

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ARTS ÉNERGÉTIQUES ET MARTIAUX CHINOIS

Taichi chuan - Qigong - Kungfu - Wushu

F F A E M C

**ARTS MARTIAUX CHINOIS EXTERNES
KUNGFU**

**TAOLU TRADITIONNEL
SANSYOU TRADITIONNEL**

RÈGLEMENT D'ARBITRAGE

Date d'application : à partir du 01/09/2026

Table des matières

Le corps arbitral des compétitions de Kungfu Taolu.....	4
1. Préambule	4
1. Les différents juges.....	4
2. Fonction des juges.....	4
2.1. Généralités.....	4
2.2. Le chef de table.....	4
2.3. Les juges de ligne	4
2.4. Le chronométrateur – le marqueur.....	4
3. La disposition du corps arbitral sur le plateau de compétition	5
3.1. L'aire d'évolution	5
4. Enregistrement des notes.....	5
5. Décisions.....	5
Règlement d'arbitrage Kungfu TaoLu Traditionnel	6
1. Définition	6
2. Généralités.....	6
3. Notations.....	6
4. Critères de notation des CATÉGORIES INDIVIDUELLES.....	6
A. Réalisme et complexité martiale.....	6
B. Qualité des postures et mouvements.....	7
C. Performance globale.....	7
D. Energie dégagée (au sens large)	8
5. Critères de notation des CATÉGORIES DUILIAN	8
A. Réalisme et complexité martiale.....	8
B. Qualité des postures et mouvements.....	8
C. Performance globale.....	9
D. Energie dégagée.....	9
6. Critères de notation des CATÉGORIES JITI (groupe).....	10
A. Réalisme et complexité martiale.....	10
B. Qualité des postures et mouvements.....	10
C. Performance globale.....	11
D. Energie dégagée.....	11
7. Pénalités	11
7.1. Mouvements altérés par la tenue ou l'objet de décoration	11
7.2. Mouvements inappropriés de l'arme	11
7.3. Sortie des limites de l'aire de compétition.....	12
7.4. Respect du temps.....	12
7.5. Arrêt et reprise des Taolu.....	12
7.6. Taolu non conforme	12
7.7. Cumul des pénalités	12
8. Décisions.....	12

Le corps arbitral des compétitions de Kungfu Sanshou	13
1. Préambule	13
2. Les différents juges et arbitres.....	13
3. Fonction des juges et arbitres.....	13
3.1. Généralités.....	13
3.2. Le chef de table.....	13
3.3. L'arbitre central.....	13
3.4. Les arbitres de coins.....	13
3.5. Le chronométrateur – le marqueur.....	13
4. La disposition du corps arbitrale sur le plateau de compétition	14
5. Matériel pour le jugement et l'arbitrage	14
E. Matériel du chef de table.....	14
F. Matériel de l'arbitre de coin	14
G. Matériel du chronométrateur	15
H. Matériel de l'enregistreur	15
Règlement d'arbitrage Sanshou traditionnel.....	16
6. Définition.....	16
6.1. Le Sanshou JEUNES / ENFANTS : (initiation combat)	16
6.2. Le Sanshou ADULTES	16
7. Généralités.....	16
8. Coaching et accompagnement	16
9. Techniques autorisées	16
10. Zones de contact autorisées.....	17
11. Zones de contact interdites	17
12. Techniques interdites.....	17
13. Gains de points	17
14. Pénalités.....	18
15. Suspension du combat	19
16. Arrêt du round ou du combat.....	19
17. Décisions	19
18. Égalité pour le combat.....	19
19. Protocole	20
I. L'avant combat :.....	20
J. Pendant et après le combat :.....	21
20. Gestuel du corps arbitral.....	22
20.1. Gestuel de l'arbitre central.....	22

Le corps arbitral des compétitions de Kungfu Taolu

1. Préambule

Ce règlement d'arbitrage Taolu 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.

1. Les différents juges

On distingue par plateau :

- Le chef de table
- Le chronométreur et l'enregistreur (ou marqueur)
- Les juges de ligne, au nombre de 3 minimum

2. Fonction des juges

2.1. Généralités

Outre leurs missions spécifiques, les juges Taolu pourront être amenés, sollicités par le responsable de l'arbitrage et de compétition, à vérifier les formalités d'inscriptions le jour de la compétition, vérifier la tenue des compétiteurs, annoncer les résultats, remettre les médailles aux finalistes et exécuter des tâches administratives simples.

2.2. Le chef de table

Le chef de table est positionné à la table centrale.

Il a pour mission :

- Le bon déroulé des passages et la surveillance des compétiteurs et de leur prestation
- L'annonce des passages et de la note finale
- la responsabilité de la table
- la coordination des juges

2.3. Les juges de ligne

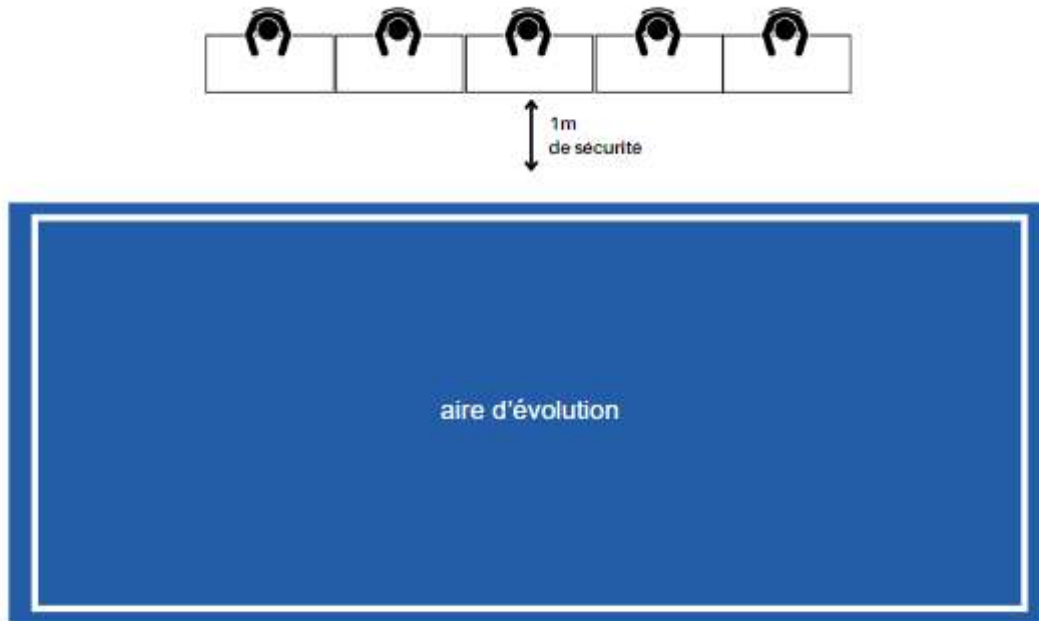
Leur mission est de juger la performance du compétiteur ou de la compétitrice, suivant les directives du règlement, de donner leur note par table par l'outil de communication choisi par l'organisation. Ils sont positionnés par 3 sur les tables 1 à 4 (maximum) en fonction de leurs nombres (minimum de 3 juges). Au moins un juge, qui peut être le chef de table, enregistre les pénalités.

