame formant une seule ligne ; la force atteint la pointe.
- (5) Couper : Tenez le sabre à plat et coupez à gauche ou à droite, pas plus haut que la tête et pas plus bas que l'épaule ; la force atteint le bord.
- (6) Crochet : Tenez le sabre à la verticale et entourez la pointe près du corps en formant un arc vertical de l'avant vers le haut et l'arrière, ou vers le bas et l'arrière ; la force atteint la partie avant de la lame.
- (7) Rotation du sabre en nuage : entourez le sabre horizontalement au-dessus de la tête ou devant et au-dessus de la tête ; la force atteint l'arrière de la lame.
- (8) Fleur arrière : En utilisant le poignet comme axe, entourez le sabre près du corps en cercles verticaux descendants devant et derrière le corps ; la force atteint la lame.

II. Positions

- (1) Position de l'arc : identique à la position de l'arc de Changquan.
- (2) Position du cheval : identique à la position du cheval Changquan.
- (3) Position accroupie : identique à la position accroupie de Changquan.
- (4) Position vide : identique à la position vide de Changquan.
- (5) Position jambes croisées : identique à la position jambes croisées de Changquan.

Section 4 Exigences de base pour les principaux mouvements de Qiangshu

I. Techniques de lance

- (1) Lan (blocage extérieur) : courbez la pointe de la lance vers l'extérieur, pas plus haut que la tête et pas plus bas que les hanches ; la force atteint la partie antérieure de la hampe.
- (2) Na (parée vers l'intérieur) : courbez la pointe de la lance vers l'intérieur, pas plus haut que la tête et pas plus bas que les hanches ; la force atteint la partie antérieure de la hampe.
- (3) Poussée : étendez la pointe de la lance tout droit vers l'avant jusqu'à ce que la main arrière touche la main avant ; la force atteint la pointe.
- (4) Percer : faites glisser la tige de la lance en ligne droite près de la gorge, de la taille ou du bras.



CHAMPIONNATS DU MONDE OUVERTS DE WUSHU (WWOC)

RÈGLES DE COMPÉTITION ET MÉTHODES DE JUGEMENT

CAMPEONATOS MUNDIAIS ABERTOS DE WUSHU (WWOC) – REGRAS DE COMPETIÇÃO E MÉTODOS DE JULGAMENTO

(5) Claquement : Enclenchez la pointe de la lance vers le haut, la gauche ou la droite ; la force atteint la pointe.

(6) Pointage : pointez la pointe de la lance vers l'avant et vers le bas depuis le haut ; la force atteint la pointe.

(7) Fleur de lance : entourez la tige près du corps en cercles verticaux des deux côtés.

(8) Soulever avec la crosse : Soulevez l'extrémité de la crosse vers le haut par le bas ; la force atteint la section de crosse.

II. Positions

(1) Position de l'arc : identique à la position de l'arc de Changquan.

(2) Position du cheval : identique à la position du cheval Changquan.

(3) Position accroupie : identique à la position accroupie de Changquan.

(4) Position vide : identique à la position vide de Changquan.

(5) Position jambes croisées : identique à la position jambes croisées de Changquan.

Section 5 Exigences de base pour les mouvements majeurs de Gunshu

I. Techniques du bâton

(1) Balayage horizontal : faites pivoter la pointe horizontalement vers la gauche ou la droite au-dessus du niveau de la poitrine sur au moins un demi-cercle ; la force atteint la section de pointe.

(2) Frappe descendante : abaissez le bâton avec force de haut en bas ; la force atteint la section de pointe.

(3) Rotation du bâton en nuage : entourez le bâton horizontalement pendant un tour complet devant et au-dessus, ou directement au-dessus de la tête ; la force atteint la section de pointe.

(4) Claquement : enclenchez la extrémité du bâton vers le haut, la gauche ou la droite ; la force atteint la section de pointe.

