

Union de Việt Võ Đạo de Méry
Thủy Hử Võ Đường



Dimanche 8 Avril 2012

Règlement compétition version 1.3

Tournoi
Épée



Tournoi
Sabre

Jean-François LEBELT
2012-02-16

Règlement de compétition des tournois Epée et Sabre, renseignements www.uvvdm.fr ou via courriel à l'adresse suivante : contact@uvvdm.fr

PREAMBULE	3
LOCALISATION.....	4
MOYENS LOGISTIQUES	4
PLANNING DE LA JOURNEE	5
PRINCIPE DE BASE	6
ORGANISATION	6
<i>L'équipe d'organisation administrative.....</i>	6
<i>L'équipe d'organisation technique</i>	6
<i>L'équipe médicale.....</i>	7
<i>Le Comité d'Organisation du club</i>	7
ARMES DE COMPETITION	7
ATTITUDE.....	8
TENUE DES COMPETITEURS	8
PUBLIC	9
<i>Comportement</i>	9
<i>Déplacement</i>	9
<i>Photos et Vidéos.....</i>	9
DEROULEMENT DES EPREUVES	10
LES INSCRIPTIONS.....	10
AIRE DE COMPETITION	10
APPEL DES CATEGORIES ET POULES.	10
DUREE DU THAO VU KHI, KATA OU TAOLU	11
DISQUALIFICATIONS	11
DEROULEMENT DE LA COMPETITION.....	11
CRITERE DE JUGEMENT	12
<i>Préambule</i>	12
<i>Les Juges.....</i>	12
<i>A - Technique Pure.....</i>	12
<i>B – Fluidité de la puissance et harmonie des mouvements</i>	13
<i>C - Mouvements difficiles ("nan du").....</i>	13
Les type de difficultés	13
<i>D - Sensation générale.....</i>	14
<i>Pénalités.....</i>	14
<i>Tableau de notation</i>	15
L'attribution d'une note.....	15
Tableau de notation du compétiteur.....	16
Principales fautes dans la qualité du mouvement	16
Principales fautes d'expression.....	17
PROTESTATION OFFICIELLE	18
<i>Précisions.....</i>	18

Préambule

Dans le cadre des 20 ans de notre Club : l'Union de Việt Võ Đạo de Méry et des 10 ans de notre École Thủy Hử Võ Đòng. Une manifestation est organisée le **Dimanche 8 Avril 2012** au Gymnase de Méry sur Oise (95) et comprendra 2 compétitions techniques Armes :

1. Le **Tournoi de l'Épée** : compétition technique de présentation d'un enchaînement à l'épée. Cette épreuve est mixte et acceptera les compétiteurs à partir de l'âge de 15 ans.

En fonction du nombre de participants, elle pourra se dérouler en poule de 8 participants avec sélections de 2 à 4 meilleures prestations pour le tour suivant jusqu'à la Finale.

Les 4 premiers seront récompensés par une remise de prix. Pour les 2 derniers finalistes il sera remis : Un chèque de 500€ et une épée pour le vainqueur et une épée ainsi qu'une coupe pour le 2^{ème} finaliste.

2. Le **Tournoi du Sabre** : compétition technique de présentation d'un enchaînement au sabre. Cette épreuve est mixte et acceptera les compétiteurs à partir de l'âge de 15 ans.

En fonction du nombre de participants, elle pourra se dérouler en poule de 8 participants avec sélections de 2 à 4 meilleures prestations pour le tour suivant jusqu'à la Finale.

Les 4 premiers seront récompensés par une remise de prix. Pour les 2 derniers finalistes il sera remis : un chèque de 500€ et un sabre pour le vainqueur et un sabre ainsi qu'une coupe pour le 2^{ème} finaliste.

Aucune épreuve ne sera ouverte, s'il n'y a pas un minimum de 15 inscrits par tournoi.

Ces compétitions seront ouvertes aux Arts Martiaux Vietnamiens, Chinois, Japonais et à toutes Ecoles d'arts Martiaux qui possèdent des enchaînements dans ces 2 armes ; ainsi que les différentes fédérations d'Arts Martiaux des différents Arts cités précédemment.

L'engagement par tournoi est fixé, pour l'instant, à 15€ par compétition et 25€ pour les 2. Les montants définitifs seront arrêtés lors de la publication du règlement final (01/2012).