2.4. Le chronométreur – le marqueur

Le chronométreur et le marqueur se tiendront à une table centrale face à la surface de compétition.

3. La disposition du corps arbitral sur le plateau de compétition

3.1. L'aire d'évolution



4. Enregistrement des notes

- Les juges de tables donnent leur note par le biais d'un panneau ou de l'outil de communication choisi par l'organisation pour que le chef de table puisse noter la valeur.
- Le chef de table fait ensuite la moyenne des valeurs de l'ensemble de la table et applique les pénalités et fait l'annonce de la note finale au compétiteur.

5. Décisions

Une fois tous les participants d'une catégorie passés, le classement par ordre croissant des compétiteurs ou compétitrices, est effectué et les trois premiers seront sur le podium, le premier étant le vainqueur de la catégorie.

Règlement d'arbitrage Kungfu TaoLu Traditionnel

1. Définition

Le Taolu traditionnel est une discipline de démonstration où les compétiteurs présentent, lors d'un passage, une ou des formes de leur école.

Les épreuves peuvent se faire seules ou à plusieurs selon les catégories (Taolu, Duilian et Jiti).

Les Taolu sont des enchainements longs de formes codifiées regroupant différentes postures, frappes et autres techniques et déplacements d'un style.

Lors de ces compétitions, l'objectif est de démontrer la plus grande maîtrise possible des formes de son style.

Les techniques de tous les styles de Kungfu traditionnels sont autorisées. Toutes les formes modernes acrobatiques sont interdites lors de ces compétitions.

Une importance particulière est attachée à la démonstration de tous les aspects du style présenté. L'ajout de composantes purement artistiques ou acrobatiques sans relation avec l'authenticité du style présenté n'apporte pas de plus-value.

2. Généralités

Le règlement des compétitions fixe et précise les modes de compétitions, conditions d'inscriptions, catégories d'âge, les systèmes de rencontre, le code vestimentaire du compétiteur. Le règlement médical précise les examens médicaux obligatoires.

3. Notations

La notation se fait selon les règles suivantes :

- La notation se fait selon 4 critères,
- Chaque juge s'appuie sur ces critères pour donner une note comprise entre 0 et 10 avec une précision au dixième, avec une précision possible au centième pour la seule note finale,
- Si le nombre de juges est supérieur ou égal à 5, la note la plus haute et la note la plus basse sont retirées (élimination des notations extrêmes),
- En cas d'égalité entre deux compétiteurs, le critère de performance globale est pris en compte pour effectuer le classement,
- Les juges se concertent pour l'attribution de la note du premier compétiteur d'une catégorie afin de fixer la note de référence, les compétiteurs suivants étant notés par rapport à cette note de référence.

4. Critères de notation des CATÉGORIES INDIVIDUELLES

Les catégories individuelles comprennent les Taolu mains nues et avec armes.

La notation est fonction de **4 catégories de critères** qui sont :

- A - Réalisme et complexité martiale
- B - Qualité des postures et mouvements
- C - Performance globale
- D - Energie dégagée

A. Réalisme et complexité martiale

Le contenu doit être riche, diversifié et martial.

Le réalisme et la complexité martiale peuvent provenir (liste non exhaustive) :

- De la faisabilité des techniques en contexte de combat réel,
- De l'utilité martiale des techniques,
- Des changements de positions (différentes hauteurs et changement rapide),
- Des déplacements complexes,
- De la durée du taolu,

- De la diversité des techniques,
- Du schéma du taolu,
- Du réalisme de l'arme en relation avec la forme présentée

Exemples d'observations pénalisant la notation :

- Mouvements artistiques, gymniques ou acrobatiques sans utilité martiale évidente,
- Mouvements de blocages puissants avec une arme (bâton, sabre...) non adaptée (très flexible, très légère...)
- Mauvaise gestion du tranchant d'une arme (Épée, Sabre...),
- Répétition de section de mouvements,
- Absence de lâcher d'énergie.

B. Qualité des postures et mouvements

La qualité des postures et mouvements sont jugées sur :

- La justesse des postures,
- La stabilité et équilibre des techniques en mouvement (enracinement dynamique),
- L'ancrage, l'enracinement,
- La qualité des techniques,
- La justesse des déplacements,
- La fluidité de l'enchaînement des mouvements,
- La coordination de tout le corps sans oublier les armes éventuelles.

Exemples d'observations pénalisant la notation :

- **Positions de base** : Les positions ne sont pas en accord avec le style présenté.
- Les postures sont effectuées de telle manière que **le juge ne peut ni les reconnaître ni les qualifier**.
- **Équilibre** :
 - 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.
- Les déséquilibres entraînent une chute ou nécessitent un mouvement de rattrapage non compris dans le Taolu.
- Posture fixe inopportune,
- Le compétiteur ne distingue pas les différences entre les maniements des armes. Par exemple la différence entre le maniement du sabre et de l'épée.

C. Performance globale

Les taolu doivent être exécutés en accord avec le style présenté, avec présence, conviction et rythme.

La prestation doit faire apparaître nettement le style présenté.

La présence consiste en la mise en exergue de la concentration du compétiteur.

La conviction est exprimée par l'intention dans les techniques.

Le rythme, conforme au style présenté, est une modulation des temps souples et des temps forts de l'enchaînement. Il doit permettre de mieux saisir le sens martial du Taolu (donner de la « vie » à l'enchaînement).

Exemples d'observations pénalisant la notation :

- Regard non coordonné avec l'action,
- Regard en désaccord avec le mouvement,
- Incohérence respiratoire,
- Mouvements enchaînés mécaniquement, récités sans expression,
- Absence d'intention.

D. Energie dégagée (au sens large)

- Les techniques doivent exprimer clairement l'énergie dégagée, en particulier les frappes : cinétique, pénétrantes, explosives, élastiques, fouettées, lourdes...
- Les mouvements doivent être vigoureux et martialement efficaces.