(5) Enroulement : entourez la pointe ou la crosse vers l'intérieur ou l'extérieur dans un cercle vertical pas plus haut que l'épaule et pas plus bas que le genou ; la force atteint la pointe ou la section de la crosse.

(6) Piqué : poussez la pointe ou la crosse en ligne droite vers l'avant, le côté ou l'arrière ; la force atteint la fin correspondante.

(7) Fleur du bâton : entourez la tige en continu près des deux côtés du corps en cercles verticaux.

(8) Fleur de levage : Gardez la tige près du corps pendant que la pointe se déplace continuellement du bas vers l'avant et vers le haut en alternant des cercles verticaux des deux côtés.

II. Positions

(1) Position de l'arc : identique à la position de l'arc de Changquan.

(2) Position du cheval : identique à la position du cheval Changquan.

(3) Position accroupie : identique à la position accroupie de Changquan.



(4) Position vide : identique à la position vide de Changquan.

(5) Position jambes croisées : identique à la position jambes croisées de Changquan.

Section 6 Exigences de base pour les mouvements majeurs de Nanquan

I. Formes manuelles

Griffe de tigre : écartez les cinq doigts avec force et pliez les deuxième et troisième phalanges. À l'exception du pouce, étendez les premières phalanges des quatre autres doigts vers le dos de la main de manière à ce que le centre de la paume dépasse.

II. Techniques de poing

(1) Poings Gua-Gai

1. Poing Gua : balancez rapidement le poing vers le bas depuis le haut avec le bras légèrement plié ; la force atteint le dos du poing.

2. Poing Gai : Frapper vers le bas en arc de cercle depuis le haut avec le bras légèrement plié ; la force atteint le côté paume du poing.

(2) Lancer le poing : balancer le poing vers le haut en formant un arc de cercle depuis le bas avec le bras légèrement plié ; la force atteint le côté pouce du poing.

III. Techniques de pont

Pont roulant : étendez l'avant-bras vers l'avant et vers le bas tout en le faisant pivoter vers l'intérieur ; la force atteint l'intérieur de l'avant-bras.

IV. Positions

(1) Position de l'arc : une jambe est à moitié accroupie, les orteils légèrement tournés vers l'intérieur et le genou approximativement au-dessus des orteils. L'autre jambe est droite, les orteils tournés vers l'intérieur et en diagonale vers l'avant ; les deux pieds sont plats.

(2) Position du cheval : les deux jambes sont à moitié accroupies, les orteils pointés vers l'avant ; les genoux ne dépassent pas les orteils. Les deux pieds sont plats et distants d'environ trois longueurs du propre pied de l'athlète.

(3) Position accroupie : une jambe est entièrement accroupie, la cuisse et le mollet rapprochés, les fesses près du mollet, le genou et les orteils tournés vers l'extérieur. L'autre jambe est étendue à plat et droite avec les orteils tournés vers l'intérieur ; les deux pieds restent plats.

(4) Position vide : Une jambe est à moitié accroupie avec les orteils tournés vers l'extérieur. L'autre jambe s'étend vers l'avant, le genou plié et la plante du pied touchant légèrement le sol ; le poids du corps repose sur la jambe arrière.

(5) Position du papillon

1. Position papillon unique : accroupissez-vous sur une jambe ; agenouillez-vous sur l'autre avec le bas de la jambe et l'intérieur du pied touchant le sol.



CHAMPIONNATS DU MONDE OUVERTS DE WUSHU (WWOC)

RÈGLES DE COMPÉTITION ET MÉTHODES DE JUGEMENT

CAMPEONATOS MUNDIAIS ABERTOS DE WUSHU (WWOC) – REGRAS DE COMPETIÇÃO E MÉTODOS DE JULGAMENTO

2. Position double papillon : rapprochez les genoux avec le bas des jambes et l'intérieur des deux pieds touchant le sol.

(6) Position de chevauchement du dragon : Une jambe est à moitié accroupie avec la semelle plate. L'autre jambe s'agenouille avec le bas de la jambe horizontal et le talon relevé ; les pieds sont espacés d'environ trois longueurs du propre pied de l'athlète.