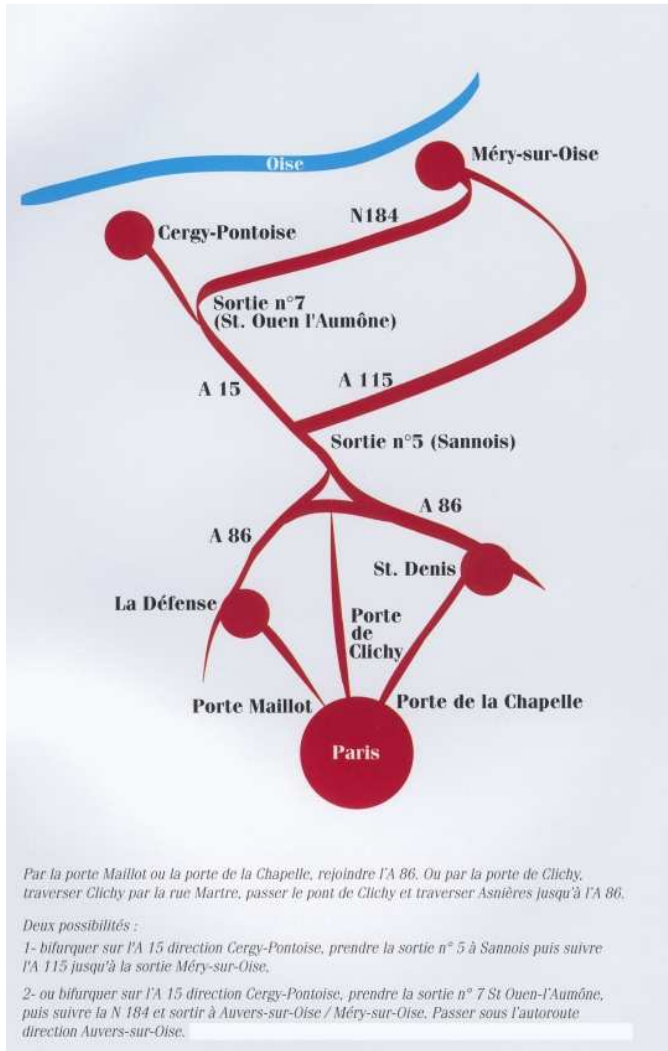
Afin d'organiser au mieux cette manifestation et éviter une saisie massive en fin du mois de Mars, une promotion est proposée aux compétiteurs, **jusqu'au 15/03/2012 inclus**, qui se résume comme suit : 10€ par compétition et 15€ pour les 2.

L'inscription aux différents tournois se fera à partir du mois de Janvier 2012 (formulaire papier ou électronique) et sera close au 31/03/2012. Il n'y aura pas d'inscription sur place.

La table d'arbitrage sera composée de 7 membres, la totalité des notes seront présentées et une moyenne des notes sera calculée. Pour éviter les conflits lors du passage d'un compétiteur dont l'appartenance est identique à une École d'un des juges, il n'y aura pas de note provenant du juge concerné.

Localisation

Méry-sur-Oise est une ville française, située dans le département du Val-d'Oise et la région d'Île-de-France, située à environ 25 km au Nord de Paris. Ses habitants sont appelés les Mérysiens et les Mérysiennes.



La commune s'étend sur 11,2 km² et compte 9522 habitants depuis le dernier recensement de la population datant de 2007. Avec une densité de 852,5 habitants par km², Méry-sur-Oise a connu une hausse de 6,5% de sa population par rapport à 1999.

Entourée par les communes de Frépillon, Auvers-sur-Oise (très célèbre ville où repose le peintre Vincent Van Gogh) et Pierrelaye, Méry-sur-Oise est située à 5 km au Nord-Ouest de Taverny la plus grande ville des environs.

Située à 35 mètres d'altitude, la rivière l'Oise est le principal cours d'eau qui traverse la commune de Méry-sur-Oise.

La commune est proche du parc naturel régional du Vexin français à environ 1 km.

Méry sur Oise compte notamment deux monuments célèbres inscrit au patrimoine régional : son château du XVIIème siècle ayant appartenu à la Comtesse de Ségur et son église du XVème siècle situé dans le prolongement du château

Moyens logistiques

La municipalité de Méry sur Oise a mis à notre disposition tout son complexe sportif, (situé rue Courtil Bajou, à côté de la Caserne des Pompiers), à savoir : l'intégralité du gymnase comportant :

- ▶▶ 2 dojos (l'un de 150 m² et le second de 75 m²)
- ▶▶ 1 salle de 150 m² sans tapis
- ▶▶ l'aire principale d'une surface de 1.320 m² accueillant l'aire de compétition avec des gradins d'une capacité de 300 places.
- ▶▶ 4 vestiaires dont 1 réservé à l'organisation.