Exemples d'observations pénalisant la notation :

- Manque de vie,
- Manque de tonicité,
- Manque de sens,
- Manque de connexion corporelle rendant les techniques non convaincantes,
- Technique sans efficacité martiale,
- Cris exagérés ou inappropriés (force, fréquence, placement).

5. Critères de notation des CATÉGORIES DUILIAN

Les catégories Duilian comprennent les Taolu combinés à mains nues et avec armes exécutés à 2 ou 3.

La notation est fonction de 4 catégories de critères qui sont :

- A - Réalisme et complexité martiale
- B - Qualité des postures et mouvements
- C - Performance globale
- D - Energie dégagée (au sens large)

A. Réalisme et complexité martiale

Les mouvements et enchaînements doivent être réalistes et les combinaisons d'attaque-défense doivent être pertinentes.

Le contenu doit être riche, diversifié et martial.

Le réalisme et la complexité martiale peuvent provenir (liste non exhaustive) :

- De la faisabilité des techniques en contexte de combat réel,
- De l'utilité martiale des techniques,
- Du réalisme de la synchronisation attaques / défense,
- Des changements de positions (différentes hauteurs et changement rapide),
- Des déplacements complexes,
- De la durée du taolu,
- De la diversité des techniques,
- Du schéma du taolu.

Exemples d'observations pénalisant la notation :

- Mouvements artistiques, gymniques sans utilité martiale évidente,
- Répétition de section de mouvements.
- Manque de réalisme martial des attaques ou défenses (distances, défense non adaptée à l'attaque...),
- Absence de lâcher d'énergie,
- Défense / contre non adapté à l'attaque (à sa hauteur ou profondeur par exemple),
- Attaque téléphonée,
- Attentes mutuelles,
- Combinaisons trop compliquées pour être crédibles.

B. Qualité des postures et mouvements

La qualité des postures et mouvements sont jugées sur :

- La justesse des postures,
- La stabilité et équilibre des techniques en mouvement (enracinement dynamique),
- L'ancrage, l'enracinement,
- La qualité des techniques,
- La justesse des déplacements,
- La fluidité de l'enchaînement des mouvements,
- La coordination de tout le corps sans oublier les armes éventuelles.

Exemples d'observations pénalisant la notation :

- **Positions de base** : Les positions ne sont pas en accord avec le style présenté.
- Les postures sont effectuées de telle manière que **le juge ne peut ni les reconnaître ni les qualifier**.
- **Équilibre** :
 - 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.
- Les déséquilibres entraînent une chute ou nécessitent un mouvement de rattrapage non compris dans le Taolu.
- Posture fixe inopportune,
- Le compétiteur ne distingue pas les différences entre les maniements des armes. Par exemple la différence entre le maniement du sabre et de l'épée.

C. Performance globale

Les échanges attaques-défenses doivent être rapides, précis, esthétiques et parfaitement coordonnés, assurant le juste équilibre entre réalisme et sécurité.

La prestation doit faire apparaître nettement le style présenté.

Exemples d'observations pénalisant la notation :

- Défense anticipée sur l'attaque,
- Défense trop tardive (l'attaquant doit attendre la défense avant d'enchaîner),
- Combinaisons trop brouillonnes ou pas assez lisibles.

D. Energie dégagée

- Les techniques doivent exprimer clairement l'énergie dégagée, en particulier les frappes : cinétique, pénétrantes, explosives, élastiques, fouettées, lourdes...
- Les mouvements doivent être vigoureux et martialement efficaces.

Exemples d'observations pénalisant la notation :

- Manque de vie,
- Manque de tonicité,
- Manque de sens,
- Manque de connexion corporelle rendant les techniques non convaincantes, Technique sans efficacité martiale,
- Cris exagérés ou inappropriés (force, fréquence, placement).

6. Critères de notation des CATÉGORIES JITI (groupe)

Les catégories Jiti comprennent les Taolu réalisés en groupe (minimum 4) à mains nues ou avec armes et dont les mouvements des membres du groupe sont **parfaitement identiques et synchronisés**.

La notation est fonction de 4 catégories de critères qui sont :

- A - Le réalisme et la complexité martiale
- B - La qualité des postures et mouvements
- C - Performance globale
- D - Energie dégagée

Le réalisme et la complexité martiale

A. Réalisme et complexité martiale

Le contenu doit être riche, diversifié et martial.

Le réalisme et la complexité martiale peuvent provenir (liste non exhaustive) :

- De la faisabilité des techniques en contexte de combat réel,
- De l'utilité martiale des techniques,
- Des changements de positions (différentes hauteurs et changement rapide),
- Des déplacements complexes,
- De la durée du taolu,
- De la diversité des techniques,
- Du schéma du taolu.

Exemples d'observations pénalisant la notation :

- Mouvements artistiques, gymniques sans utilité martiale évidente,
- Répétition de section de mouvements.

B. Qualité des postures et mouvements

La qualité des postures et mouvements sont jugées sur :

- La justesse des postures,
- La stabilité et équilibre des techniques en mouvement,
- L'ancrage,
- La qualité des techniques,
- La justesse des déplacements,
- La fluidité de l'enchaînement des mouvements,
- La coordination de tout le corps sans oublier les armes éventuelles.

Exemples d'observations pénalisant la notation :

- **Positions de base** : Les positions ne sont pas en accord avec le style présenté.
- Les postures sont effectuées de telle manière que **le juge ne peut ni les reconnaître ni les qualifier**.
- **Équilibre** :
 - 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.
- Les déséquilibres entraînent une chute ou nécessitent un mouvement de rattrapage non compris dans le Taolu.
- Posture fixe inopportune,
- Le compétiteur ne distingue pas les différences entre les maniements des armes. Par exemple la différence entre le maniement du sabre et de l'épée.

C. Performance globale

Les compétiteurs doivent faire preuve d'une bonne formation de groupe et d'une bonne synchronisation lors de l'exécution des mouvements.

La prestation doit faire apparaître nettement le style présenté.

Exemples d'observations pénalisant la notation :

- Mouvements différents entre les compétiteurs,
- Signal sonore de synchronisation répété au cours de la prestation, donné par un membre du groupe, à l'exception du signal de départ éventuel,
- Démarrage ou fin des mouvements non simultanés,
- Rythmes ou vitesses différents des compétiteurs,
- Erreurs de mimétisme (exemple : tout le groupe ne donne pas le coup de poing à la même hauteur).

D. Energie dégagée

- Les techniques doivent exprimer clairement l'énergie dégagée, en particulier les frappes : cinétique, pénétrantes, explosives, élastiques, fouettées, lourdes...
- Les mouvements doivent être vigoureux et martialement efficaces.

