



# FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ARTS ÉNERGÉTIQUES ET MARTIAUX CHINOIS

Taichi Chuan – Qi Gong – Kungfu – Wushu

FFAEMC

## REGLEMENT SPECIFIQUE D'ARBITRAGE TUISHOU

EDITION 2026

## Table des matières

<b>LE CORPS ARBITRAL DES COMPETITIONS DE TUISHOU .....</b>	<b>4</b>
<b>1) PREAMBULE.....</b>	<b>4</b>
<b>2) LES DIFFERENTS JUGES ET ARBITRES .....</b>	<b>4</b>
<b>3) FONCTION DES JUGES ET ARBITRES.....</b>	<b>4</b>
3.1    Généralités.....	4
3.2    L'arbitre central.....	4
3.3    Les arbitres de coins .....	4
3.4    L'arbitre de table.....	5
3.5    Le chronométreur.....	5
<b>4) DISPOSITION ET DEROULEMENT DE LA COMPETITION .....</b>	<b>5</b>
<b>4.1    DISPOSITION .....</b>	<b>5</b>
4.1.1    L'aire de confrontation .....	5
4.1.2    Matériel pour le jugement et l'arbitrage.....	6
Matériel de l'arbitre de table .....	6
Matériel du chronométreur .....	6
Matériel de l'arbitre de coin.....	6
Matériel de l'arbitre central .....	6
<b>4.2    DEROULEMENT DES EPREUVES.....</b>	<b>6</b>
<b>4.3    DEROULEMENT D'UN ECHANGE .....</b>	<b>7</b>
<b>REGLEMENT D'ARBITRAGE TUI SHOU PAS FIXE, MOBILE, LIBRE.....</b>	<b>7</b>
<b>1. DEFINITION.....</b>	<b>7</b>
<b>2 GENERALITES .....</b>	<b>7</b>
<b>3 MODALITES COMMUNES .....</b>	<b>7</b>
<b>4 MODALITES D'ENGAGEMENT EN TUI SHOU PAS FIXE .....</b>	<b>8</b>
<b>5 MODALITES D'ENGAGEMENT EN TUI SHOU PAS MOBILE .....</b>	<b>8</b>
<b>6 MODALITES D'ENGAGEMENT EN TUI SHOU LIBRE .....</b>	<b>8</b>
<b>7 DECISIONS PAS FIXE, MOBILE, LIBRE .....</b>	<b>8</b>
<b>8 TECHNIQUES AUTORISEES/TECHNIQUES INTERDITES EN PAS FIXE, MOBILE, LIBRE .....</b>	<b>9</b>
8.1    TECHNIQUES AUTORISEES :.....	9
8.2    TECHNIQUES INTERDITES OU SANCTIONNABLES :.....	9
8.3    ZOOM : TECHNIQUES AUTORISEES EN TUI SHOU LIBRE : .....	9
8.4    ZOOM : TECHNIQUES INTERDITES EN TUI SHOU LIBRE : .....	10
<b>9 GAINS DE POINTS.....</b>	<b>10</b>
9.1    GAIN DE POINTS EN TUI SHOU PAS FIXE .....	10

---

9.2 GAIN DE POINTS EN TUISHOU PAS MOBILE .....	10
9.3 GAIN DE POINTS EN TUISHOU LIBRE.....	10
<b>10 PENALITES .....</b>	<b>11</b>
<b>10.1 PENALITES COMMUNES EN TUISHOU PAS FIXE, MOBILE, LIBRE.....</b>	<b>11</b>
RUPTURES.....	11
SAISIES .....	11
NON-COMBATTIVITE.....	11
AVERTISSEMENTS .....	11
ACTES DANGEREUX.....	11
COMPORTEMENT.....	11
<b>10.2 PENALITES SPECIFIQUES EN TUISHOU PAS MOBILE OU LIBRE .....</b>	<b>11</b>
<b>LES GESTES DE L'ARBITRE.....</b>	<b>12</b>
Les principales indications de l'arbitre central, illustrées :.....	12

## LE CORPS ARBITRAL DES COMPETITIONS DE TUISHOU

### 1) PREAMBULE

Ce règlement d'arbitrage Tuishou 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 DIFFERENTS JUGES ET ARBITRES

On distingue par plateau :

- Un arbitre central (par surface de tournoi)
- Deux arbitres de coin (par surface de tournoi)
- Un arbitre de table (par surface de tournoi)
- Un chronométreur et enregistreur (par surface de tournoi)

Les arbitres portent la tenue officielle de la Fédération.

