

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ARTS ENERGETIQUES ET MARTIAUX CHINOIS

Taichi chuan – Qigong – Kungfu - Wushu

F F A E M C

REGLEMENT SPECIFIQUE D'ARBITRAGE SHUAI JIAO

EDITION 2024

Table des matières

1	Préambule	3
2	Les différents arbitres	3
3	Fonction des juges.....	3
3.1	Le chef de table	3
3.2	Le rapporteur	3
3.3	Le chronométreur	3
3.4	Les arbitres assistants.....	3
3.5	L'arbitre central	3
4	Matériel pour l'arbitrage	4
4.1	Le matériel des arbitres.....	4
4.2	Le matériel des juges de tables	4
4.2.1	Le chronométreur	4
4.2.2	Le rapporteur	4
4.2.3	Le chef de table	4
1	Les techniques autorisées	5
2	Les techniques illégales	5
3	Comptage des points.....	5
4	Comptage des points pour fautes et pénalités	6
5	Sortie de tapis.....	6
6	Validité des techniques	6
7	Techniques non validées	7
8	Fautes sanctionnées par un avertissement	7
9	Fautes accidentelles	7
10	Cas particuliers.....	8
11	Attitude de passivité sanctionnée par un avertissement	8
12	Disqualification	8
13	Décisions et désignation du vainqueur.....	9
14	Égalité	9

Le corps arbitral Shuai Jiao

1 Préambule

Ce règlement d'arbitrage de shuai jiao 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 arbitres

On distingue par aire de combat :

- Le chef de table ;
- Le rapporteur (ou marqueur) ;
- Le chronométrateur ;
- Deux arbitres assistants ;
- L'arbitre central ;

3 Fonction des juges

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

3.1 Le chef de table

Il a pour mission la bonne gestion des tableaux, et de ce fait l'enchaînement des combats :

Il inscrit les noms des vainqueurs et perdants sur les grilles de combat.

Si l'ordre des combats n'est pas déterminé à l'avance, il annonce les combattants à se présenter, et ceux à suivre (sauf si annonceur).

Il détermine avec l'accord du responsable des compétitions la rotation des arbitres de son tableau.

3.2 Le rapporteur

Il a pour mission l'enregistrement et la signalisation par des plaquettes de couleurs distinctes des avertissements, des comptages, des sorties, des vainqueurs de round. Il doit prévenir le chef de table lorsque le cumul de pénalités pour non-combativité ou attitude trop défensive entraîne la disqualification. Il calcule les points relatifs aux techniques et avertissements.

Noter les techniques à 1 point et 3 points sur un cahier. En cas d'égalité, aux points. C'est les juges qui désigneront le vainqueur (celui qui aura les techniques les mieux notées) ou si encore égalité, du début d'un troisième round.

3.3 Le chronométrateur

Le chronométrateur a pour missions :

- La gestion du temps de combat.
- Sonner le gong de chaque fin de round.
- Sonnera le gong 10 secondes avant la fin de chaque période de repos.

Avec un deuxième chronomètre, il peut signaler les phases de passivité à l'arbitre central.

3.4 Les arbitres assistants

Composés de 2 arbitres, ils devront surveiller les sorties de tapis.

Donner leur avis sur les décisions de l'arbitre central en cas de désaccord avec celui-ci et en faisant les gestes correspondants.

Ils devront répondre avec la gestuelle appropriée aux questions de l'arbitre central.

3.5 L'arbitre central

Il vérifie l'état de la surface de combat avant l'entrée des compétiteurs sur l'aire de combat et fait appliquer le code vestimentaire.

C'est l'arbitre central qui attribue les points pendant le combat. Si les 2 juges de coin ne sont pas d'accord avec sa décision, ils peuvent le faire rectifier que lorsqu'ils sont d'accord sur la rectification.

L'arbitre central suspendra le combat par l'ordre « Ding » lorsque :

- ⇒ Un compétiteur sort de la surface de combat.
- ⇒ Un compétiteur commet une faute.
- ⇒ Un combattant est blessé.
- ⇒ Il y a de la passivité.
- ⇒ Il y a danger pendant le combat.

- ⇒ Dès que retentit le gong pour annoncer la fin du match
- ⇒ Il appliquera une gestuelle standardisée, claire et visible de tous.
- ⇒ Il jugera de la gravité des fautes commises et notamment, pour les catégories autres que seniors, de la validité des techniques exécutées.

L'arbitre central est responsable de la bonne exécution du salut au début et à la fin du combat. Il désigne le vainqueur en levant le bras dans la direction de celui-ci.