Exemples d'observations pénalisant la notation :

- Manque de vie,
- Manque de tonicité,
- Manque de sens,
- Manque de connexion corporelle rendant les techniques non convaincantes,
- Technique sans efficacité martiale,
- Cris exagérés ou inappropriés (force, fréquence, placement).

7. Pénalités

7.1. Mouvements altérés par la tenue ou l'objet de décoration

Une déduction de **0,2** point s'applique lorsque :

- Le foulard ou le pompon ou autre accessoire tombe,
- Le foulard ou le pompon s'enroule autour du bras / poignet,
- Un élément vestimentaire altère le mouvement,
- La ceinture se dénoue,
- La veste se déboutonne,
- Le vêtement se déchire,
- Une guêtre tombe,
- Un lacet se dénoue,
- Un chausson s'enlève.

7.2. Mouvements inappropriés de l'arme

- L'arme touche une partie du corps involontairement : une déduction de **0,3** point est appliquée.
- L'arme se tord ou se déforme de façon évidente : une déduction de **0,4** point est appliquée.
- L'arme touche le sol involontairement : une déduction de **0,5** point est appliquée.
- L'arme tombe : une déduction de **0,6** points est appliquée.
- L'arme abîme la surface de compétition : une déduction de **1** point est appliquée.
- L'arme se casse rendant la poursuite du taolu impossible : **Éliminatoire**.

7.3. Sortie des limites de l'aire de compétition

Lorsqu'un appui au sol sort des limites de l'aire de compétition, une déduction de **0,2** point est appliquée.
Lorsque l'ensemble du corps sort des limites de l'aire de compétition : une déduction de **0,5** point est appliquée.

7.4. Respect du temps

Pour tout dépassement de la limite de temps où à l'inverse pour tout Taolu fini avant le temps minimum une pénalité de **0,1** point par tranche d'1 seconde est imputée.

7.5. Arrêt et reprise des Taolu

Tout compétiteur dont l'exécution du Taolu est interrompue par un cas de force majeure (événement externe à l'exécution du Taolu) peut répéter son Taolu avec l'accord du juge en chef de table et ceci sans déduction de point.

Tout compétiteur dont l'exécution du Taolu est interrompue par un trou de mémoire ou une erreur technique peut répéter son Taolu après déduction d'**1** point pour les catégories Minimes à Vétérans 2 et de **0,5** point pour les Pré-poussins à Benjamins.

Lorsqu'un compétiteur, blessé, se trouve dans l'incapacité de poursuivre son 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 Taolu après déduction d' **1** point.

7.6. Taolu non conforme

Une déduction de 2 points s'applique en cas de présentation d'un taolu non conforme à la catégorie et/ou au principe des Taolu traditionnels Kungfu AMCX.

Par exemple :

- Taolu non conforme aux styles admis dans la catégorie d'épreuve
- Taolu issu du wushu sportif ou moderne
- Dominance de techniques artistiques ou acrobatiques sans rapport évident au style présenté
- Taolu s'apparentant plus à un spectacle qu'à un Taolu traditionnel,

7.7. Cumul des pénalités

Dans le cas où plusieurs fautes sont simultanées, la déduction la plus haute est appliquée pour l'ensemble.
En cas de fautes successives, les déductions sont cumulées.

8. Décisions

Le chef de table rend la décision finale.

En cas de doute, les juges et le chef de table peuvent se concerter et le chef de table prend alors une décision.

La décision du chef de table est sans appel et constitue la décision finale

Le corps arbitral des compétitions de Kungfu Sanshou

1. Préambule

Ce règlement d'arbitrage Sanshou traditionnel 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.

2. Les différents juges et arbitres

On distingue par plateau :

- Le chef de table
- Le chronométreur et l'enregistreur (ou marqueur)
- L'arbitre central, minimum 1 par tableau
- Les arbitres de chaise, au nombre de 3 minimum

3. Fonction des juges et arbitres

3.1. Généralités

Outre leurs missions spécifiques, les arbitres Sanshou pourront être amenés et sollicités par le responsable de l'arbitrage et de compétition du niveau de la compétition, à vérifier les inscriptions le jour de la compétition, vérifier et contrôler la pesée, vérifier l'habillement des combattants, annoncer les résultats, remettre les médailles aux finalistes et exécuter des tâches administratives simples.

3.2. Le chef de table

Il a pour mission la surveillance du combat et des décisions prises par l'arbitre central

3.3. L'arbitre central

Il dirige les combats sur son aire, veille à ce que les règles soient respectées tout en favorisant l'enchaînement. Il distribue les avertissements et les disqualifications, vérifie l'équipement des combattants.

Il dirige son équipe d'arbitre (table y compris). Deux aides arbitres (si possible), assistants de l'arbitre central, se tiendront à deux des coins de l'aire de compétition et en dehors de celle-ci. Ils auront la faculté de se déplacer sans entraves autour la surface de combat dans le but de mieux observer les actions des compétiteurs.