Un **juge planificateur** (pour la compétition) supervise une ou plusieurs aires et épreuves, en fonction de la ou des compétitions. En fonction du volume des épreuves, l'arbitre de table peut être également planificateur.

### 3) FONCTION DES JUGES ET ARBITRES

#### 3.1 Généralités

Outre leurs missions spécifiques, les arbitres Tuishou 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'habillage des combattants, annoncer les résultats, remettre les médailles aux finalistes et exécuter des tâches administratives simples.

#### 3.2 L'arbitre central

- Il veille au **bon déroulement** et à la **sécurité** des rencontres, en se référant aux **principes d'éthique** :
  - ☞ **Favoriser le bel échange (variété des techniques et continuité des actions).**
  - ☞ **Dissuader l'antijeu.**
  - ☞ **Sanctionner les actes dangereux.**
- Il vérifie l'état de la surface, fait appliquer le code vestimentaire, vérifie le port éventuel de protections.
- Il place les compétiteurs en position de contact et d'attente au début de la confrontation.
- Il stoppe l'échange en cas de technique gagnante, de perte de contact volontaire, de chute, de sortie, d'absence d'action manifeste, en cas d'action dangereuse ou pour un avertissement, fait appel au service médical si besoin.
- Il peut signifier vers la table l'arrêt du chronométrage (temps à ne pas compter)
- Il délivre les points, marqués ou pénalités, en concertation avec les arbitres de coin, les annonce et indique en direction de la table. Il sanctionne les avertissements, notifie les sorties et actions dangereuses ou interdites.
- Il peut interrompre l'échange et appeler les arbitres de coin pour concertation.
- Il recentre et relance l'échange après ses notifications.
- A la fin de l'échange, il indique le vainqueur, après consultation de la table.
- Il examine et signe les résultats sur la feuille de match et les feuilles de poules, de tableaux.

#### 3.3 Les arbitres de coins

- Ils se placent debout à deux angles opposés de l'aire de rencontre (ils peuvent se déplacer avec mesure en fonction de l'évolution du combat) et secondent les décisions de l'arbitre central en complétant la vision globale de l'action, pour fiabiliser l'estimation des points marqués, pénalités et sanctions.
- Ils signalent discrètement à l'arbitre central une action ou faute qu'il n'aurait pas vu.
- Ils apportent leur avis sur sollicitation de l'arbitre central.

### 3.4 L'arbitre de table

- Il organise, examine, et dirige le travail des arbitres de coin, de l'arbitre central, du chronométreur et de l'enregistreur.
- Il appelle les combattants à se présenter sur l'aire, et annonce les combats à suivre
- En cas d'égalité de points, il le confirme à l'arbitre central, une prolongation de 30 secondes est effectuée
- Il est le rapporteur des points et du résultat auprès de l'arbitre central et du planificateur.
- Il examine et signe les résultats sur la feuille de match et les feuilles de poules, de tableaux
- Il appuie et assiste le planificateur en vérifiant les documents et transmettant tout élément utile

### 3.5 Le chronométreur

- Il chronomètre et contrôle le temps de l'échange en suivant les lancements (KAISHI) et arrêts (TING) de la confrontation par l'arbitre central. Les interruptions demandées par l'arbitre central (arrêt du combat avec demande de suspension du chronométrage) ne comptent pas dans le temps effectif.
- En appui de l'arbitre de table, il inscrit sur la feuille de match les points indiqués par l'arbitre central et les totalise pour actualiser l'affichage en direct sur le compteur visible par les compétiteurs. Il donne le signal de la fin de l'échange par une percussion sur un gong selon les règles de l'épreuve.

