

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ARTS ÉNERGÉTIQUES ET MARTIAUX CHINOIS

Taichi chuan – Qigong – Kungfu – Wushu

FFAEMC

**Roliball - Raquette Chinoise
TAOLU**

RÈGLEMENT DE COMPÉTITION ET D'ARBITRAGE

Applicable à partir du 1^{er} septembre 2026

SOMMAIRE

A.	RÈGLEMENT DE COMPÉTITION	3
A.1.	PRÉAMBULE.....	3
A.2.	SEXE.....	3
A.3.	NATIONALITÉ	3
A.4.	FORMALITÉS ADMINISTRATIVES SPÉCIFIQUES.....	3
A.5.	DOCUMENTS MÉDICAUX À PRÉSENTER	3
A.6.	LES CATÉGORIES D'ÂGE	4
A.7.	LES TYPES D'ÉPREUVES.....	4
A.7.1.	Épreuve individuelle Taolu	4
A.7.2.	Épreuve collective Duilian	4
A.7.3.	Épreuve collectives- JITI	4
A.8.	L'AIRE DE COMPÉTITION	4
A.9.	LE MATÉRIEL	4
A.10.	MUSIQUE	5
A.11.	PROTOCOLE ET MODALITÉS DE PASSAGE	5
A.12.	ORGANISATION DES ÉPREUVES	5
A.13.	DÉLIVRANCE DES TITRES.....	5
B.	RÈGLEMENT D'ARBITRAGE	6
B.1.	PRÉAMBULE.....	6
B.2.	LE CORPS EXÉCUTIF DES ARBITRES	6
A.1.1.	Le Responsable des Arbitres	6
A.1.2.	Le juge de table (principal).....	6
A.1.3.	Le juge de table (chronométreur)	6
A.1.4.	Le coordinateur (peut être commun à plusieurs tables)	6
B.3.	LA DISPOSITION DU CORPS ARBITRAL SUR LE PLATEAU DE COMPÉTITION	7
B.4.	DÉCOMPTE DES POINTS	7
A.1.5.	Difficultés techniques - 50 Points.....	8
A.1.7.	Chorégraphie et fluidité d'exécution - 30 points	9
A.1.8.	Impression générale : 20 points.....	9

A. RÈGLEMENT DE COMPÉTITION

A.1. PRÉAMBULE

La compétition de Roliball - Raquette Chinoise - Taolu organisé par la Fédération Française des Arts Énergétiques et Martiaux Chinois (FFAEMC) est une rencontre dont le but est de permettre aux pratiquants de la fédération de pouvoir se mesurer dans des épreuves à caractère sportif permettant un échange entre les différentes pratiques.

Ce règlement spécifique précise et complète le règlement général de compétition de la FFAEMC en vigueur pour ladite compétition. Le règlement général de compétition fait référence pour tout élément non spécifié.

A.2. SEXE

Toutes les épreuves peuvent être mixtes.

A.3. NATIONALITÉ

Français, résident français, étranger

A.4. FORMALITÉS ADMINISTRATIVES SPÉCIFIQUES

La compétition est accessible aux licenciés de la FFAEMC et de la FRF (Fédération Roliball France) de la saison en cours.

Tout compétiteur doit pouvoir justifier de sa licence de la saison en cours (timbre de licence ou attestation de licence).

Les licenciés FFAEMC doivent également présenter un passeport fédéral de la FFAEMC dûment rempli et en cours de validité.

Cas général pour les mineurs :

En plus des documents demandés ci-dessus, fournir une autorisation signée par la personne ayant autorité parentale lui permettant de participer à des rencontres dans les compétitions et manifestations organisées par la Fédération Française des Arts Énergétiques et Martiaux Chinois (sur papier libre ou apposée sur le passeport fédéral).

A.5. DOCUMENTS MÉDICAUX À PRÉSENTER

Le licencié doit présenter un questionnaire de santé ne comportant aucune réponse négative. Dans le cas contraire, un certificat médical de non-contre-indication à la pratique compétitive doit être présenté.

Pour les licenciés de plus de 70 ans, un certificat médical de non-contre-indication de moins de 3 ans est exigé.