V. Jeu de jambes

Pas Qilin : faites un pas continu en croisant des pas latéraux en diagonale vers la gauche et la droite avec les genoux légèrement pliés.

VI. Techniques de jambes

Coup de pied horizontal : Tenez-vous debout avec une jambe légèrement pliée. Accrochez les orteils de l'autre pied et donnez un coup de pied vers l'avant diagonalement opposé, en s'étendant de plié à droit ; la force atteint le bord extérieur de la semelle.

Section 7 Exigences de base pour les principaux mouvements Nandao

I. Techniques du sabre

(1) Enveloppement de tête : avec la pointe pendante vers le bas, passez le dos de la lame le long de l'épaule gauche et revenez autour de l'épaule droite ; la force atteint l'arrière de la lame.

(2) Enveloppement de tête inversé : avec la pointe pendante vers le bas, passez l'arrière de la lame le long de l'épaule droite et autour de l'épaule gauche ; la force atteint l'arrière de la lame.

(3) Frappe descendante : Tenez le sabre à la verticale et coupez-la vers le bas par le haut, le bras et la lame formant une seule ligne ; la force atteint le bord.

(4) Tranche : Tenez le sabre à plat et tirez-la vers l'arrière en formant un arc de devant vers la gauche ou la droite à hauteur de la poitrine jusqu'à l'abdomen ; la force atteint le bord.

(5) Blocage : Tenez la lame verticalement et bloquez vers la gauche ou la droite ; la force atteint la lame.

(6) Interception : faites pivoter le bord en diagonale vers le haut ou vers le bas ; la force atteint la partie avant du bord.

(7) Balayage : Tenez le sabre à plat et balayez horizontalement vers la gauche ou la droite à hauteur de cheville ; la force atteint le bord.

(8) Fleur du poignet : en utilisant le poignet comme axe, entourez le sabre près des deux côtés du bras en cercles verticaux, avec une distinction claire entre le bord et le dos.

II. Positions

(1) Position de l'arc : identique à la position de l'arc de Nanquan.

(2) Position du cheval : identique à la position du cheval Nanquan.

(3) Position accroupie : identique à la position accroupie de Nanquan.

(4) Position vide : identique à la position vide de Nanquan.



(5) Position du papillon : identique à la position du papillon Nanquan.

(6) Position de chevauchement de dragon : identique à la position de chevauchement de dragon de Nanquan.

III. Jeu de jambes

Étape Qilin : Identique à l'étape Nanquan qilin.

IV. Techniques de jambes

Coup de pied horizontal : identique au coup de pied horizontal Nanquan.

Section 8 Exigences de base pour les mouvements majeurs de Nangun

I. Techniques du bâton

(1) Frappe descendante : abaissez le bâton avec force de haut en bas ; la force atteint la section de pointe.

(2) Claquement : enclenchez la extrémité du bâton vers le haut, la gauche ou la droite ; la force atteint la section de pointe.

(3) Enroulement : entourez la pointe ou la crosse du bâton vers l'intérieur ou l'extérieur dans un cercle vertical pas plus haut que l'épaule et pas plus bas que le genou ; la force atteint la pointe ou la section de la crosse.

(4) Roulement et pression : saisissez le bâton avec les deux mains et tirez-le vers l'arrière tout en faisant pivoter extérieurement l'avant-bras avant, paume vers le haut, et en tournant intérieurement l'avant-bras arrière, paume vers le bas ; appuyez dessus rapidement et avec force au-dessus de la cuisse, forcez pour atteindre la pointe.

(5) Blocage : Tenez le bâton verticalement devant le corps et bloquez à gauche ou à droite ; la force atteint la hampe.

(6) Frappe : Frapper horizontalement à gauche ou à droite avec la pointe ou la crosse ; la force atteint la section correspondante.