Parfois, une faute accidentelle est commise bien qu'aucun combattant ne soit fautif. Ce type de fautes accidentelles ne donne pas de pénalité. D'autres cas de fautes accidentelles peuvent être jugés par manque de délicatesse : des points de pénalités peuvent alors être donnés.

L'arbitre central devra être en mesure de distinguer si la faute est intentionnelle ou pas.

Il pourra aussi avoir un rôle de régulateur, et calmer les combattants lorsque ceux-ci sont imprudents et « casse-cous ».

4 **Matériel pour l'arbitrage**

4.1 **Le matériel des arbitres**

Les arbitres devront arbitrer avec de larges bracelets, en coton et de couleur rouges et bleues, autour des poignets pour pouvoir attribuer les points et les fautes aux protagonistes.

4.2 **Le matériel des juges de tables**

4.2.1 **Le chronométrateur**

- *1 gong et son support*
- *2 chronomètres*

4.2.2 **Le rapporteur**

- *Stylos et feuilles blanches*

4.2.3 **Le chef de table**

- *1 microphone*
- *2 stylos encre*
- *Les feuilles de tableaux*

1 Les techniques autorisées

Les techniques autorisées sont toutes les projections issues du Shuai Jiao. Les techniques ont la particularité de s'effectuer debout. Il n'y a pas de combat au sol.

2 Les techniques illégales

Sont interdits :

- Les projections dangereuses où un des deux protagonistes arriverait sur la tête.
- Attaquer ou défendre en serrant le cou de l'adversaire
- Accompagner la chute de l'adversaire dans le but de lui tomber dessus violemment
- Faire preuve évidente de passivité
- Frapper l'adversaire avec la tête, les doigts, la paume, le poing, l'avant-bras, le coude, le genou, le tibia ou le pied.
- Mordre, cracher ou attaquer les yeux de l'adversaire
- Ramasser les deux jambes en même temps de l'adversaire comme première attaque. Les jambes peuvent être prises après qu'il y a eu une saisie (ou contact) au-dessus de la ceinture de l'adversaire.
- Le candidat doit obéir aux commandements de l'arbitre à tout moment.

Les participants ne peuvent pas utiliser les techniques suivantes :

- Tentative de disloquer les articulations de l'adversaire
 - Tentative de briser les os de l'adversaire
 - Tirer les cheveux de l'adversaire, tirer le pantalon de l'adversaire
 - Traîner l'adversaire une fois jeté au sol
 - Continuer à combattre une fois que l'adversaire a été projeté
 - Coller ou s'appuyer de manière constante sur la jambe de l'adversaire
 - Utiliser la main ou l'avant-bras pour recouvrir le visage de l'adversaire, et bloquer en permanence (pour un décompte de 10 secondes) sans essayer d'attaquer.
- Les entraîneurs et officiels d'équipe peuvent seulement encourager leurs compétiteurs pendant la mi-temps entre deux rounds et le faire lorsqu'ils sont dans le coin prévu à cet effet.
 - Les entraîneurs et les officiels des équipes ne peuvent pas donner d'instruction pendant le combat. Ils peuvent seulement le faire lorsqu'ils ont décidé de retirer leur concurrent par " jeter de l'éponge ". Toute intervention de l'entraîneur ou d'officiels de l'équipe entraînera la disqualification immédiate du concurrent.

3 Comptage des points

1 point lorsque :

- L'adversaire touche le sol avec un membre : une main, un coude ou un genou. Sauf pour la technique « Xiao Dere » où on peut mettre un genou au sol. Si elle n'est pas réussie, l'attaquant devra se relever rapidement sous peine de perdre 1 point.
- L'adversaire sort volontairement ou involontairement de l'aire de combat soit pour gagner du temps ou soit pour éviter le combat.
- L'adversaire touche le sol avec deux membres sur perte d'équilibre ou technique pas bien réussie.
- Un avertissement pour faute légère.
- Pour attitude trop défensive ou par manque d'attaques-
- Lorsque l'adversaire sort du tapis sur une action de l'opposant.
- L'attaquant tombe avec son adversaire lors de la projection et que ce dernier touche le sol avec l'épaule, le dos, le torse, le côté, le ventre ou la tête.

3 points lorsque :

- L'adversaire est projeté au sol sur l'épaule, le dos, le torse, le côté, le ventre ou la tête et que l'attaquant reste debout.

Pas de points lorsque :

- Les deux compétiteurs tombent simultanément au sol
- Les deux compétiteurs sortent simultanément de l'aire de combat

- Premier avertissement pour attitude trop défensive

4 Comptage des points pour fautes et pénalités

Avertissement verbal (0 point) : annoncé oralement par l'arbitre. L'avertissement verbal n'est pas suivi d'une pénalité et il n'entraîne pas le crédit d'un point du score de l'adversaire.