A.6. LES CATÉGORIES D'ÂGE

Catégories d'âges	Juniors	Séniors	Vétérans	Vétérans 2
Age fédéral	15 - 18 ans	19 - 39 ans	40 - 50 ans	+ de 50 ans

A.7. LES TYPES D'ÉPREUVES

Type d'épreuve	Contenu	Temps de réalisation
Épreuve individuelle TAOLU improvisé	Tous Taolu de raquette en SOLO	De 1'30 mini à 3'30 maxi
Épreuve individuelle TAOLU inventé		
Épreuve individuelle TAOLU standardisé	Tous Taolu de raquette en SOLO	De 0'50 mini à 3'30 maxi
Épreuve collective DUILIAN	Tous Taolu de raquette en DUO (synchronisé ou chorégraphié)	
Épreuve collective JITI	Tous Taolu de raquette en groupe (entre 3 et 12 personnes) (synchronisé ou chorégraphié)	

A.7.1. Épreuve individuelle Taolu

Le Responsable de compétition se réserve le droit de regrouper des catégories d'âge selon le nombre de participants.

A.7.2. Épreuve collective Duilian

Il s'agit de présentation d'un Taolu pré-arrangé de 2 personnes

A.7.3. Épreuve collectives- JITI

Les JITI sont une démonstration de groupe avec des raquettes, sans filet.
Un groupe JITI est constitué de 3 à 12 personnes.

A.8. L'AIRE DE COMPÉTITION

L'aire de présentation des TAOLU, JITI ou DUILIAN n'a pas de dimension prédéfinie, mais ne doit cependant pas être inférieure à 4 x 4 mètres. Elle sera délimitée indifféremment par un marquage au sol, plots, barrières... Le sol doit être en dur, de préférence en parquet.

A.9. LE MATÉRIEL

1. Raquette : elle est fournie par le compétiteur
 - a. Tamis :
 - Souple (sans bonification)
 - Intermédiaire (avec bonification)
 - Ferme (avec bonification)
 - b. Longueur : 47 cm
 - c. Largeur : 23 cm maximum
2. Balle : fournie par l'organisateur. Elle est lestée de 30 g de sable maximum et pèse 55+/- 2g au total, de diamètre 6,8+/-0,1 cm, granularité n'excédant pas 0,03 cm.
3. Tenue : fournie par le compétiteur.
 - a. Tenue d'école ou pantalon de couleur uniforme pour tous les compétiteurs du même club, t-shirt uni ou veste chinoise unie.
 - b. Chaussures, à semelles fines.
 - c. Il n'y a pas de protections obligatoires.

A.10. MUSIQUE

Taolu Standard :

La musique est au choix des compétiteurs.

Le silence peut être une musique.

Taolu improvisé :

La musique sera choisie par le jury aléatoirement sur une liste préétablie de 3 à 5 titres

Taolu inventé :

Le candidat présente un taolu personnel sur une musique de son choix.

Le silence peut être une musique.

A.11. PROTOCOLE ET MODALITÉS DE PASSAGE

- Dix minutes avant le début de l'épreuve, un appel général invite les compétiteurs à se présenter à proximité de l'aire de passage où ils seront appelés nominativement pour vérification de leur inscription et de leur tenue. Le compétiteur n'est plus ensuite autorisé à faire préciser les points du règlement.
- Un compétiteur ne se présentant pas au bout de trois appels sera déclaré forfait.
- Si un compétiteur concourt dans une autre épreuve de manière qu'il ne puisse se présenter dans les délais indiqués, il (ou une tierce personne) doit préalablement en informer le Responsable de la Compétition : l'ordre de son passage sera exceptionnellement différé, dans les limites de la durée totale de l'épreuve.
- Un deuxième appel nominatif invite le compétiteur à se placer sur l'aire de passage ; le compétiteur doit saluer en direction du jury et attendre le signal de départ (gong ou cloche) pour commencer sa prestation.
- Le début de la musique signale le début de la prestation ;
En cas de silence, un gong donne le début de la prestation et un deuxième gong (ou cloche) indique qu'il reste 10 secondes avant la fin du temps maximum prévu pour l'épreuve. La prestation doit être impérativement terminée à l'issue de ces 10 secondes.
- A la fin de la prestation, le compétiteur salue à nouveau les membres du jury et se place sur le côté pour attendre sa note.
- Les résultats de la compétition doivent être publiquement affichés.

A.12. ORGANISATION DES ÉPREUVES

L'organisation des épreuves se fera sous le format « épreuve par série » (cf. règlement général des compétitions).

A.13. DÉLIVRANCE DES TITRES

Conférer le paragraphe "Récompenses" du règlement général des compétitions.