3.4. Les arbitres de coins

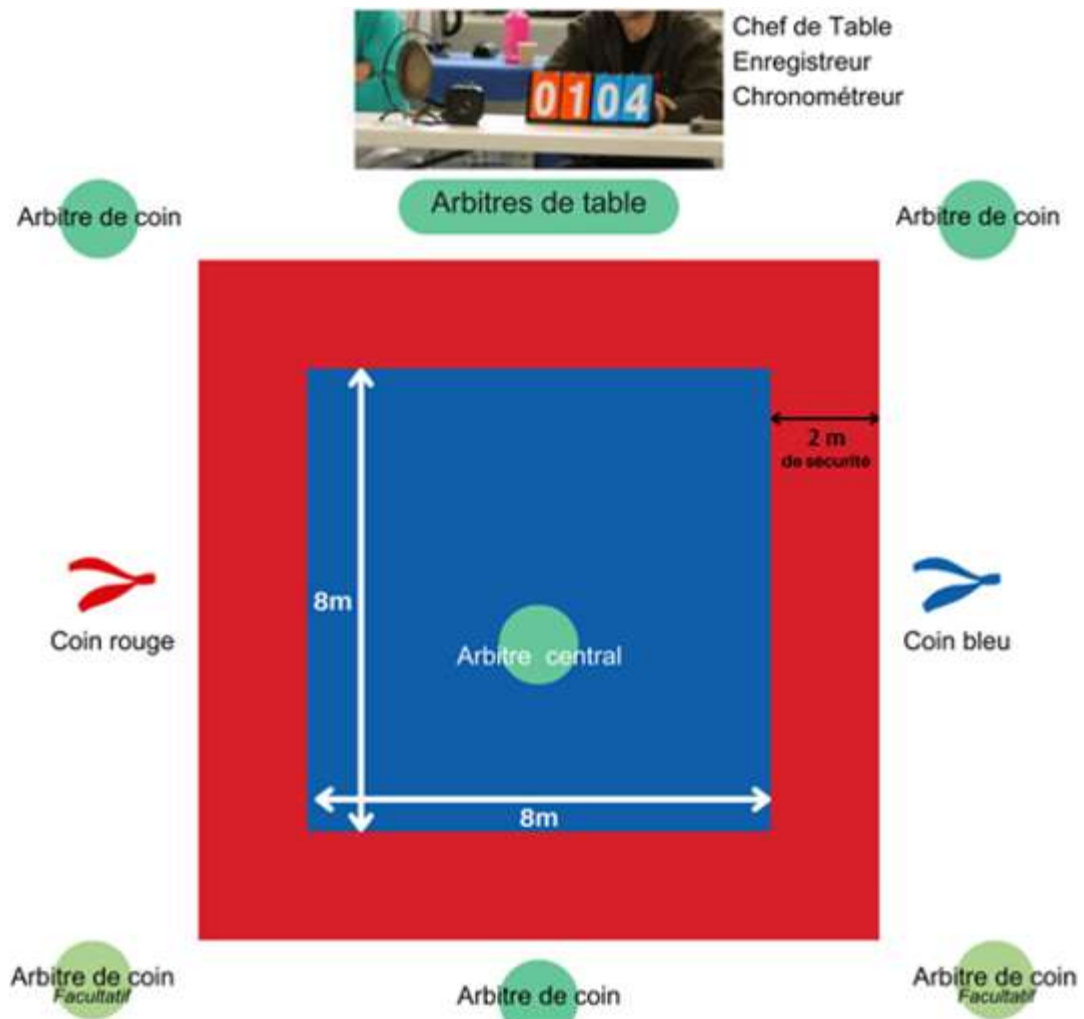
Ils comptabilisent les points qu'ils voient. Ils comptabilisent les sorties. Ils peuvent appeler l'attention de l'arbitre central sur une irrégularité.

Ils donnent leur avis final et désigne, lorsque l'arbitre central le demande, le combattant ayant accumulé le plus de point selon leur comptage.

3.5. Le chronométreur – le marqueur

Les préposés à la marque des points et au chronométrage, se tiendront à une table centrale face à la surface de compétition.

4. La disposition du corps arbitrale sur le plateau de compétition



5. Matériel pour le jugement et l'arbitrage

E. Matériel du chef de table

- 1 sifflet,
- 1 microphone,
- 2 stylos (encre),
- Les grilles de compétition,
- Un jeu de 2 plaquettes : une rouge, une Bleue comme le juge de coins.

F. Matériel de l'arbitre de coin

- Deux compteurs mécanique manuel,
- Les feuilles de score,
- Deux stylos (encre),
- Deux plaquettes ou drapeaux colorés.

Un jeu de 2 plaquettes de couleur (1 rouge, 1Bleu) est distribué par juge.
 Une plaquette mesure 20cm de diamètre sur un manche de 20cm de long.
La plaquette peut être remplacée par des drapeaux de taille similaire.

Ces plaquettes seront employées par les arbitres de table pour indiquer le gagnant, le perdant ou égalité (en cas d'égalité, le juge brandira les deux plaquettes en les croisant).

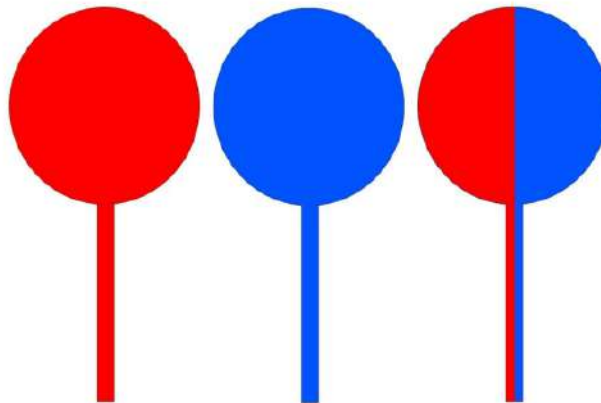


Figure 48

G. Matériel du chronométreur

- Un gong et son support ou équivalent,
- Deux chronomètres.

H. Matériel de l'enregistreur

- Des cartes de signalisation,
- Deux stylos (encre),
- Les feuilles d'enregistrement.

Règlement d'arbitrage Sanshou traditionnel

6. Définition

Le Sanshou traditionnel est une pratique d'opposition.

Sa pratique diffère en fonction des publics.

En compétition, les combats entre homme et femme et les rencontres de plus de deux personnes sont interdits. Dans tous les cas, la recherche du K.O. (technique ou complet) est strictement interdite.

Les combats se déroulent en 2 ou 3 rounds : 2 rounds gagnants ou un troisième round en cas d'égalité au bout de deux rounds.

La durée des combats est fonction des catégories d'âge des combattants (voir règlement des compétitions).

6.1. Le Sanshou JEUNES / ENFANTS : (initiation combat)

C'est une forme de rencontre qui oppose deux combattants (de même catégorie) dont toute puissance est strictement exclue. Le beau geste, la clarté des techniques (Ex. : un enchaînement de coup de poings confus ne sera pas comptabilisé) et leur contrôle sont principalement recherchés (l'arbitre central y veillera plus particulièrement).

6.2. Le Sanshou ADULTES

C'est une forme de rencontre qui oppose deux combattants (de même sexe) dont toute puissance est strictement exclue. Le beau geste, la variété et la clarté des techniques ainsi que l'efficacité et la combativité sont recherchées.

7. Généralités

Le règlement des compétitions fixe et précise les modes de compétitions, conditions d'inscriptions, catégories de poids et d'âge, les systèmes de rencontre, le code vestimentaire du combattant. Le règlement médical précise les examens médicaux obligatoires

8. Coaching et accompagnement

Pour les épreuves d'opposition la présence d'un accompagnant (Coach ou personne mandatée - Cf Règlement Général des Compétitions FFAEMC) est FORTEMENT CONSEILLÉE.

En cas d'impossibilité, l'organisateur doit en être informé si possible en amont de la compétition où au plus tard bien avant la participation du compétiteur au combat.

9. Techniques autorisées

Les techniques d'attaque de tous les styles de Kungfu traditionnels peuvent être utilisées sous réserve de l'intégrité physique des compétiteurs et certaines restrictions.

Sont utilisés les coups de pieds, les coups de poings, les balayages (d'une jambe ou deux), les crochetages, les saisies d'un membre inférieur sur attaque de pieds, les techniques d'amenées au sol. Les techniques de défense de tous les styles de Kungfu traditionnels sont autorisées.