(7) Poussée vers le haut : Poussez la pointe vers l'avant et vers le haut tout en plantant la crosse sur le sol ; la force atteint la pointe.

(8) Frappe de lancer : lancer le bâton vers le haut par le bas ; la force atteint la section de pointe.

II. Positions

(1) Position de l'arc : identique à la position de l'arc de Nanquan.

(2) Position du cheval : identique à la position du cheval Nanquan.

(3) Position accroupie : identique à la position accroupie de Nanquan.

(4) Position vide : identique à la position vide de Nanquan.

(5) Position du papillon : identique à la position du papillon Nanquan.

(6) Position de chevauchement de dragon : identique à la position de chevauchement de dragon de Nanquan.



III. Jeu de jambes

Étape Qilin : Identique à l'étape Nanquan qilin.

IV. Techniques de jambes

Coup de pied horizontal : identique au coup de pied horizontal Nanquan.

Section 9 Exigences de base pour les mouvements majeurs du Taijiquan

I. Formes et techniques des mains

(1) Saisissez la queue du paon

1. Peng (éloigner) : Le bras forme un arc et l'avant-bras s'étend vers le haut et vers l'extérieur par le bas. La main n'est pas plus haute que la bouche ni plus basse que la poitrine ; le coude est légèrement plus bas que la main. La force est arrondie, pleine, résiliente et expansive.

2. Lü (reculer) : Les mains s'entraident, une devant et une derrière, avec une paume vers le bas et l'autre vers le haut, se déplaçant dans un arc d'arrière en bas à mesure que la taille tourne.

3. Ji (appuyer) : Le dos de la main avant est tourné vers l'extérieur et l'autre main assiste. Les bras forment un arc et poussent vers l'avant ; l'avant-bras avant n'est pas plus haut que la bouche.

4. An (pousser) : Les mains se déplacent le long d'un cercle vertical et appuient vers l'avant et vers le bas.

Dans ces mouvements, les transitions entre substantiel et insubstantiel doivent se coordonner avec le corps, les mains et les pas. Le corps reste droit et centré, et la taille est l'axe de rotation ; les mains ne doivent pas bouger tant que la taille reste immobile. Dans les versions en cercle horizontal de Saisir la queue du paon ou de Attacher paresseusement le manteau, la taille doit entraîner les deux bras en rotation ; les bras ne doivent pas tourner seuls ni tirer et pousser en lignes droites.

(2) Séparez la crinière du cheval sauvage : les deux bras restent courbés ; la main avant n'est ni plus haute que la tête ni plus basse que l'épaule. Le genou de la jambe avant ne doit pas dépasser les orteils.

(3) Genou de brosse et étape de torsion : le bras de brosse ne doit pas être droit et la paume de poussée doit passer à côté de l'oreille avant de pousser vers l'avant. Lors de la marche, le pied arrière ne doit pas glisser et le genou d'appui ne doit pas s'effondrer vers l'intérieur. Le genou de la jambe avant ne doit pas dépasser les orteils.

(4) Mains Nuages : La taille sert d'axe, amenant les deux mains à tourner, se tordre, s'enrouler, faire un cercle verticalement et se dévier devant le corps. Les mains ne sont pas plus hautes que les sourcils ; le centre de gravité reste stable.

(5) Fair Lady fait fonctionner les navettes : les mains qui soutiennent vers le haut et qui poussent vers l'avant doivent se coordonner. Les deux bras forment des arcs ; la main qui pousse n'est pas plus haute que les sourcils ni plus basse que la taille. Les épaules s'affaissent, les coudes descendent, la taille se détend et les fesses sont rentrées.

(6) Dissimulation de la main et du coup de poing : Le poing tourne vers l'intérieur avec l'avant-bras et frappe vers l'avant depuis le côté des côtes, pas plus haut que la poitrine et pas plus bas que la taille ; la force atteint la face du poing.