## 4) DISPOSITION ET DEROULEMENT DE LA COMPETITION

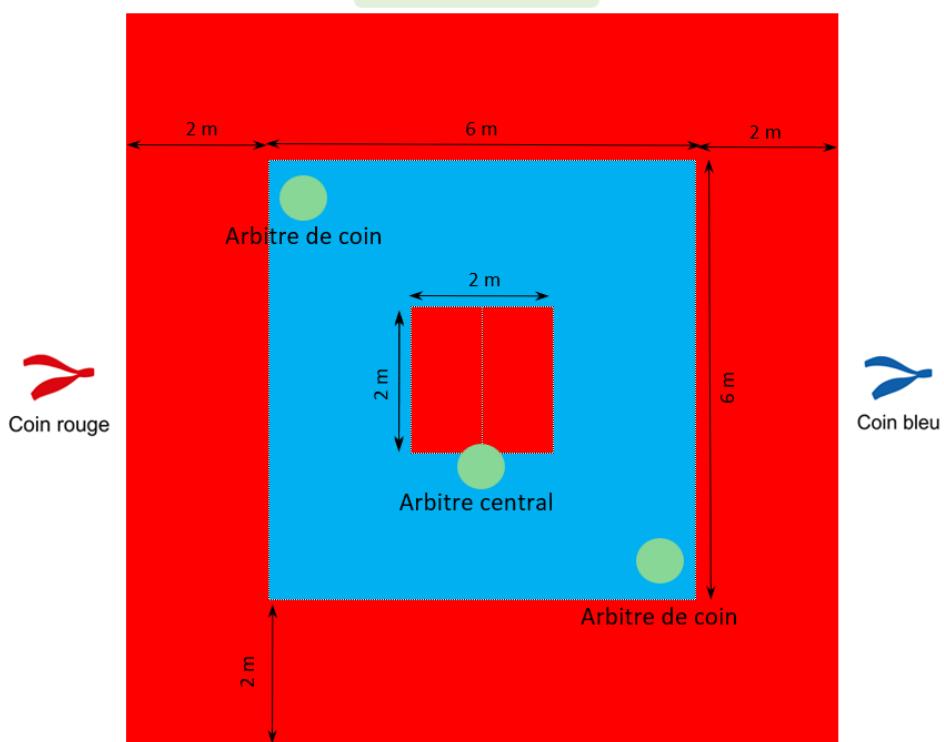
### 4.1 DISPOSITION

#### 4.1.1 L'aire de confrontation

L'aire de combat est un carré de six mètres de côté avec 2 m de sécurité autour (10x10 m au total).



Arbitres de table



#### 4.1.2 Matériel pour le jugement et l'arbitrage

##### Matériel de l'arbitre de table

- 1 sifflet,
- 1 microphone,
- 2 stylos (encre),
- Les grilles de compétition ou logiciel de décompte et enregistrement,
- Les feuilles d'enregistrement,
- Le tableau de scoring.

##### Matériel du chronométreur

- Un gong et son support,
- Deux chronomètres.

##### Matériel de l'arbitre de coin

- Deux bracelets, l'un d'une couleur rouge et l'autre d'une couleur bleue.

##### Matériel de l'arbitre central

- Deux bracelets, l'un d'une couleur rouge et l'autre d'une couleur bleue.

## 4.2 DÉROULEMENT DES ÉPREUVES

**Le planificateur organise le déroulé des épreuves**, lance les poules et tableaux en parallèle si besoin, en fonction des temps alloués ou prévus, des ressources d'arbitrage, en ménageant au mieux des temps de repos pour les combattants, ou la possibilité pour certains qui participent à d'autres épreuves (taolus, sanshou...) d'aller effectuer leur passage sur une autre aire. Si un combattant s'est absenté et n'est pas revenu dans le temps qui lui avait été accordé, il est déclaré forfait.

- a) Dix minutes avant le début de l'épreuve, un appel général invite les compétiteurs concernés (poule, tableau) à se présenter à proximité de l'aire de confrontation où ils seront appelés nominativement pour vérification de leur inscription et de leur tenue.
- b) Un compétiteur ne se présentant pas au bout de trois appels sera déclaré forfait.
- c) Les membres de la poule ou tableau sont rassemblés sur une ligne par les arbitres et nommés au début des reprises. A la fin des reprises, les compétiteurs sont à nouveau réunis en ligne devant les arbitres pour l'annonce des résultats de leur poule ou tableau.
- d) Seule la présence d'un coach est autorisée à proximité de l'aire de rencontre. Cependant, il n'intervient pas pendant les reprises : toute intervention verbale du coach pendant l'échange est sanctionnée conformément au règlement d'arbitrage.
- e) Il est remis à chacun des futurs combattants une ceinture rouge ou bleue, qu'il noue autour de sa taille
- f) Pour chaque rencontre, les concurrents sont distingués par leur ceinture rouge ou bleue : le premier appelé porte systématiquement la ceinture rouge.
- g) Pour chaque rencontre, l'arbitre central invite les compétiteurs à se placer sur l'aire de confrontation : chaque compétiteur pénètre sur l'aire et vient se placer au point indiqué par l'arbitre
- h) Au signal, chaque compétiteur doit saluer « poing et paume » l'arbitre central et les arbitres auxiliaires, son adversaire puis le juge de table et le chronométreur.
- i) L'arbitre donne le signal de début de chacune des reprises par l'ordre « **KAÏSHI** » (signifie « commencez », se prononce « k'âï sheu »).
- j) L'arbitre interrompt l'échange par « **TING** » (signifie « stop », se prononce « t'ing ») chaque fois qu'il souhaite signifier un point marqué, un avertissement ou une sanction, ou pour réguler la confrontation.
- k) Les résultats (scores) d'une confrontation sont affichés en direct par le juge de table (tableau des points rouge/bleu ou écran).
- l) Un signal (gong) indique à l'arbitre que le temps est écoulé. Toute action effectuée lors du coup de gong est comptabilisée. C'est l'arbitre qui indique la fin de chaque reprise par TING.
- m) Durant le match, le temps n'est pas arrêté sauf sur indication de l'arbitre.
- n) A la fin de la rencontre, l'arbitre central indique le vainqueur, puis chaque compétiteur salue à nouveau son adversaire, l'arbitre central, les arbitres de coin et les juges à la table.
- o) Les résultats de la compétition sont ensuite affichés publiquement