Planning de la journée

08H30 Accueil des compétiteurs – Emargement

9H30 Cérémonie d'ouverture de la Manifestation

Discours du Président de l'UVVDM

Discours du Président de l'OMS de Méry sur Oise

Présentation des Invités et Personnalités

Danse de la Licorne

10H00 Ouverture du Tournoi de l'Épée

12H00 Remise des récompenses du Tournoi de l'Épée

12H30 Démonstration de Penchak-Silat par le Fight Tiger Club de Sébastien Vérault

13H00 Pause déjeuner – buvette à disposition

Il est précisé qu'aucun papier ou plastique ne devra être répandu au sol (des sacs poubelles seront à disposition du public).

14H00 Ouverture du Tournoi du Sabre

16H00 Remise des récompenses du Tournoi du Sabre

16H30 Cérémonie de clôture :

Démonstration de l'École Thủy Hử Võ Đòng

Discours du Président de l'OMS de Méry Sur Oise

Discours du Président de l'UVVDM

17H30 Clôture de la Manifestation

18H00 Cocktail

Principe de base

Organisation

L'équipe d'organisation administrative

L'équipe d'organisation est composée des membres du Bureau de l'Union de Việt Võ Đạo de Méry pour la partie infrastructure, accueil et pour le corps arbitral du responsable arbitrage, du superviseur, du régulateur, des professeurs des différents clubs présents si ces derniers veulent proposer leur aide.

Différentes fonctions sont nécessaires à la bonne tenue de ce genre de manifestation:

- ▶ Le Responsable Organisation : il a en charge toute l'organisation des inscriptions, de la réalisation des différentes catégories et d'apporter toutes les feuilles administratives nécessaires, dont les déclarations officielles d'accident.
- ▶ Le Responsable Manifestation : il a autorité sur toutes autres personnes sur les lieux de la manifestation, pour toutes les questions d'organisations, d'imprévus, d'incidents (panne d'électricité,...). Il a l'autorité de suspendre la manifestation si cela s'avérait nécessaire.
- ▶ Le Responsable Infrastructure : il a en charge la mise en place matérielle de la compétition comme le choix de la salle, tapis, tables, chaises, stylos, support d'écriture, affichage, buvette, médecin, Unité mobile de secours (Croix rouge, Sapeurs pompiers, SAMU, etc.). Egalement il a en charge la fourniture, la gestion et la remise des récompenses.
- ▶ Le Régulateur : il a en charge de distribuer les différentes catégories en fonction du planning de compétition. Ceci en respectant l'ordre définit dans la réglementation compétition.
- ▶ Le Gestionnaire des données de la Compétition : personne chargée de mettre à jour sur ordinateur, les informations de classements et de résultat des participants dans les différentes épreuves. Il se trouve en étroite relation avec le Régulateur.

L'équipe d'organisation technique

Cette équipe est composée des professeurs des différentes fédérations et styles (AMC – AMV – AMJ). Les fonctions suivantes sont nécessaires à la bonne tenue de ce genre de manifestation

- ▶ Le Responsable des Juges et Arbitres : il a en charge de gérer le corps arbitral et toutes les réclamations.
- ▶ Le Superviseur : il en charge de régler les réclamations.
- ▶ Le Juge Technique : de niveau ceinture noire et plus, il juge toutes les épreuves techniques en compagnie de 6 autres juges. Les juges seront affectés en binômes sur les critères de notation suivants :

- A - Technique Pure,
- B – Fluidité de la puissance et harmonie des mouvements,
- C - Mouvements difficiles ("nan du")
- D - Sensation générale, ce critère peut être pris par une personne n'ayant pas forcément le niveau ceinture noire

Le détail de la notation est présenté dans le chapitre « Déroulement des épreuves »

- ▶▶ L'Administrateur Technique : il a la charge du passage d'une catégorie en association avec les sept juges techniques. Il peut être accompagné, d'un adjoint. L'administrateur technique n'est pas nécessairement un pratiquant. L'administrateur a pour tâches principales: l'appel des différents candidats, le relevé des notes des sept juges techniques; le calcul des notes pour définir les sélectionnés ou les égalités.
- ▶▶ Le Chronométrateur : il a la charge de la gestion temporelle des épreuves

L'équipe médicale

- ▶▶ Le Médecin : il a toute autorité pour interdire la participation d'un compétiteur à la compétition. Il doit, d'autre part, pendant toute la durée des épreuves et à tout moment, être prêt à intervenir en cas d'accident et doit décider de l'aptitude d'un compétiteur à poursuivre ou à cesser la compétition.

Le Comité d'Organisation du club

Il reste certaines actions qui sont prises en compte par le Comité d'Organisation du club comme :

- l'Accueil,
- la Restauration,
- la Décoration,
- le Fléchage urbain,
- la Sécurité,
- la Gestion de stands,
- la Mise en place des tapis,
- l'obtention d'autorisations municipales et/ou préfectorales (vente de boissons, parking sur trottoir spécifique, fléchage en ville)
- le Rangement des équipements,
- le Nettoyage des locaux.