CHAMPIONNATS DU MONDE OUVERTS DE WUSHU (WWOC)

RÈGLES DE COMPÉTITION ET MÉTHODES DE JUGEMENT

CAMPEONATOS MUNDIAIS ABERTOS DE WUSHU (WWOC) – REGRAS DE COMPETIÇÃO E MÉTODOS DE JULGAMENTO

(7) Reculez et repoussez le singe : La main qui pousse n'est pas plus haute que les sourcils ni plus basse que l'épaule. Les pas de retraite sont légers et agiles, et le corps reste stable.

(8) Déviation, parade et coup de poing : le bras ne doit pas se tendre. Le poing qui dévie/presse et la paume qui pare doivent suivre des arcs clairs plutôt que des trajectoires droites ; la rotation du corps et les mouvements des bras doivent être correctement coordonnés.

II. Positions

(1) Position de l'arc : une jambe est à moitié accroupie, la cuisse horizontale, les orteils légèrement tournés vers l'intérieur et le genou approximativement au-dessus des orteils. L'autre jambe est droite, les orteils tournés vers l'intérieur et en diagonale vers l'avant ; les deux pieds sont à plat sur le sol.

(2) Position accroupie : une jambe est entièrement accroupie, la cuisse et le mollet rapprochés, les fesses près du mollet, le genou et les orteils tournés vers l'extérieur. L'autre jambe est étendue à plat et droite avec les orteils tournés vers l'intérieur ; les deux pieds restent plats.

(3) Position vide : Une jambe est à moitié accroupie avec les orteils tournés vers l'extérieur. L'autre jambe s'étend vers l'avant, le genou plié et la plante du pied touchant légèrement le sol ; le poids du corps repose sur la jambe arrière.

Section 10 Exigences de base pour les principaux mouvements de Taijijian

I. Techniques d'épée

(1) Poussée : Tenez l'épée à la verticale et étendez la pointe tout droit vers l'avant, le bras et la lame formant une seule ligne ; la force atteint la pointe.

(2) Crochet : Tenez l'épée à la verticale et entourez la pointe près du corps en formant un arc vertical d'avant en haut et en arrière, ou de bas en arrière ; la force atteint la partie avant de la lame.

(3) Mouvement ascendant : Tenez l'épée à la verticale et soulevez-la du bas vers l'avant et vers le haut ; la force atteint la partie avant du bord.

(4) Pointage : Tenez l'épée à la verticale, levez le poignet et pointez la pointe vers l'avant et vers le bas ; la force atteint la pointe.

(5) Frappe descendante : Tenez l'épée à la verticale et abaissez-la avec force de haut en bas ; la force atteint le bord.

(6) Interception : faites pivoter le bord en diagonale vers le haut ou vers le bas ; la force atteint la partie avant du bord.

(7) Tranche : Tenez l'épée à plat et tirez-la vers l'arrière en formant un arc de devant vers la gauche ou la droite à hauteur de la poitrine jusqu'à l'abdomen ; la force atteint le bord.

(8) Enroulement : Tenez l'épée à plat et entourez la pointe dans un petit cercle vertical vers la gauche ou la droite ; la force atteint la partie avant du bord.

II. Positions

(1) Position de l'arc : identique à la position de l'arc du Taijiquan.



(2) Position accroupie : identique à la position accroupie du Taijiquan.

(3) Position vide : Identique à la position vide du Taijiquan.

Section 11 Exigences de base pour les principaux mouvements de l'éventail de Taiji

I. Techniques d'éventail

(1) Ouverture de l'éventail : ouvrez complètement l'éventail de manière à ce que les deux brins extérieurs forment une ligne droite (180°).

(2) Fermeture de l'éventail : rapprochez les deux brins extérieurs afin qu'elles se chevauchent.

(3) Poussée de l'éventail : avec l'éventail fermé, étendez-le tout droit vers l'avant de manière à ce que le bras et les protections de l'éventail forment une seule ligne ; la force atteint les extrémités des brins extérieurs.