### **4.3 DÉROULEMENT D'UN ECHANGE**

- L'arbitre central appelle les deux combattants qui attendaient de part et d'autre de l'aire de confrontation
- L'arbitre lance le protocole de salut, puis place les compétiteurs en position adaptée
- L'arbitre donne le signal de début de chacune des reprises par KAÏSHI.
- L'arbitre interrompt la confrontation par TING à chaque fois et dès qu'il estime devoir notifier une technique gagnante, un avertissement ou une sanction. Il notifie à haute voix sa décision en direction de la table centrale.
- Durant le match, le temps n'est pas arrêté sauf sur indication de l'arbitre (TING + annonce + gestuelle à destination des combattants, de la table et du chronométreur). L'arbitre peut choisir de suspendre le chronométrage pour des raisons de sécurité, pour demander une concertation avec les 2 juges de coin, ou s'il l'estime nécessaire pour réguler la rencontre. L'annonce KAÏSHI suivante relance le chronométrage.
- Un signal (gong) indique à l'arbitre que le temps est écoulé. Toute action en cours lors du coup de gong est comptabilisée.
- C'est l'arbitre central qui indique la fin de chaque reprise par TING.
- Le score est affiché en direct à la table (tableau des points (scoring) rouge/bleu).
- A la fin de la rencontre, l'arbitre central indique le vainqueur, puis chaque compétiteur salue à nouveau son adversaire, les arbitres de la table centrale, les arbitres de coin.
- L'arbitre indique aux compétiteurs qu'ils doivent quitter l'aire de confrontation.

## **REGLEMENT D'ARBITRAGE TUI SHOU PAS FIXE, MOBILE, LIBRE**

### **1. DEFINITION**

Les TUISHOU pas fixe, mobile, libre qui opposent deux compétiteurs sont des joutes martiales **dont toute percussion est strictement exclue**. Le respect mutuel, la maîtrise technique du geste et du style, la précision des actions sont principalement recherchées.

Ces rencontres s'exécutent sur des surfaces délimitées et selon des durées fixées. Ces confrontations sont évaluées par le corps arbitral selon un système de gain de points ou de pénalités relatif à des techniques autorisées ou interdites.

Est déclaré vainqueur d'une rencontre la compétitrice ou le compétiteur obtenant le plus de points.

### **2 GENERALITES**

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

### **3 MODALITES COMMUNES**

- La durée réglementaire de chaque rencontre est de deux fois une minute, en temps total de confrontation décompté par le chronométreur, avec changement de côté au bout de la première minute.
- Les deux participants porteurs de leur ceinture de couleur sont appelés et se placent sur les bords du carré central, au signal ils saluent l'arbitre central et les arbitres de coin, leur adversaire, l'arbitre de table et le chronométreur.
- Sur appel de l'arbitre, les deux participants se placent au centre de la zone de combat en se faisant face, **leur pied droit devant** et chevauchant la ligne de séparation (médiane au centre du carré).
- Toute interruption sera signalée par le commandement « **TING** » de l'arbitre, La rencontre recommence au signal **KAÏSHI** de l'arbitre central.
- Au bout d'une minute de temps effectif, l'arbitre arrête l'échange (arrêt du chronomètre) fait changer de coté et lance la 2<sup>e</sup> reprise
- La fin de l'échange est marquée par un coup de gong et l'arbitre central annonce TING, les compétiteurs doivent se séparer et retourner à leur place respective.
- L'échange terminé, l'arbitre se place au centre et appelle les combattants par le signal « **DECISION** », il annonce et désigne le vainqueur selon l'indication du juge de table rapporteur, puis à son signal les compétiteurs saluent l'arbitre central et les arbitres auxiliaires, leur adversaire, l'arbitre de table et le chronométreur, et quittent l'aire de combat par l'arrière.