Avertissement (1 point) : annoncé par l'arbitre. Celui-ci lève sa paume ouverte et tournée vers lui, coude plié. L'avertissement donne un point à l'adversaire.

Au quatrième avertissement, le combattant sera éliminé du combat et pas de la compétition.

Avertissement très grave, annoncé par l'arbitre, entraîne la disqualification définitive de la compétition.

Celui-ci se met devant le combattant pénalisé et lui annonce la décision. Il désigne ensuite l'adversaire vainqueur. L'élimination est possible dans le cas d'une faute très lourde (injure, comportement inadmissible, comportements irrespectueux vis-à-vis de l'adversaire, du corps arbitral ou d'un membre de l'organisation). Le compétiteur, le coach ou les supporters peuvent être à l'origine de cette décision. Cependant, l'arbitre doit préalablement avoir l'approbation des autres juges présents sur le tapis.

5 Sortie de tapis

Chaque sortie est signalée par un geste du bras tendu obliquement vers l'auteur de la sortie, avec la paume de la main ouverte, dirigé vers celui-ci. Les sorties sont notifiées par l'arbitre central. Il ramène les deux compétiteurs au centre et indique la sortie aux juges (le cas échéant).

Lors de sorties simultanées, l'arbitre l'indique en plaçant ses deux bras parallèles du point de sortie.

Lors d'une sortie de l'aire de combat, l'arbitre annoncera « ding » à la fin de l'action.

6 Validité des techniques

Pour marquer les points ci-dessus (se reporter, à partir de l'article 9) :

- Le pratiquant de Shuai jiao doit avoir démarré la technique à l'intérieur de l'aire de combat. Ainsi la projection est comptée lorsque l'adversaire tombe dans ou hors des limites et lorsque la projection se finit à l'extérieur.
- La technique doit être effectuée avant ou pendant le signal de l'arbitre.
- Dans le cas d'un balayage ou d'un crochetage, l'attaquant doit avoir balayé ou chassé du pied sous le niveau du genou.

7 Techniques non validées

Ne seront pas validées les techniques effectuées hors de l'aire de combat et les techniques effectuées après la fin du temps imparti ou après le Ting de l'arbitre.

8 Fautes sanctionnées par un avertissement

Les fautes suivantes peuvent être sanctionnées d'un avertissement :

- Interdiction de frapper avec les membres supérieurs, avec la tête, avec le genou.
 - Interdiction de porter un coup de pied. Toutefois, il est autorisé de balayer ou de chasser avec le pied juste en dessous du niveau de la cheville.
 - Interdiction de toucher avec la main le visage de l'adversaire entre les sourcils et la bouche.
 - Interdiction de saisir à une ou deux mains la gorge de l'adversaire, de presser fortement le cou, de l'étrangler avec les bras, de ceinturer le cou avec les bras.
 - Interdiction de tirer les cheveux.
 - Interdiction de toutes clés douloureuses sur les doigts, coudes, épaules, genoux, orteils, cheville.
 - Les étranglements sont interdits.
 - Interdiction d'accompagner la chute de l'adversaire dans le but de tomber sur lui.
 - Interdiction de porter une clé douloureuse.
 - Interdiction de commencer le combat avant le signal de l'arbitre.
 - Interdiction de continuer le combat après le signal de l'arbitre.
 - Interdiction de saisir le pantalon de l'adversaire.
 - Interdiction de marcher intentionnellement sur le pied de l'adversaire.
 - Interdiction de porter des bijoux.
 - Interdiction aux entraîneurs et aux membres des équipes d'intervenir ou de crier pendant un combat avec l'intention, manifeste ou non, de gêner l'arbitrage ou d'influer sur le déroulement du combat. Cela peut entraîner la disqualification.
 - De se jeter avec la tête dans l'axe et aux risques de se blesser les cervicales
 - Interdiction de projeter l'adversaire sur la tête.
 - Également, toutes actions qui risquent de blesser l'adversaire ou soi-même
 - Se présenter sur l'aire de combat en tenue non conforme : Ceinture mal nouée, couleur inversée, « débraillé », tenue déchirée.
- Toutes ces situations demandent un arrêt de la compétition et causent un retard qui sera sanctionné par un avertissement.

Dans tous les cas, l'arbitre appréciera, selon l'intention, la conviction de l'auteur s'il s'agit d'une faute légère ou d'une faute grave.

9 Fautes accidentelles

Parfois, une faute accidentelle est commise bien qu'aucun combattant ne soit fautif. Ce type de fautes accidentelles ne donne pas de pénalité. D'autres cas de fautes accidentelles peuvent être jugés par manque de délicatesse : des points de pénalités peuvent alors être enlevés.