En Sanshou, les techniques de poings et de pieds, les saisies peuvent être utilisées dans les conditions ci-dessous :

- Seules les techniques de pieds sont autorisées à la tête,
- Les balayages,
- Les projections et toutes techniques d'amenées au sol (avec ou sans poser les mains au sol),
- Les coups portés aux membres supérieurs et inférieurs sauf sur les articulations et sauf les Low-Kicks non suivi d'une autre technique (les low-kicks « isolés » ne rapportent pas de point).
- La saisie d'un membre inférieur suivie d'une action (Balayage, projection, amenée au sol) immédiate (pas plus de 2 sec.).

10. Zones de contact autorisées

Les surfaces cibles autorisées sont la tête (excepté l'arrière), le tronc (excepté le dos), les bras et les jambes.

11. Zones de contact interdites

Le contact sur les surfaces cibles suivantes est interdit :

- La nuque et l'arrière de la tête,
- Le cou,
- Le dos,
- Le triangle génital,
- Les articulations des membres inférieures et supérieurs.

12. Techniques interdites

La recherche du K.O. est strictement interdite, ainsi tous les pratiquants doivent maîtriser la puissance de leurs attaques. Les techniques trop dangereuses ou appuyées, par exemple les coups de pied marteau et tous coups de pied à la tête trop appuyé sont proscrits et font l'objet de pénalités : mise en garde (faute technique) ou avertissement (faute personnelle) en fonction de la gravité.

Les techniques suivantes sont strictement interdites :

- Toutes percussions sur une zone de contact interdite,
- Les techniques de mains et poings à la tête,
- Les coups de tête, coups de coude ou du genou,
- Les strangulations,
- Les projections avec saisies nuque et cou,
- Les projections tête première,
- Les arrachages (Saisie directe des jambes posées au sol, en protection ou coup de pied non développé),
- Les techniques de torsions,
- Les saisies pendant plus de 2 secondes,
- Les luttes au sol,
- Les clés de bras et techniques de luxations similaires,
- Les saisies d'une main et frappes simultanées,
- Toutes les techniques délivrées avec force,
- Les low-kick isolés (non enchaînés d'une autre technique).
- Les coups de pieds sautés retournés à la tête

13. Gains de points

4 points sont obtenus lorsque :

- Le combattant a exécuté un Coup de pied sauté à la tête,
- Le combattant a exécuté un Coup de pied retourné à la tête,
- Le combattant a exécuté un coup de pied sauté retourné au corps,
- Le combattant a exécuté un balayage, crochetage ou amenée au sol (sans tomber), l'adversaire chute sans possibilité de retenue ou contrôle,
- Le combattant a exécuté un ciseau ou une autre technique où la chute et/ou la pose de mains du combattant est volontaire, l'adversaire chute sans possibilité de retenue ou contrôle.

3 points sont obtenus lorsque :

- Le combattant a exécuté un coup de pied à la tête,
- Le combattant a exécuté un coup de pied retourné au corps.

2 points sont obtenus lorsque :

- Le combattant a exécuté un coup de pied au corps,
- Le combattant a exécuté une série de coups de poings au corps (portés nettement),
- Le combattant a exécuté un balayage, crochetage ou amenée au sol, l'adversaire chute mais a gardé un appui au sol ou a posé un 3ème appui au sol.

1 point est obtenu lorsque :

- Le combattant a exécuté un coup de poing au corps de façon nette,
- Le combattant a forcé son adversaire à sortir de la surface de combat par une frappe, une poussée ou par retrait (au moins un pied en dehors de la zone de combat).

Ne donnent pas lieu à l'attribution de point :

- Les attaques simultanées (des deux compétiteurs),
- La sortie de l'aire de combat des 2 compétiteurs,
- Le contact à la jambe lorsque celui-ci a été levé dans un mouvement de défense,
- Les attaques qui ne sont pas clairement définies,
- Les coups de pied ou poings dans les membres inférieurs et supérieurs.

14. Pénalités

1 ou 2 points sont attribués à l'adversaire du combattant ayant reçu une mise en garde ou un avertissement. On distingue différents types de fautes. Lorsqu'un compétiteur commet une faute (tous types confondus), l'arbitre évalue la gravité de la faute et accorde :

- Une remarque orale (pas de points de pénalité)
- Une mise en garde pour faute technique, (**1 point**)
- Un avertissement pour faute personnelle, (**2 points**) pouvant donner lieu à une disqualification

La remarque orale (pas de points de pénalité) :

- L'arbitre central peut faire des remarques orales aux compétiteurs sans que cela soit considéré comme une mise en garde ou un avertissement.
- Elle est donnée lorsqu'une faute **accidentelle**, qu'elle soit technique ou personnelle, effectuée pour la première fois lors d'un même combat.

Mises en garde (1 point) - elles peuvent être données dans les cas suivants :

- Premières techniques interdites non appuyées (et non répétées),
- 1er coup de poing (ou technique de main) léger intentionnel à la tête,
- Premières attaques trop puissantes,
- Si aucune attaque n'est réalisée dans les 8 secondes alors que l'arbitre central a demandé de mener une attaque lors d'un manque de combativité (Règle des 8 secondes « Ba miao »).

Avertissements (2 points)

- L'avertissement est donné pour toutes techniques interdites, portées effectivement,
- Récidive après mise en garde,
- L'avertissement intervient aussi pour toutes les actions et attitudes prohibées,
- Le troisième avertissement engendre automatiquement la disqualification du combat,
- L'arbitre central pourra concerter les autres arbitres pour disqualifier un combattant du combat en cours.

Disqualification :

Lorsqu'un combattant atteint **6 points** de pénalité ou plus, le combattant est alors disqualifié du combat (perte du combat). Le cumul des pénalités est effectif sur l'ensemble des rounds d'un combat pour un même combattant. Les pénalités ne sont pas cumulables sur l'ensemble des combats de la compétition du combattant. Selon la gravité d'une faute, l'arbitre central et le chef de table pourront concerter les autres arbitres pour disqualifier un combattant (perte du combat en cours).

15.Suspension du combat

L'arbitre central suspendra momentanément le combat lorsque :

- Un compétiteur chute au sol ou sort de la surface de combat,
- Un combattant est blessé,
- Contact prolongé pendant plus de 2 secondes,
- Intervention de l'arbitre central pour remarque orale, mise en garde ou avertissement,
- Le chef de table demande de suspendre le combat,
- Il y a danger pendant le combat,
- Le coach ou le public ont une attitude non sportive et anti martiale (insultes, encouragements destructeurs, etc.).