## 4 MODALITES D'ENGAGEMENT EN TUISHOU PAS FIXE

- Au commandement de l'arbitre les combattants placent leur avant-bras en contact au-dessus de la ligne de séparation de la façon suivante : au niveau du dos de l'avant-bras (sous le poignet) ; l'autre main, paume ouverte, est posée par le haut sur le coude de l'adversaire au niveau du condyle.
- La rencontre commence au signal KAÏSHI, les combattants doivent effectuer 3 tours horizontaux avant de lancer une action, c'est aussi le cas après chaque reprise par KAÏSHI.
- Au bout d'une minute, et à l'annonce TING, l'arbitre central arrête la rencontre, le chronomètre s'arrête et il place les compétiteurs pied gauche posé sur la ligne et l'avant-bras gauche en contact. Le chronomètre redémarrera à l'annonce KAÏSHI.
- Lors de l'échange, un ou deux pieds peuvent se soulever en partie à la condition impérative qu'il(s) se repose(nt) à la place exacte d'origine.

## 5 MODALITES D'ENGAGEMENT EN TUISHOU PAS MOBILE

- Au commandement donné par l'arbitre central, les combattants se placent au centre du carré en position de contact des avant-bras ou poignets (un dessous, l'autre dessus) et commencent à se déplacer au signal KAÏSHI.
- Les poussées (attaques) ne peuvent commencer que si au moins un des deux compétiteurs a mis un pied hors du carré central, partiellement ou complètement.
- Au bout d'une minute, et à l'annonce TING, l'arbitre central arrête la rencontre, le chronomètre s'arrête et il place les compétiteurs pied gauche posé sur la ligne et contact des avant-bras (un dessous, l'autre dessus). Le chronomètre redémarrera à l'annonce KAÏSHI.
- La fin de l'échange est marquée par un coup de gong et l'arbitre central annonce TING, les compétiteurs doivent se séparer et retourner à leur place respective.

## 6 MODALITES D'ENGAGEMENT EN TUISHOU LIBRE

- Au commandement donné par l'arbitre central, les combattants se placent au centre du carré en position de contact des avant-bras ou poignets (un dessous, l'autre dessus) et commencent à se déplacer au signal KAÏSHI.
- Les poussées (attaques) ne peuvent commencer que si au moins un des deux compétiteurs a mis un pied hors du carré central, partiellement ou complètement.
- Au bout d'une minute, et à l'annonce TING, l'arbitre central arrête la rencontre, le chronomètre s'arrête et il place les compétiteurs pied gauche posé sur la ligne et contact des avant-bras (un dessous, l'autre dessus). Le chronomètre redémarrera à l'annonce KAÏSHI.

## 7 DECISIONS PAS FIXE, MOBILE, LIBRE

- Est déclaré vainqueur d'une rencontre le compétiteur ayant obtenu le plus de points. Les points ont été acquis par cumul, sur actions valables ou sur pénalités de l'adversaire.
- Est déclaré vainqueur d'une rencontre le compétiteur dont l'adversaire est éliminé pour faute grave (action dangereuse manifeste) sur décision de l'arbitre.
- En cas d'égalité de points, la rencontre est immédiatement prolongée de 15 secondes + 15 secondes en pas fixe, 30 secondes en pas mobile ou libre.
- Si l'égalité persiste, il y a une nouvelle prolongation et la victoire sera accordée au compétiteur **qui marque le premier point**, que ce soit sur une technique ou pour avertissement envers son adversaire.
- Le vainqueur d'une poule est celui qui obtient le plus de victoires. En cas d'égalité, celui qui a le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur. En cas de nouvelle égalité, celui qui a le moins de fautes est déclaré vainqueur, et si l'égalité persiste, le concurrent le plus léger l'emporte.
- Cas d'une élimination dans une poule : dans le cas précis où l'un des membres d'une poule serait éliminé pour faute grave (action dangereuse manifeste), sa participation aux épreuves au sein de la poule et de la compétition est annulée. Les points obtenus par son adversaire sont attribués à tous les autres membres de la même poule.