(4) Accrochage avec l'éventail : avec l'éventail fermé et le poignet droit, entourez-le près du corps en formant un arc vertical de l'avant vers le bas et de l'arrière pour l'accrocher et le bloquer ; la force atteint la garde supérieure.

(5) Mouvement ascendant de l'éventail : Avec l'éventail ouvert, soulevez-le près du corps en formant un arc vertical du bas vers l'avant et vers le haut, le bras et le brin extérieur formant une seule ligne ; la force atteint le bord de l'éventail. Avec l'éventail fermé et le poignet droit, soulevez-le près du corps en formant un arc vertical du bas vers l'avant et vers le haut ; la force atteint la garde supérieure.

(6) Pointage avec l'éventail : Avec l'éventail fermé, pointez le brin supérieur vers l'avant et vers le bas ; la force atteint le bord extérieur de sa pointe.

(7) Coupe descendante avec l'éventail : Avec l'éventail fermé, abaissez l'éventail avec force de haut en bas ; la force atteint le monture de l'éventail.

(8) Lancer et attraper : lancez un éventail ouvert loin du corps, faites-le pivoter/retournez-le d'au moins 360 ° dans les airs et attrapez le brin inférieur. Éloignez un éventail fermé du corps, retournez-le à au moins 180° dans les airs et attrapez le brin supérieur ou inférieure.

II. Positions

(1) Position de l'arc : identique à la position de l'arc du Taijiquan.

(2) Position accroupie : identique à la position accroupie du Taijiquan.

Annexe B Points clés pour le jugement du Wushu traditionnel spécifique à une discipline

Le jugement du Wushu traditionnel spécifique à la discipline doit être basé sur le système technique traditionnel du style, de l'école et de l'arme, avec une attention particulière aux aspects suivants :

Article	Points clés pour les juges
Identification du système/style	Que le contenu, les méthodes, les postures, la puissance et le rythme de l'enchaînement forment un système technique cohérent.



CHAMPIONNATS DU MONDE OUVERTS DE WUSHU (WWOC)

RÈGLES DE COMPÉTITION ET MÉTHODES DE JUGEMENT

CAMPEONATOS MUNDIAIS ABERTOS DE WUSHU (WWOC) – REGRAS DE COMPETIÇÃO E MÉTODOS DE JULGAMENTO

Méthodes de mouvement	Que les formes des mains, les positions, le jeu de jambes, les techniques des jambes, les méthodes corporelles et les méthodes avec les armes soient conformes à la tradition de l'épreuve.
Puissance	Si la performance démontre des caractéristiques du système telles que la dureté et la douceur, la relaxation et la tension, la puissance intégrée, la puissance courte, la puissance longue ou la puissance de secousse.
Attaque et défense	Si les mouvements ont des cibles logiques, une distance, une direction et une signification martiale.
Méthodes corporelles et coordination	Qu'il s'agisse des mains, des yeux, du corps, des techniques et des pas ; interne et externe; haut et bas du corps; respiration; et les mouvements sont coordonnés.
Rythme et structure	Que les changements de vitesse, le mouvement et l'immobilité, l'ouverture et la fermeture, les montées et les descentes, les pauses et la continuité et les chemins soient logiques.
Style et caractère	L'esprit, la présence, la saveur et l'expression traditionnelle sont-ils naturels ?
Sécurité et contrôle	Les armes, les chutes et acrobaties, les armes flexibles et le Duilian sont-ils exécutés de manière sûre et maîtrisée ?

Principe de jugement : L'évaluation globale du Wushu traditionnel doit être basée sur le contenu technique réellement réalisé par l'athlète. La lignée, l'affiliation organisationnelle, la tenue vestimentaire ou la musique ne doivent pas remplacer le jugement technique.