16.Arrêt du round ou du combat

L'arbitre central doit arrêter le combat dans les cas suivants :

- Le temps réglementaire est écoulé
- Cas de perte anticipée du round ou du combat :
 - En cas de blessure et décision des secouristes
 - Un combattant se met en danger de façon répétitive
 - Le coach demande l'abandon du round ou du combat
 - 2 juges de coins signalent une différence de 10 points entre les compétiteurs (cf. ci-dessous)

Lorsqu'un juge de coin détecte une différence de 10 points, ils croisent les bras (poings fermés) et interpelle l'arbitre central. L'arbitre central interrompt momentanément le round et consulte les autres juges de coins. Si les autres juges de coins n'ont pas une différence de 10 points, alors le combat se poursuit, jusqu'à ce qu'un autre juge signale cet écart de 10 points. Si l'écart de 10 points est confirmé, alors le combattant ayant 10 points d'avance gagne le round en cours.

17.Décisions

L'arbitre central prendra les décisions nécessaires garantissant le bon déroulement des rencontres.

La décision du vainqueur du round sera donnée à la majorité des juges de coins. Ils devront montrer simultanément leur décision, bleu, rouge ou égalité. Le marqueur à la table reportera leurs décisions et le chef de table et l'arbitre central annoncent le résultat du round.

À l'issu du 2^{ème} Round, l'arbitre central et le chef de table annoncent le vainqueur du combat si :

- Un combattant a gagné les 2 rounds
- Un combattant a gagné un round et obtenu une égalité sur l'autre round

Si à l'issu du 2^{ème} Round, l'égalité demeure (1 round gagnant pour chaque combattant ou 2 rounds à égalité), alors un 3^{ème} round est annoncé.

Les arbitres peuvent, en cas de doute, consulter le chef de table, qui prendra alors une décision.

La décision du juge de table sera la décision finale ; elle devra être acceptée comme telle, et être sans appel.

18.Égalité pour le combat

Après trois rounds, si l'égalité demeure, le gagnant sera désigné selon les critères suivants et dans cet ordre :

- Le compétiteur ayant comptabilisé le moins de pénalités,
- Le compétiteur qui a comptabilisé le plus de drapeaux en sa faveur durant le combat,
- Le compétiteur le plus léger lors de la pesée de contrôle,

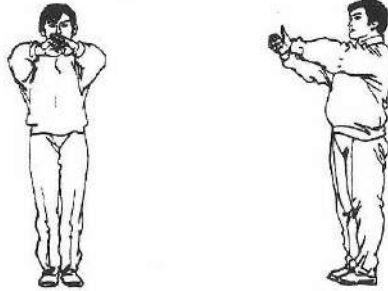
Si toutefois l'égalité reste, le chef des arbitres rendra une décision, après concertation avec tous les arbitres concernés.

Ce principe s'applique également pour les rounds robin.

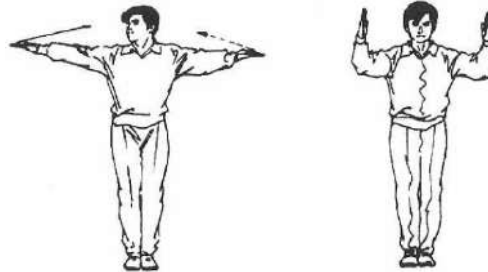
19. Protocole

I. L'avant combat :

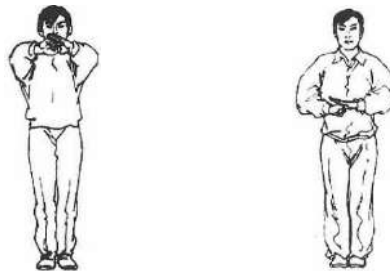
- Avant son entrée sur la surface, l'arbitre central salue (paume gauche et poing droit) puis gagne sa marque.



- A l'appel de leurs noms, les combattants se présenteront sur l'aire de combat.
- L'arbitre se tourne ensuite vers le 1er combattant à se présenter, le salue, lui demande de montrer son protège-dents et fait les vérifications d'usage, puis passe au 2ème.
- Sur l'invitation de l'arbitre, Les combattants prennent place sur la ligne prévue à cet effet.



- SALUT : face à la table centrale et l'arbitre central fera signe aux combattants de la saluer, puis de se saluer mutuellement (paume et poing).



- Face à la table, il demande aux combattants de se mettre en garde (YUBEI) puis leur indique le début du combat (KAI SHI), le tout à voix haute.



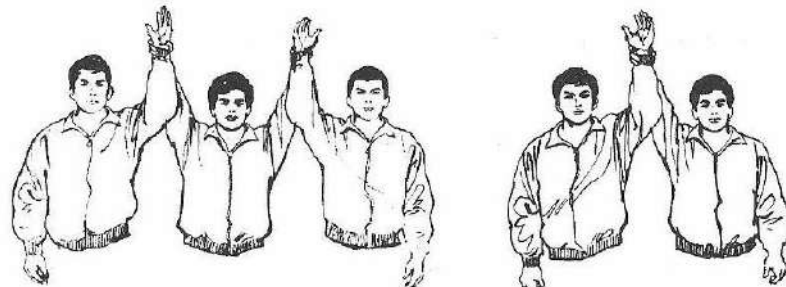
En position gong bu, joindre les mains au niveau de l'abdomen bras parallèles au sol tout en ramenant la jambe fléchie vers celle tendue.

J. Pendant et après le combat :

- Les compétiteurs suivent les commandements et gestes de l'arbitre central
- L'arbitre interrompt le combat (ordre : TING).



- Lorsque l'ordre « TING » est donné par l'arbitre, les combattants doivent s'arrêter
- À la fin de chaque combat, le chronométreur donne un coup de gong.
- Les combattants retournent à leur place respective pour attendre la décision de l'arbitre ou la décision finale.
- La table décompte les points et désigne le vainqueur à l'arbitre central, c'est ce dernier qui prononce la victoire et lève d'un geste énergique le bras du vainqueur.
- Désignations du match nul ou du vainqueur :



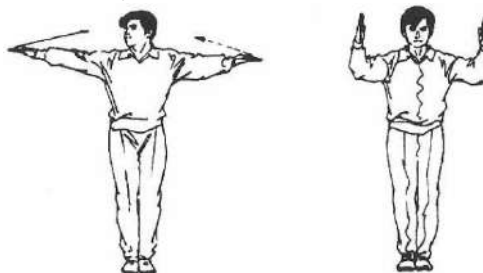
- Tant que le résultat de la compétition n'est pas communiqué, les deux compétiteurs ne peuvent pas quitter l'aire de compétition ni ôter les protections (notamment le protège dents).
- Après chaque combat, les compétiteurs se saluent, et saluent l'arbitre central.
- Le vainqueur se présente à la table afin de faire enregistrer son nom.
- Les entraîneurs doivent rester sur leur chaise, à l'extérieur de l'aire de compétition derrière leur combattant. À chaque arrêt (entre les rounds), ils peuvent donner des soins ou recommandations. Au cours du combat, ils doivent garder le silence.
- À la fin de la compétition, ils doivent quitter l'aire de compétition en compagnie du compétiteur.