## 8 TECHNIQUES AUTORISEES/TECHNIQUES INTERDITES EN PAS FIXE, MOBILE, LIBRE

### 8.1 TECHNIQUES AUTORISEES :

- Les « portes » : Peng, Lu, Ji, An, Cai, Lie, Kao, **sauf Zhou (pas de frappe avec les coudes)**
- Les poussées effectuées avec les mains, les avant-bras et bras, les épaules, le tronc sur le tronc et les flancs, de la ceinture hanches-abdomen à la ceinture scapulaire et sur le dos (épaules, hanches)
- L'action de tirer avec les mains, les avant-bras et bras par jeu de pression ou bras de levier par extension du membre supérieur (**sans saisie et sans action de verrouillage direct d'une l'articulation**)
- Les projections par action de bascule sur un point fixe (jambe) par poussée, levier, **sans enroulage du tronc**
- Les balayages **sur déplacement ou déséquilibre**, portés sans frapper et placés **en dessous du genou**
- L'action de déraciner dans la limite des actions précédemment citées.
- La perte de contact non volontaire, non répétitive d'un membre supérieur pour assurer la continuité d'une action est tolérée selon l'estimation de l'arbitre central qui signifie ou pas un avertissement.

### 8.2 TECHNIQUES INTERDITES OU SANCTIONNABLES :

- Tirer ou agripper le vêtement
- Toute saisie (serrer, agripper), avec ou sans intention de suivre l'action. L'intentionnalité ou la répétition sont évaluées à la discrétion de l'arbitre.
- Les saisies ou crochetages manifestes pour ne pas perdre l'équilibre ou/et entraîner l'adversaire dans sa chute ou sa sortie de l'aire de tournoi (**antijeu**).
- Les maintiens à distance des poignets par la fourche pouce-index prolongés ou répétitifs (**antijeu**).
- Les ruptures volontaires de contact (retrait) d'un membre supérieur sans intention de continuer ou de transformer une action (**antijeu**).
- Les ruptures de contact des deux membres supérieurs.
- Les poussées directes à la gorge ou au visage.
- Les poussées, presser, tirer sur la zone du cou ou de la zone cervicale.
- Les poussées, pressions sur la colonne vertébrale
- Toutes attaques à la tête, la gorge, la nuque, l'aine, les jambes, sur les centres nerveux
- Les **compétitrices** n'ont pas le droit de pousser ou d'attaquer intentionnellement la poitrine de leur adversaire
- Les frappes directes (poings, coudes, genoux, pieds, têtes) ou percussions avec les mains ouvertes.
- Les actions de verrouillage direct de l'articulation des coudes, poignets, genoux (effort porté sur une seule articulation).
- Mordre, tenir ou tirer les cheveux.
- Les écrasements de pieds.
- Les balayages par frappe, sans déstabilisation préalable. Les balayages visant le genou.
- Les projections avec saisies ou traction sur le tronc ou le dos (**sauf tuishou libre, voir spécificités**).
- Action de bascule par crochetage de la jambe (**sauf tuishou libre, voir spécificités**).
- Saisir une ou les deux jambes (**sauf tuishou libre, voir spécificités**).

### 8.3 ZOOM : TECHNIQUES AUTORISEES EN TUISHOU LIBRE :

- Toutes les techniques décrites au paragraphe commun 10.1
- Plus :
- Action de bascule par **crochetage de la jambe**
  - Actions de traction, levier par **saisie/enroulement du dos** (sans agripper le vêtement ou le partenaire, sans pression sur la colonne vertébrale)
  - Projections par appui, basculement enroulement à partir de la taille et en-dessous, sans percussion
  - Saisir une ou les deux jambes pour enchaîner immédiatement une projection

### 8.4 ZOOM : TECHNIQUES INTERDITES EN TUISHOU LIBRE :

- Les techniques communes décrites au paragraphe 10.2
- Dont (rappel) :
- Les ruptures volontaires de contact
  - Les saisies (serrer, agripper)
  - Les frappes quelles qu'elles soient
  - Les balayages visant le genou ; ou par frappe, sans déstabilisation préalable

## 9 GAINS DE POINTS

### 9.1 GAIN DE POINTS EN TUISHOU PAS FIXE

#### Gains de 1 point pour :

- L'adversaire bouge 1 appui de son emplacement

#### Gains de 2 points pour :

- L'adversaire bouge 2 appuis de leurs emplacements

#### Gains de 3 points pour :

- L'adversaire touche le sol avec une autre partie du corps que les pieds

Lors de l'échange, un ou les deux pieds peuvent se soulever en partie **à la condition impérative** qu'il(s) se repose(nt) à la place exacte d'origine.