L'arbitre central devra être en mesure de distinguer si la faute est intentionnelle ou pas.

Il pourra aussi avoir un rôle de régulateur, et calmer les combattants lorsque ceux-ci sont imprudents et « casse-cous ».

Un compétiteur pourra être pénalisé pour des cas d'essoufflement dans le cas où celui-ci s'arrête pour reprendre son souffle. Il pourra être compté et prendre un avertissement pour non-combativité et refus de combat.

10 Cas particuliers

Lorsqu'un combattant exécute une technique en commettant une faute, sa technique n'est pas validée, et il est sanctionné par un avertissement.

Lorsqu'un combattant exécute une technique et que son adversaire commet une faute, sa technique est validée, et son adversaire est sanctionné par un avertissement.

Toute contestation d'un compétiteur au cours d'un combat entraîne un avertissement ou la disqualification.

La disqualification peut intervenir dans le cas où le coup prohibé entraîne ou aurait pu entraîner pour l'adversaire l'impossibilité de poursuivre le combat : la non-reprise du combat est appréciée par le médecin de la compétition ou l'arbitre central.

11 Attitude de passivité sanctionnée par un avertissement

Faire preuve évidente de passivité c'est-à-dire lorsqu'un combattant reste pendant plus de 10 secondes sans porter d'attaque ou porte intentionnellement des techniques sans intention de déséquilibrer, avec intention de truquer le combat, il est sanctionné par un avertissement.

Si un lutteur refuse le combat au-delà de 10 secondes, il reçoit un avertissement verbal ; s'il récidive, un avertissement léger ; et, s'il réitère, un avertissement grave. Après l'avertissement grave, si le combattant persiste toujours dans son attitude négative de blocage et de refus de combat, il sera disqualifié.

Lorsqu'un lutteur saisit son adversaire avec les deux mains, sans tenter une attaque, mais en bloquant en force toute tentative de son adversaire pendant plus de 10 secondes, il est sanctionné par un avertissement verbal, léger, ou grave, selon si il a déjà reçu un avertissement auparavant.

Lorsqu'un combattant saisit son adversaire et ne lui porte que des techniques factices (des feintes successives), sans intention réelle de le déséquilibrer, mais avec celle manifeste de tromper les juges et les arbitres, il reçoit un avertissement verbal, léger, ou grave, selon s'il a déjà reçu un avertissement auparavant.

L'arbitre demande plus de combativité. S'il persiste dans cette attitude, il reçoit alors un avertissement.

N.B. Pour le décompte des 10 secondes, l'arbitre fera le geste correspondant (pouce vers l'intérieur et comptera).

12 Disqualification

Motifs graves pouvant entraîner la disqualification :

- Injures ou déclarations irrespectueuses proférées par les entraîneurs, les supporters à l'attention du corps arbitral, de l'adversaire, ou toute autre personne.
- Gestes et comportements déplacés
- Intention délibérée de nuire à l'intégrité de son adversaire
- Refus d'obéissance aux commandements de l'arbitre
- Autres cas laissés à l'appréciation de l'arbitre
- Quatrième avertissement suite à la cumulation de fautes pour non-combativité ou attitude trop défensive.

13 Décisions et désignation du vainqueur

Le vainqueur est déterminé par celui ayant le nombre de points le plus important à la fin des deux rounds.

Cependant un combat peut prendre fin avant la fin du temps imparti lorsqu'il y a 8 points d'écart entre les deux adversaires. L'arbitre central prendra les décisions nécessaires garantissant le bon déroulement des rencontres.

Les juges et 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 sera sans appel.

Le vainqueur peut également être désigné suite à :

- L'avis de l'équipe médicale
- L'abandon de l'adversaire
- Une différence technique (et/ou) physique trop importante impliquant un risque important de dommage pour la personne de niveau « inférieur ».

14 Égalité

Si les deux compétiteurs ont le même nombre de points dans un combat, le gagnant sera celui qui aura reçu la **technique la mieux notée ou le nombre de techniques les mieux notées**. Par exemple une technique à 3 points donnera la victoire face à des techniques à 1 point.

S'il y a encore égalité, sera vainqueur celui qui aura marqué le plus de points avec des techniques, par rapport à des points marqués avec des pénalités de l'adversaire (ceci dans le but d'encourager les combattants à se concentrer sur la lutte plutôt que sur les fautes).

Si les opposants en comptabilisent le même nombre, une prolongation d'une minute trente sera effectuée immédiatement.

Si à la fin de cette prolongation les compétiteurs sont toujours à égalité, on applique alors le principe dit de "Point d'Or" : le premier à marquer d'une technique valide gagnera le combat. Le premier à recevoir un avertissement perdra.