Armes de compétition

- ▶▶ Kiem ou Jian (épée) : la pointe de l'épée doit atteindre le sommet de l'oreille du compétiteur lorsqu'il saisit l'épée collée derrière son bras tendu vers le sol. Si l'arme est supérieure ou inférieure en taille, elle sera tout de même validée.
- ▶▶ Dao (sabre) : la pointe du sabre doit atteindre le sommet de l'oreille du compétiteur lorsqu'il saisit le sabre collé sur un côté de son bras tendu vers le sol. Si l'arme est supérieure ou inférieure en taille, elle sera tout de même validée.

Degré de rigidité du sabre et de l'épée : la lame doit rester rigide, elle ne se tord pas lorsque l'on pose l'arme sur sa pointe, même quand on exerce une pression supplémentaire.

Longueur du foulard (sabre) : elle ne dépasse pas la longueur de la lame et ne comporte pas de décoration.

Attitude

Lors de la compétition, les compétiteurs doivent :

- ▶ Accepter sans réserve l'organisation et les décisions prises par les responsables de la manifestation ;
- ▶ Connaître les règles d'arbitrage, le protocole lié à la compétition ;
- ▶ Respecter les consignes de sécurité propres à l'établissement où se déroule la manifestation ;
- ▶ Avoir une tenue de compétition réglementaire ;
- ▶ Être présent lors de leur appel ;
- ▶ Adopter une attitude correcte (gestuelle et verbale) :
 - Pendant la présentation technique ;
 - Pendant les périodes d'attente ;
 - Envers les organisateurs, les arbitres, les compétiteurs et le public.

Le compétiteur est le représentant de sa Fédération et de son club ou son école.

Tenue des compétiteurs

Ces 2 tournois étant des événements Ecoles, il n'y aura aucune tenue imposée, chaque école pourra revêtir ses propres couleurs.

Néanmoins les tenues devront respecter les recommandations suivantes :

- ▶ une veste avec manches courtes ou longues (elles ne doivent pas être retroussées) en fonction des différents styles présentés, pas de t-shirt
- ▶ un pantalon qui doit être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia. Les pantalons ne devront pas dépasser la cheville et pourront, en fonction des styles être resserrés à la cheville.
- ▶ Une ceinture qui doit être d'une longueur suffisante pour couvrir les hanches tout en ne dépassant pas les 3/4 de la longueur de la cuisse.

Il est à noter, que lors des phases finales, ou en cas d'égalité de 2 compétiteurs pour la qualification au tour suivant, les ceintures écoles seront remplacées par des ceintures Rouge ou Jaune pour un jugement au drapeau (duel)

En dehors du port de la tenue les compétiteurs précisée ci-dessus, les participants doivent respecter les points suivants :

- ▶ Pas de bijoux, montre, collier, « percing visible ou non visible », etc. (sous peine de disqualification immédiate) ;
- ▶ La tête doit être nue
- ▶ Les lunettes sont tolérées;

Public

Comportement

Le public doit être conscient qu'il assiste à une manifestation d'Art Martial. Il ne doit pas interférer de quelque façon que ce soit dans le déroulement de la compétition (excitation des pratiquants, agressions verbales à l'égard d'un pratiquant, d'un club, d'un juge ou d'un arbitre, etc....).

Le soutien bruyant est accepté avant et après une prestation technique. En dehors de ces cas, le public doit respecter le silence. Cela fait partie de la discipline martiale et permet aux compétiteurs d'entendre les ordres de l'administrateur.

Tout slogan anti sportif de la part d'une personne ou d'un groupe de personnes sera sanctionné par l'arrêt immédiat de l'épreuve en cours et disqualification du ou des compétiteurs après une première mise en garde au public (L'administrateur arrête l'épreuve et demande à faire une annonce au micro).

S'il y a lieu, le responsable de la manifestation peut être amené à expulser des membres du public.

Les portables doivent être mis en mode vibreur.

Déplacement

Le public n'est pas autorisé à se déplacer sur l'aire de compétition. Le public ne peut s'asseoir que sur les gradins. Il est interdit au public de s'asseoir sur l'aire de compétition.

Photos et Vidéos

Les prises de photos ou de films ne sont pas autorisées sur l'aire de compétition.

Seules des personnes habilitées par l'Organisation sont autorisées à prendre des photos ou filmer sur l'aire de compétition. Une demande d'habilitation peut être demandée auprès de l'organisation par courriel à l'adresse suivante : contact@uvvdm.fr .