### 9.2 GAIN DE POINTS EN TUISHOU PAS MOBILE

#### Gains de 1 point pour :

- Pousser l'adversaire en l'obligeant à rompre le contact (deux bras) et se déplacer d'un pas

#### Gains de 2 points pour :

- Pousser l'adversaire en l'obligeant à rompre le contact et à se déplacer de deux ou plusieurs pas
- Absorber (transformer) la poussée de l'adversaire afin de le rejeter en l'obligeant à rompre le contact et à se déplacer
- Pousser ou déplacer l'adversaire pour lui faire poser un pied en dehors de la zone de combat

#### Gains de 3 points pour :

- L'adversaire touche le sol (une partie du corps autre que les pieds)
- Faire sortir l'adversaire de l'aire de tournoi (lui faire poser deux pieds, ou autre contact en dehors de la zone de combat)

Pas de point lorsque :

- Les deux compétiteurs touchent le sol en même temps
- Les deux compétiteurs sortent de l'aire de tournoi en même temps

### 9.3 GAIN DE POINTS EN TUISHOU LIBRE

#### Gains de 1 point pour :

- Pousser l'adversaire en l'obligeant à rompre le contact des deux bras et reculer d'un pas

#### Gains de 2 points pour :

- Pousser l'adversaire en l'obligeant à rompre le contact et à se déplacer de deux ou plusieurs pas
- Absorber (transformer) la poussée de l'adversaire afin de le rejeter en l'obligeant à rompre le contact et à se déplacer
- Pousser ou déplacer l'adversaire pour lui faire poser un pied en dehors de la zone de combat

#### Gains de 3 points pour :

- Pousser ou déplacer l'adversaire pour lui faire poser deux pieds (ou autre contact) en dehors de la zone de combat
- L'adversaire touche le sol (une partie du corps autre que les pieds) sauf sur balayage ou projection

#### Gains de 5 points pour :

- L'adversaire touche le sol (une partie du corps autre que les pieds) sur balayage ou projection

#### Gains de 8 points pour :

- L'adversaire est projeté en dehors de la zone de combat : il quitte la zone dans les airs et retombe hors de la zone

Pas de point lorsque :

- Les deux compétiteurs touchent le sol en même temps
- Les deux compétiteurs sortent de l'aire de tournoi en même temps

**SORTIE** : Avoir un point d'appui, de contact même partiel (pied, main, genou, coude, dos, etc...) hors de l'aire de confrontation est une sortie.

Chaque sortie est signalée par un geste du bras tendu obliquement vers le bas, main ouverte, tranchant dirigé vers le sol. Les sorties sont notifiées et sanctionnées par l'arbitre central qui ramène les deux compétiteurs au centre et indique la sanction au juge de table.

## 10 PENALITES

### 10.1 PENALITES COMMUNES EN TUISHOU PAS FIXE, MOBILE, LIBRE

#### RUPTURES

Toute rupture **volontaire** du contact, par exemple destinée à gêner ou contrer une action de l'adversaire, est sanctionnée par un avertissement.

#### SAISIES

Une saisie est une action consistant à agripper ou verrouiller. Sont sanctionnées par un avertissement les saisies avec ou sans intention de suivre l'action, pour faciliter une action, pour empêcher l'action de l'adversaire, pour faciliter le maintien du compétiteur sur ses appuis ou pour éviter une chute.

#### NON-COMBATTIVITE

Les attitudes d'antieu, de non-combattivité (absence prolongée d'action offensive, attitudes répétées en contre non destinées à marquer des points), sont sanctionnée au même titre que les ruptures ou saisies (qui peuvent être des manifestations de non-combattivité).

#### AVERTISSEMENTS

Les **avertissements** pour ruptures, saisies, non-combattivité, sont signalés par un geste du bras, tendu horizontalement, poing fermé et index pointé sur le compétiteur ayant commis la faute.

Les pénalités d'avertissement sont sanctionnées par l'arbitre central (en concertation avec les arbitres de coins) qui a la liberté de moduler selon la gravité et/ou la répétition, sur la base du barème progressif suivant :

- **0 point** (1<sup>er</sup> avertissement, faute non intentionnelle...)
- **1 point** (2<sup>e</sup> avertissement, ou faute répétée ou intentionnelle...)
- **2 points** (3<sup>e</sup> avertissement, ou faute répétée ou intentionnelle...)
- **3 points** (Avertissements suivants...)

#### ACTES DANGEREUX

Toute technique non autorisée ou portée sur une partie interdite, estimée dangereuse par les arbitres est sanctionnée :

- La première fois par un avertissement avec **pénalité de 1 point**.
- La deuxième fois avec un rappel d'avertissement et **pénalité de 3 points**.
- La troisième fois arrêt de l'échange **avec perte de la rencontre**.