B. RÈGLEMENT D'ARBITRAGE

B.1. PRÉAMBULE

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

B.2. LE CORPS EXÉCUTIF DES ARBITRES

Le corps exécutif d'arbitrage ROLIBALL - RAQUETTE CHINOISE - TAOLU est composé de :

- Le Responsable des Arbitres
- Un juge de table (principal)
- Un juge de table (chronométrateur)
- Un coordinateur (peut être commun à plusieurs tables)

A.1.1. Le Responsable des Arbitres

- Il dirige le travail des groupes d'arbitres, assure la bonne application du règlement de compétition ;
- Il contrôle et vérifie toutes les préparations des compétitions.
- Il explique le règlement et le programme de compétition sans avoir le droit de les changer.
- Au cours de la compétition, selon l'exigence du travail d'arbitrage et de distribution du travail d'arbitrage, il a le droit de résoudre tout problème dû à l'erreur sérieuse commise par un juge.
- Il vérifie et déclare les résultats de la compétition, veille à leur affichage et clôt l'arbitrage.

A.1.2. Le juge de table (principal)

- Il note sur la feuille de passage, pour chaque compétiteur, les points, pénalités, avertissements.
- Il est le rapporteur des points et du résultat auprès de l'arbitre central et du coordinateur.
- Il appuie et assiste le coordinateur en vérifiant les documents et transmettant tout élément utile

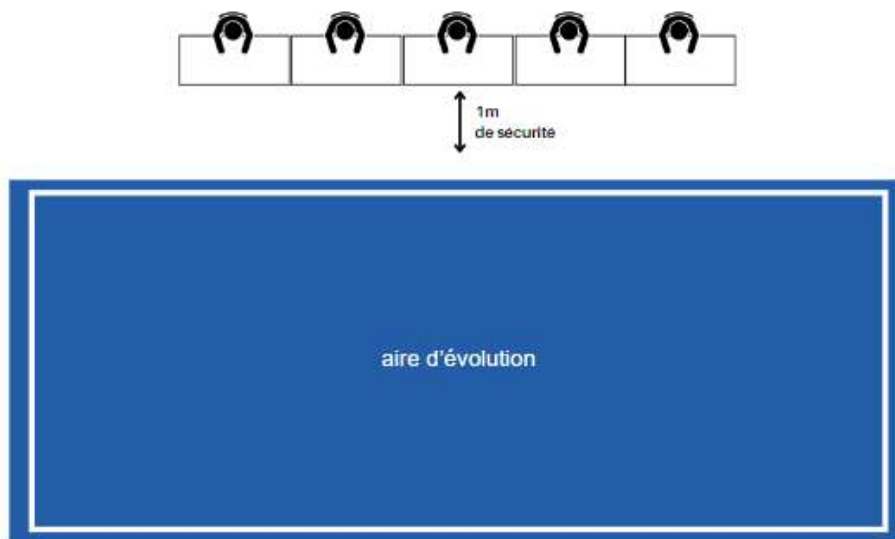
A.1.3. Le juge de table (chronométrateur)

- Il chronomètre et contrôle le temps de passage,
- En cas de non présence de musique, il donne le signal du début et de la fin du passage par une percussion sur un gong (ou sonnette).

A.1.4. Le coordinateur (peut être commun à plusieurs tables)

- Il planifie, avec le responsable de la compétition, en concertation avec le juge de table et l'arbitre central, l'ordre et le déroulé des épreuves.
- Il veille au bon équipement des tables de compétition (gong ou sonnette, chronomètre, tableau de score, formulaires vierges, stylos, moyens d'affichage, micro et ampli...)
- Il adapte si besoin, la composition des tableaux
- Il s'assure avec le juge de table de la bonne préparation et rédaction des feuilles de passage
- Il procède à l'appel des compétiteurs.
- Il collecte les résultats, vérifie l'exactitude des feuilles de passage, tableaux, de leur validation (signatures)
- Il rapporte les résultats au responsable de la compétition.
- Il fait le lien entre le juge principal, le responsable des arbitres, le responsable de la compétition pour favoriser le traitement de tout problème d'organisation, déroulement ou litige.

B.3. LA DISPOSITION DU CORPS ARBITRAL SUR LE PLATEAU DE COMPÉTITION



B.4. DÉCOMPTE DES POINTS

Les Duilian et Jiti sont une formation unique et jugée comme étant un seul individu.