Les caméras ne sont pas autorisées, mais les téléphones portables peuvent prendre des séquences vidéo depuis les gradins.

Les sociétés Production Flembo et StillYoung.TV couvrent l'évènement au niveau de photos et vidéos, vous pouvez obtenir auprès d'elles toutes les images désirées. Un DVD de cette manifestation sera proposé par l'organisation, une préservation sera mise en place.

Déroulement des Epreuves

Les inscriptions

Les compétiteurs doivent s'inscrire par l'intermédiaire du club dans lequel ils sont licenciés.

Les inscriptions doivent s'effectuer en respectant impérativement les dates fixées pour cette compétition et publiées sur les sites internet fédéraux, celui de l'organisation de ces 2 tournois et sur les fiches d'engagement.

L'inscription aux différents tournois se fera à partir du mois de Janvier 2012 (formulaire papier ou électronique) et sera clos au 31/03/2012. Il n'y aura pas d'inscription sur place.

Le paiement des engagements aux tournois se fera par chèque bancaire et devra être libellé à l'ordre de **U.V.V.D.M.** il devra être transmis avec le bordereau des participants à l'adresse suivante :

Union de Việt Võ Đạo de Méry
13 Rue du Muguet
95540 Méry sur Oise

La transmission du fichier excel des participants : [NUM_CLUB - Inscription Tournois UVVDM \(Sabre & Epee\) - V1.2 - 2012-04-08.xlsx](#) doit être faite à l'adresse courriel suivant : contact@uvvdm.fr ce fichier doit être renommé comme suit : [NUM_CLUB](#) doit être remplacé par le numéro d'affiliation fédéral.

Aire de compétition

La compétition doit se dérouler sur un tapis long de 14 m et large de 8 m. Une bordure large de 5 cm sera tracée de chaque côté de l'aire de compétition.

Au milieu de deux côtés de longueur, une ligne longue de 30 cm et large de 5 cm sera tracée.

En raison de contraintes matérielles insurmontables, les organisateurs pourront aménager une aire de compétition différente à condition que les règles de sécurité soient respectées.

Appel des catégories et poules.

Par tournoi, il n'y a qu'une catégorie qui regroupe tous les compétiteurs à partir de l'âge de 15 ans (une attestation parentale sera demandée pour les mineurs -18 ans). Cette catégorie est mixte.

A l'appel de la catégorie, les compétiteurs se présentent et se mettent en ligne face à la table des commissaires sportifs et saluent au commandement du superviseur. L'ensemble du corps arbitral sera face aux compétiteurs.

L'appel des présents dans la catégorie et/ou poule est fait à ce moment.

Ils sortent de l'aire d'évolution et se dirigent vers la zone d'attente et/ou échauffement prévue à cet effet. Ils y restent jusqu'à la fin de la catégorie et/ou poule.

Les vainqueurs de chaque tour doivent impérativement rester dans la zone qui leur a été affectée. Les compétiteurs éliminés peuvent quitter cette zone.

Durée du Thao Vu Khi, Kata ou Taolu

Pour tous les styles, la durée du Thao Vu Khi, Kata ou Taolu au Sabre et à l'Épée doit être supérieure à 1 minute et inférieure à 3 minutes.

Disqualifications

Le compétiteur est disqualifié de sa catégorie :

- ▶▶ S'il interrompt sa démonstration.
- ▶▶ S'il chute.
- ▶▶ Si l'arme chute.
- ▶▶ S'il commet une faute grave ou une erreur.
- ▶▶ S'il se blesse

La disqualification de la manifestation peut être invoquée si :

- ▶▶ Le compétiteur n'obéit pas aux ordres de l'administrateur et juges techniques ;
- ▶▶ Le compétiteur agit de façon malveillante ;
- ▶▶ Le compétiteur commet un acte qui porte atteinte à l'éthique de l'Art Martial ;
- ▶▶ Le compétiteur commet des actions considérées comme ne respectant pas l'esprit de compétition.

Note : Un compétiteur disqualifié ne peut être sélectionné pour les phases finales ou l'autre épreuve s'il y est inscrit.