**L'arbitre a la liberté de moduler (et amplifier) les sanctions en fonction de la dangerosité des actions.**

#### COMPORTEMENT

Contester la décision de l'arbitre central par un compétiteur entraîne la première fois une pénalité de 3 points, l'exclusion et la perte de la rencontre à la deuxième fois.

En cas d'intervention verbale du coach pendant l'échange, une pénalité d'un point est infligée à son compétiteur. En cas de récidive, une pénalité de 3 points est délivrée et à la 3<sup>e</sup> intervention, l'arbitre prononce la perte de la rencontre pour son compétiteur.

### 10.2 PENALITES SPECIFIQUES EN TUISHOU PAS MOBILE OU LIBRE

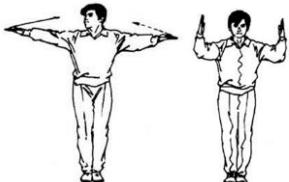
Les pénalités sont sanctionnées par l'arbitre central (en concertation avec les arbitres de coins) qui accorde des points à l'adversaire :

- Sortie volontaire de l'aire de tournoi = **3 points**
- Décompte (incapacité temporaire de combattre : essoufflement, fatigue...) = **5 points**
- Deuxième décompte : **élimination**

## LES GESTES DE L'ARBITRE

**Les principales indications de l'arbitre central, illustrées :**

### Appel des combattants



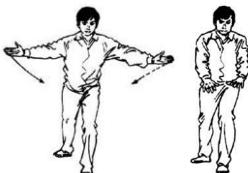
Il demande aux combattants de rentrer sur l'aire de combat ; se tenant au centre, face à la table, il tend les deux bras vers les compétiteurs, paumes vers le haut ; pour leur signifier de monter sur la plateforme, il ramène les deux bras en angle droit, les paumes se faisant face

### Appel à saluer



Se tenant au centre, face à la table, l'arbitre effectue le salut poing-paume, ce qui invite les combattant à procéder aux saluts.

### Début d'engagement « Kaishi »



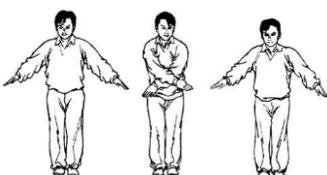
Après avoir vérifié la conformité des positions et contacts des bras, il recule d'un pas, prend la « position d'arc », tend les bras en direction des combattants, paume vers le haut puis, tout en annonçant « KAISHI (début) ! » il ramène les bras, paumes vers le bas, devant l'abdomen

### Stop ! « Ting »



Tout en annonçant « TING (stop) ! » il prend la « position d'arc » et tend le bras entre les deux combattants

### Technique non valide



L'arbitre tend les bras devant l'abdomen en les croisant et décroisant

### Appel des juges auxiliaires



L'arbitre tend les deux bras, paumes vers le haut, puis les fléchit, coudes à angle droit devant le corps, paumes face à lui.

### Sortie



L'arbitre tend le bras obliquement vers le bas, main ouverte, tranchant dirigé vers le sol, annonce à haute voix (audible à la table de jury) « rouge » ou « bleu », « Sortie ! ».

### Avertissement



L'arbitre tend le bras vers le combattant averti, poing fermé, index pointé, annonce à haute voix (audible à la table de jury) « rouge » ou « bleu », « Avertissement ! » et signifie le motif.

### Attribution de points



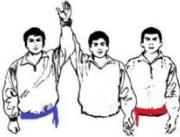
L'arbitre tend le bras vers le combattant marquant des points (sur technique valable ou sur pénalité sanctionnant l'adversaire), indique avec ses doigts le nombre et signifie à haute voix « rouge » ou « bleu », énonce le nombre de points et le motif (audible à la table de jury).

### Arrêt de temps décompté



L'arbitre se tourne vers la table, forme un T, avant-bras gauche horizontal avant-bras droit dessous et vertical, s'assure d'être vu et annonce « CHRONOMETRE » à haute voix (audible à la table de jury).

### Décision



L'échange terminé, l'arbitre se place au centre et appelle les compétiteurs par le signal « décision », il saisit le poignet de chaque combattant, annonce et désigne à haute voix « rouge » ou « bleu » « vainqueur » selon l'indication du juge de table rapporteur, en levant le poignet du vainqueur ; il maintient le poignet du vaincu vers le bas.

### Fin de rencontre, sortie du tatami



Les compétiteurs de retour à leur place sur le côté du carré, saluts effectués, l'arbitre signifie la sortie de l'aire de combat en indiquant les 2 côtés du tatami, bras tendus, paumes vers le haut.