Les épreuves sont notées sur une base de **100 points** maximum répartis ainsi :

Difficultés techniques	50 points max
Chorégraphie et fluidité d'exécution	30 points max
Impression générale	20 points max

Des points additionnels peuvent être attribués pour des difficultés techniques pour :

Utilisation d'une raquette à tamis intermédiaire	10 points
Utilisation d'une raquette à tamis ferme	20 points
Une technique nouvelle ^a	5 points
Plusieurs techniques nouvelles	10 points
Deux raquettes et une balle (ambidextre)	5 points
Deux raquettes et deux balles (ambidextre)	5 - 15 points max ^b

La note globale de "Difficultés techniques" ne doit pas être supérieure à 50 points

^a Pour être reconnues nouvelle, la technique doit être démontrée aux organisateurs en début de compétition

^b En cas d'utilisation de deux raquettes et deux balles (ambidextre) :

- Si les deux balles sont essentiellement jouées sur une seule raquette : 5 points

- Si les deux raquettes sont jouées simultanément avec chacune une balle : 15 points max

A.1.5. Difficultés techniques - 50 Points

Critères à respecter, suivant le type de mouvement

Pendule et 8 : 10 points

- Axe étiré
- Balle collée à la raquette
- Bras étendu
- Mouvements circulaires
- Stabilité de la hauteur du centre de gravité
- Technique correcte (pas, mouvement)
- Tenue de la raquette

Cercle et miroir : 10 points

- Axe étiré
- Balle collée à la raquette
- Mouvements circulaires
- Participation du corps (taille et jambes)
- Technique correcte (pas, mouvement)

Lâché et accueil de la balle : 10 points

- Axe étiré
- Balle collée à la raquette
- Mouvements circulaires et amples
- Participation du corps (taille et jambes)
- Technique correcte (lâché et accueil)

Rotation du corps : 10 points

- Coude écarté du corps
- Équilibre conservé
- Rotation continue et complète

Rotation de la raquette : 10 points

- Balle collée à la raquette
- Participation du corps (taille et jambes)
- Rotation continue et circulaire
- Tenue de la raquette

A.1.7. Chorégraphie et fluidité d'exécution - 30 points

La chorégraphie des mouvements doit suivre les principes de base de la discipline, les mouvements doivent être harmonieux, fluides, généreux, élégants, étirés, et d'axe vertical et générés par la taille.

Il doit y avoir une alternance de Yin et de Yang, les mouvements seront évalués selon l'âge du pratiquant et de son état physique, aussi bien que la cohérence avec la musique et le rythme.

En dehors des lâchés, la balle doit clairement adhérer à la raquette. Les pauses d'un maximum de 3 secondes sont autorisées (ex : décision, chutes de matériel, trou de mémoire...).

L'aire d'évolution doit être totalement utilisée.

FAUTES (points à déduire du maximum de 30 points de la partie chorégraphie)

FAUTES - GÉNÉRALITÉS

Non suivi des principes de base	- 5 points max
Mise en danger du pratiquant	- 1 point max
Monotonie, répétition excessive	- 5 points max
Incohérence avec la musique et le rythme (ou en silence)	- 10 points max
Pause excessive en durée	- 1 point max
Défaut d'utilisation de la surface	- 2 points max

FAUTES - IMPROVISATIONS et INVENTIONS

Perte de la balle pendant plus de 3 secondes	- 2 points à chaque perte
Manque d'originalité par rapport aux standards	- 5 points

FAUTES - STANDARDS

Perte de la balle une fois	- 2 points
Perte de la balle plusieurs fois	- 5 points

NOTA : La note de la chorégraphie ne peut pas être négative

A.1.8. Impression générale : 20 points

Critères à respecter

Respect des règles de base :

- Mouvements circulaires, doux, impliquant tout le corps, sans précipitation
- Force et extension
- Contrôle du corps

Présentation :

- Entrée et sortie de l'aire de pratique : 1 point
- Présentation, présence, expression : 2 points
- Cohérence entre la théorie et la pratique : 2 points

Taolu :

- Forme Standard 1 / Forme Taiji 05-08 : 5 points max
- Forme Standard 2 / Forme Taiji 16-24-36 : 10 points max
- Forme Standard 3+ / Forme Taiji 42+ : 15 points max
- Forme non-standard ou improvisée : 15 points Max