Déroulement de la Compétition

1. Au début de chaque tour, à l'appel de leur nom, les compétiteurs s'alignent dans le périmètre de l'aire de compétition, face au commissaire sportif. Après avoir salué l'équipe arbitrale, ils se retirent de l'aire de compétition et attendent leur tour. A l'appel de leur nom, le compétiteur s'avance sur l'aire de compétition. Au signal de l'administrateur technique, il commence sa prestation. A la fin de celle-ci, le compétiteur salue l'équipe arbitrale et quitte l'aire de compétition sur l'instruction de l'administrateur technique.
2. S'il existe des irrégularités, un juge pourra après le passage des compétiteurs, faire appel aux autres juges pour prendre une décision.
3. Si un compétiteur est disqualifié, le Responsable des Juges annonce à haute voix la disqualification.
4. Quand la prestation est terminée l'Administrateur Technique ou son adjoint demande la décision
5. Le compétiteur doit disposer de deux minutes de récupération entre chaque prestation.
6. Lors des phases finales, si un compétiteur est disqualifié, il ne pourra pas participer au rattrapage.

Critère de Jugement

Préambule

Devant la multitude des styles d'Arts martiaux Chinois, Japonais et Vietnamiens, il n'est pas possible de prendre en considération un critère de respect d'une « forme originelle » du Thao Vu Khi, Kata ou Taolu la majorité des juges techniques n'ayant pas nécessairement la connaissance des enchaînements présentés par les différents styles d'AMC AMJ ou AMV.

Les juges se baseront sur différents critères pour attribuer leurs notes :

- ▶▶ La démonstration réaliste de la signification du Thao Vu Khi ;
- ▶▶ La compréhension des techniques utilisées ;
- ▶▶ Bon timing, rythme, vitesse, équilibre et focalisation de la puissance. ;
- ▶▶ Utilisation correcte de la respiration ;
- ▶▶ Focalisation de l'attention et de la concentration ;
- ▶▶ Forme correcte du style présenté ;
- ▶▶ Manipulation correcte de l'arme

Les Juges

Ils sont 7 au total : ils sont alignés d'un seul côté du tapis. Il y a 4 catégories de juges (A, B, C et D). Chaque catégorie possède un coefficient :

- ▶▶ **A** : 2 juges qui évaluent la technique pure et attribuent 7 points au total
- ▶▶ **B** : 2 juges qui évaluent le tempo, la vitesse, la puissance et la présentation et attribuent 5 points au total
- ▶▶ **C** : 2 juges qui évaluent les mouvements difficiles ("nan du") et attribuent 3 points au total
- ▶▶ **D** : 1 juge qui évalue la forme générale de la prestation et attribut une note artistique d'une valeur de 5 points au total

Les juges attribuent au total 20 points.

A - Technique Pure

De part la richesse et la variété des Styles présentés lors de cette manifestation, les juges doivent s'attacher à noter la prestation globale et les techniques de base du compétiteur.

Les principaux critères sont :

- ▶▶ Présentation : Entrée et sortie du tapis ; Salut et attente ; Tenue vestimentaire.
- ▶▶ Mémorisation : Hésitations ; Oublis.
- ▶▶ Positions et déplacements : Justesse ; Stabilité, Equilibre ; Attitude.
- ▶▶ Maniement et dextérité de l'arme
- ▶▶ Coordination du souffle et des techniques de mains, de pieds et de déplacements

B – Fluidité de la puissance et harmonie des mouvements

Cette catégorie tient compte des jugements suivants :

- ▶ Technique : L'énergie doit se dégager du centre du corps et pas uniquement des bras ou des jambes. La technique de la frappe ou de coupe doit correspondre au type de l'enchaînement.
- ▶ Regard : Le regard reflète l'âme de l'enchaînement ; Il doit être en harmonie avec les techniques exécutées. Le pratiquant doit vivre les techniques exécutées avec ses moments forts. Un regard constamment orienté vers le sol est le signe d'un enchaînement non vécu. Il ne doit pas y avoir de regard agressif mais un regard déterminé ; Le regard doit précéder le mouvement.
- ▶ Rythme : Temps forts ; Pausés ; Reprises.

C - Mouvements difficiles ("nan du")

Les juges de catégorie C ajoutent et déduisent des points en fonction de la difficulté des mouvements. Soit au total 3 points sur 20.

Les type de difficultés

- ▶ Les Équilibres :
 - lever la jambe et la tenir avec la main en position debout
 - un équilibre sur une jambe avec l'autre jambe à la perpendiculaire (par rapport au sol)
 - un équilibre sur une jambe avec l'autre jambe en arrière
- ▶ Les Balayages :
 - un balayage avant avec une rotation complète
 - un balayage avant avec 2 rotations complètes
- ▶ Les Sauts et Acrobaties :
 - un saut en rotation intérieure à 360°
 - un saut en rotation intérieure à 540°
 - un saut en rotation intérieure à 720°
 - un saut "papillon" standard
 - une vrille à 360°
 - une vrille à 720°
- ▶ Les Réceptions de Sauts :
 - une réception en position ou en grand-écart sur un saut
- ▶ Les Armes :
 - lancer l'arme en l'air, puis effectuer un balayage ou une rotation puis rattraper l'arme
 - lancer l'arme en l'air, puis effectuer un saut en rotation interne ou externe à 360° puis rattraper l'arme

D - Sensation générale

Le juge de cette catégorie doit avoir une vision d'ensemble d'un enchaînement au regard des critères évoqués ci-dessus. Il ne doit pas se laisser influencer par des techniques acrobatiques.