Annexe C Tableau récapitulatif des déductions de référence

Catégorie	Erreur	Dédution de référence
Qualité du mouvement	Erreur technique générale	0,10 point par occurrence
Équilibre	Oscillation manifeste	0,05 point
Équilibre	Déplacement ou saut du pied d'appui	0,10 point
Équilibre	Un équilibre requis n'est pas maintenu immobile pendant la durée prescrite	0,10 point
Équilibre	Appui supplémentaire	0,20 point
Équilibre	Chute	0,30 point
Arme	Touche le sol, glisse, entre en contact avec le corps ou se déforme	0,10 point
Arme	Casse ou une pièce essentielle tombe	0,20 point
Arme	Tombe au sol	0,30 point



CHAMPIONNATS DU MONDE OUVERTS DE WUSHU (WWOC)

RÈGLES DE COMPÉTITION ET MÉTHODES DE JUGEMENT

CAMPEONATOS MUNDIAIS ABERTOS DE WUSHU (WWOC) – REGRAS DE COMPETIÇÃO E MÉTODOS DE JULGAMENTO

Tenue vestimentaire/accessoires	Tombe, s'emmêle ou la chaussure se détache	0,10 point
Aire de compétition	Hors limites	0,10 point
Intégrité	Perte de mémoire ou interruption évidente	0,10 point
Duilian	Attaque manquée, attente ou déviation de la cible	0,10 point
Duilian	Contact accidentel ou blessure	0,10 à 0,30 point
Chorégraphie	Un pas est ajouté ou omis	0,10 point
Chorégraphie	Un mouvement prescrit est omis, ajouté ou sensiblement modifié	0,20 point
Chorégraphie	Sauf pour les mouvements d'équilibre, une pause de plus de 5 secondes constitue une immobilité excessive	0,10 point
Musique	Pas de musique dans une épreuve pour laquelle la musique est obligatoire, ou la musique ne répond pas sérieusement aux exigences	Jusqu'à 0,50 point
Nouvelle exécution	Nouvelle exécution autorisée pour une cause imputable à l'athlète	1,00 point

Principe d'enregistrement : les notes des juges soutiennent le jugement professionnel et toute révision nécessaire ; les juges ne sont pas tenus de saisir chaque code de déduction IWUF.

Annexe D Points clés pour les notes des juges

- Numéro d'épreuve et d'athlète.
- Niveau et grade préliminaires.
- Erreurs majeures de qualité de mouvement.
- Erreurs majeures d'équilibre, d'arme, de limite ou de mémoire.
- Style, puissance, rythme et présentation de l'épreuve.
- Évaluation spécifique à une discipline moderne ou traditionnelle.
- Note globale finale de 10 points.

Annexe E Tableau comparatif des termes en chinois et en français

Chinois	Français
参考扣分	Déduction de référence
十分制综合评分	Système de notation globale sur 10 points
五档十一级	Cinq niveaux et onze grades



CHAMPIONNATS DU MONDE OUVERTS DE WUSHU (WWOC)

RÈGLES DE COMPÉTITION ET MÉTHODES DE JUGEMENT

CAMPEONATOS MUNDIAIS ABERTOS DE WUSHU (WWOC) – REGRAS DE COMPETIÇÃO E MÉTODOS DE JULGAMENTO

动作质量	Qualité du mouvement
演练水平	Performance globale
编排	Chorégraphie
现代武术	Wushu moderne
传统武术 / 传统功夫	Wushu traditionnel / Kung-fu traditionnel
对练	Duilian / Combat chorégraphié
集体项目	Épreuve collective
全能总冠军	Champion du concours général
裁判长	Juge principal
总裁判长	Arbitre en chef
技术委员会	Comité technique
仲裁委员会	Jury d'appel

Principales références

- Fédération internationale de Wushu, Règles de compétition et méthodes de jugement de Wushu Taolu (2024).
- Fédération internationale de Wushu, Règles de compétition et méthodes de jugement du Wushu traditionnel (édition d'essai 2019).
- Version de travail du Règlement de compétition du Wushu moderne du WWOC et résultats des discussions menées par étapes par le Comité d'organisation.