20. Gestuel du corps arbitral

20.1. Gestuel de l'arbitre central

Shang Tai (montez sur l'aire de combat)

Debout au milieu de la surface de compétition, l'arbitre central tend ses deux bras, paume vers le haut en direction des deux combattants. Pour les inviter à entrer dans l'aire de compétition, il lève les deux mains en pliant à 90° avec les paumes se faisant face, et donne l'ordre verbal « *Shang tai* »



Yu Bei – Kai chi (préparez-vous et commencez)

Positionné entre les deux combattants, l'arbitre central annonce « *Yu Bei* » (ou prêt) tout en étendant ses bras de part et d'autre paumes tournées vers les combattants. Puis il rassemble ses paumes vers le bas devant son abdomen en donnant l'ordre « *Kai chi* » (ou commencer le combat).



Ting (halte -stop)

L'arbitre central donne l'ordre « *Ting* » en position arc et flèche, en écartant les bras les paumes verticales entre les deux combattants, pour arrêter la compétition.



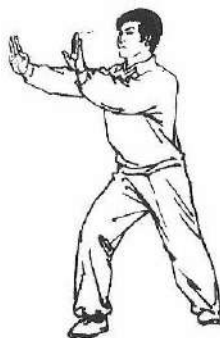
Désignation pour l'attaque

L'arbitre central tend un seul bras avec le poing dont le pouce écarté vers un compétiteur ; la direction du pouce écarté tend vers l'autre compétiteur.



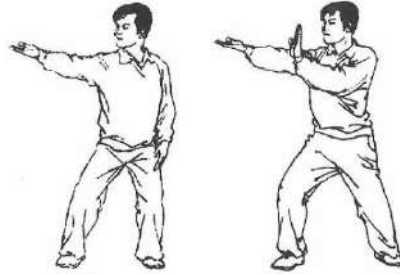
Les deux compétiteurs sortent simultanément hors de l'aire de combat

L'arbitre central fait un geste de repousser avec ses deux bras. (Technique annulée, pas de gain de point.)



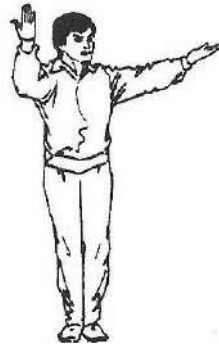
Un compétiteur sort hors de l'aire de combat

L'arbitre central tend un bras vers le compétiteur tombé et fait un geste de repousser avec l'autre bras.



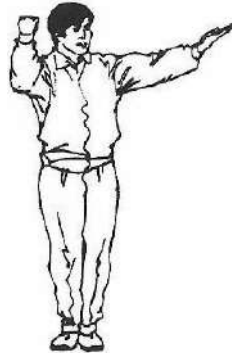
Mise en garde

L'arbitre central tendant un bras vers un compétiteur déloyal, explique le mouvement illicite avec l'autre bras dont l'avant-bras se lève avec la paume tournée vers l'arrière, formant donc avec le bras tendu un angle de 90°.



Avertissement

L'arbitre central tendant un bras vers un compétiteur déloyal, explique le mouvement illicite avec l'autre bras dont le poing se dresse, formant avec le bras tendu un angle de 90°.



L'avertissement intervient aussi pour toute action et attitude prohibées. Le combat est arrêté ; l'arbitre central désigne le fautif à la table qui comptabilise l'avertissement. La table est chargée de rappeler à l'arbitre le nombre d'avertissement.

Disqualification de la compétition

L'arbitre central lève les deux poings et croise ses deux bras devant sa poitrine.



Secours

L'arbitre central se positionnant vers le service médical, croisent ses deux mains aux avant-bras devant sa poitrine.



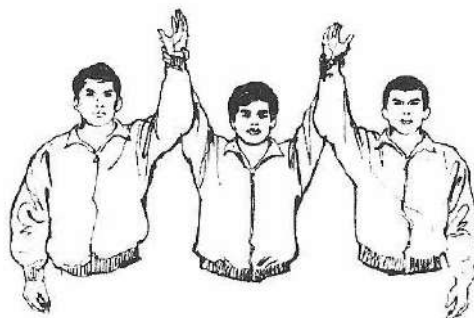
Repos

L'arbitre central tend les deux mains vers la place de repos des compétiteurs, invitant au les compétiteurs.



Déclaration de match nul

L'arbitre central se positionne entre les deux compétiteurs saisit les bras gauches de l'un des compétiteurs et le bras droit de l'autre et les lève.



Déclaration de victoire

L'arbitre central se positionnant entre les deux compétiteurs, saisissant avec ses mains le poignet des deux compétiteurs, lève vers le haut la main du vainqueur.



Salutation entre les deux compétiteurs

Les deux bras arrondis se place devant le corps, la paume gauche se dresse à côté du poing droit, ordonnant les salutations entre les compétiteurs.



Signal du premier round

Face à l'arbitre de table, l'arbitre central se positionne en gong bu, lève la main droite dont l'index se dresse et les autres doigts se serrent.



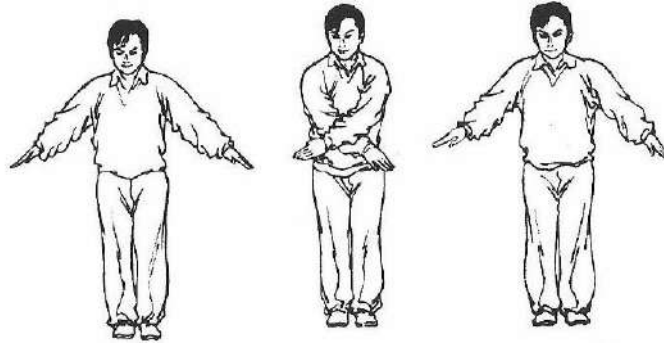
Signal du deuxième round

Face à l'arbitre de table, l'arbitre central se positionne en gong bu, lève la main droite dont l'index et le médium se dresse et les autres doigts se serrent.



Inefficacité

Les deux bras tendus vers le bas, font rapidement le mouvement va et vient en bas ventral.



Je n'ai pas vu

Les deux mains se placent vers les deux côtés, dont la paume se tourne vers le haut.