Il fera plus particulièrement attention à la qualité du maniement de l'arme. Une perte d'arme lors de la présentation technique correspond à une élimination, sauf si cela fait manifestement partie de l'enchaînement

Pénalités

Des pénalités sont incluses dans la notation en fonctions des évènements suivants :

- ▶▶ Si le compétiteur interrompt sa présentation (autorisé à recommencer une fois)
- ▶▶ Si le compétiteur modifie l'orientation de son mouvement pour éviter un juge ;
- ▶▶ Le compétiteur est éliminé s'il interrompt une deuxième fois sa présentation ;
- ▶▶ Le compétiteur est éliminé en cas de tenue non conforme ou de problème d'hygiène (1 min pour y remédier).
- ▶▶ Si l'arme du compétiteur se casse accidentellement, ce dernier a droit à une minute pour y remédier et recommencer sa présentation sans pénalité. (1 min pour y remédier).
- ▶▶ Si le compétiteur se blesse avec son arme. Si l'arme se casse suite à un mauvais maniement du compétiteur.
- ▶▶ Oublis : chaque oubli entraîne à une déduction de point en fonction de la gravité de chaque oubli :
- ▶▶ Pause :
 - une pause qui affecte le rythme des mouvements
 - une longue pause,
 - une pause créant la confusion chez le compétiteur.
- ▶▶ Affectation des mouvements par la tenue ou l'objet de décoration : une déduction de point s'applique lorsque :
 - le foulard du sabre ou le pompon de l'épée, s'enroulant autour de toute partie du corps, affecte les mouvements du compétiteur,
 - un élément vestimentaire ou une arme tombe,
 - la veste se déboutonne ; le vêtement se déchire, les chaussons s'enlèvent...
- ▶▶ Affectation du mouvement par une arme :
 - les armes touchent le sol ou le corps du compétiteur
 - les armes se cassent.
- ▶▶ Perte d'équilibre :

- chaque oscillation corporelle, déplacement ou sautillerment non pertinent donne lieu à une déduction de point (la répétition de ces fautes donne lieu à cumul de déductions),
 - chaque appui pour se rééquilibrer donne lieu à une déduction de point,
 - chaque chute non pertinente donne lieu à une déduction de point.
- ▶ Sortie des limites de l'aire de compétition :
- lorsqu'une partie du corps sort des limites de l'aire de compétition, une déduction de point est appliquée,
 - lorsque l'ensemble du corps sort des limites de l'aire de compétition : une déduction de point est appliquée.
- ▶ Reprise de l'enchaînement:
- tout compétiteur dont l'exécution du Thao Vu Khi, Kata ou Taolu est interrompue par un cas de force majeur peut répéter son enchaînement avec l'accord du juge en chef de table et ceci sans déduction de point,
 - tout compétiteur dont l'exécution du Thao Vu Khi, Kata ou Taolu est interrompue par un trou de mémoire, une erreur technique ou le dommage de son arme peut répéter son enchaînement après déduction de point,
 - lorsqu'un compétiteur, blessé, se trouve dans l'incapacité de poursuivre son Thao Vu Khi, Kata ou Taolu, le juge en chef de table pourra arrêter la présentation. Si, après les premiers soins, le compétiteur est en mesure de poursuivre la compétition, il pourra recommencer son enchaînement après déduction de point.

Tableau de notation

Chaque juge possède un tableau de notation sur lequel il inscrit son nom, son grade, sa catégorie de juge technique (A, B, C ou D) et la note du compétiteur. Le juge technique justifie sa note par des commentaires synthétiques.

L'attribution d'une note

Les juges techniques jugent sur un total de vingt points. Selon la prestation, ils procèdent à des déductions.

Pour donner une note, chaque arbitre se réfère à un règlement très précis. Ce dernier doit être respecté à la lettre ; toute considération personnelle ne peut cependant pas être écartée. Et c'est de là que naît toute la difficulté de l'arbitrage en compétition.

La note est attribuée en considération des critères généraux de règlement, mais aussi en comparaison des différents pratiquants qui se présentent.

La première note ne doit pas être un désavantage, elle doit être le point de référence à ne pas oublier pendant tout le passage du groupe.

La note ne doit pas être donnée au hasard : elle doit être précise et justifiable.

Tableau de notation du compétiteur

Date

Nom et Numéro du Juge

Nom et Prénom du compétiteur

Catégorie	Nbre Points	Faute légère	Faute évidente	Faute Sérieuse	Note
A	7 points	0,05 point	0,1 point	0,2 point	/7
B	5 points	0,1 à 0,5	0,6 à 1	1 à 2	/5
C	3 points	0,1 à 0,5	0,6 à 1	1 à 2	/3
D	5 points				/5
TOTAL GENERAL					

Principales fautes dans la qualité du mouvement

Les principales fautes dans la qualité du mouvement sont :

- ▶ Fautes légères : On appelle faute légère, une faute n'altérant pas la qualité de l'enchaînement
- ▶ Fautes évidentes : La faute évidente est directement perceptible.
- ▶ Fautes sérieuses : La faute sérieuse ou grave altère directement la qualité de l'enchaînement.

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

Exemples de fautes légères :

- ▶ Poing : non serré, frappe inégale, pouce écarté.
- ▶ Paumé : doigts séparés, doigts non rigides.
- ▶ Mains : non contractées,
- ▶ Doigts pour l'épée : index et majeur non joints.
- ▶ Positions de base : genou dépassant l'axe du pied, jambe trop ou pas assez inclinée, orteils mal orientés, cuisses trop hautes en flexion (+ 45°), talon levé, jambe fléchie alors qu'elle devrait être tendue, position pas assez basse, pieds non correctement en contact avec le sol).
- ▶ Équilibre : léger manque d'équilibre ou de stabilité de la jambe, de la cuisse, du genou d'appui ou bien du corps, manque de stabilité au départ ou à la réception des sauts et coups de pieds sautés.

Exemples de fautes évidentes :

- ▶▶ Quand il y a plusieurs répétitions de fautes légères.
- ▶▶ Postures de jambe et de pieds : pieds non en appui total au sol, pieds non parallèles ou cuisses trop hautes en position du Cavalier (MA BU ou TRUNG BINH TAN ou KIBA-DACHI), jambes trop rapprochées en position de l'Arc et Flèche (GONG BU ou DINH TAN ou ZENKUTSU-DACHI)
- ▶▶ Déséquilibres plus marqués et plus longs.

Exemples de fautes graves :

- ▶▶ Quand il y a répétition de fautes évidentes.
- ▶▶ Quand les mouvements et les postures sont effectués de telle manière que le juge ne peut ni les reconnaître ni les qualifier.
- ▶▶ Quand les déséquilibres entraînent une chute, ou nécessitent un mouvement de rattrapage non compris dans le Thao Vu Khi, Kata ou Taolu.
- ▶▶ Quand l'arme tombe au sol.

Principales fautes d'expression

Force et coordination:

- ▶▶ La force et la coordination sont notées sur deux points.
- ▶▶ Force : les mouvements doivent être vigoureux et efficaces.
- ▶▶ Coordination : entre les yeux les mains, les pieds, le port de tête, le corps sans oublier l'arme éventuelle. Les fautes sont sanctionnées en fautes légères évidentes et sérieuses.

Esprit, rythme, contenu, et chorégraphie :

- ▶▶ Ils sont notés sur deux points.
- ▶▶ L'esprit consiste en concentration il faut surveiller le regard du compétiteur.
- ▶▶ Le rythme consiste en l'enchaînement rapide ou lent.
- ▶▶ Le contenu doit être riche et diversifié.

Protestation officielle

Le superviseur des juges techniques doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prendra alors les mesures qui s'imposent.

Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage ou son représentant et ceci immédiatement après le passage du compétiteur. La décision du responsable de l'arbitrage n'est pas susceptible de recours.

Précisions

En aucun cas un compétiteur ne sera autorisé à protester contre une décision émise par le corps arbitral. S'il y a contestation, celle-ci doit être formulée dans le plus grand calme auprès du corps arbitral. Seul le représentant officiel du club est habilité à porter réclamation.

La réclamation sera examinée par le responsable de l'arbitrage ou son représentant. Cet examen consiste, entre autres, à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage questionnera l'équipe arbitrale. Le responsable du club pourra émettre ses observations par écrit et les remettre au responsable de l'arbitrage avant la fin de la catégorie concernée. Ces observations ne pourront porter que sur des points précis du règlement et non sur la valeur du jugement d'un juge en particulier.

Lorsque le responsable de l'arbitrage considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée est décidée. Lorsque la décision est prise, celle-ci est signifiée au représentant officiel du club, et le cas échéant au public.

A noter

Le support Vidéo n'est pas accepté pour contester une décision d'arbitrage.