

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ARTS ÉNERGÉTIQUES ET MARTIAUX CHINOIS

Taichi chuan – Qigong – Kungfu – Wushu

FFAEMC

**Roliball - Raquette Chinoise
TAOLU**

RÈGLEMENT DE COMPÉTITION ET D'ARBITRAGE

Applicable à partir du 1^{er} septembre 2026

SOMMAIRE

A.	RÈGLEMENT DE COMPÉTITION.....	3
A.1.	PRÉAMBULE	3
A.2.	SEXE	3
A.3.	NATIONALITÉ.....	3
A.4.	FORMALITÉS ADMINISTRATIVES SPÉCIFIQUES	3
A.5.	DOCUMENTS MEDICAUX A PRESENTER.....	3
A.6.	CATÉGORIE D'AGE.....	3
A.7.	LES TYPES DE RENCONTRES	4
A.8.	LE MATÉRIEL.....	4
A.9.	DÉROULEMENT DES RENCONTRES.....	4
A.10.	DÉROULEMENT DES ÉCHANGES.....	5
B.	RÈGLEMENT D'ARBITRAGE.....	6
B.1.	PRÉAMBULE	6
B.2.	LE CORPS EXÉCUTIF DES ARBITRES	6
	Le Responsable des Arbitres.....	6
	L'arbitre central	6
	Le juge de table (un par jury).....	6
	Le chronométreur (un par jury)	6
	Le coordinateur (peut être commun à plusieurs tables).....	6
B.3.	LA DISPOSITION DU CORPS ARBITRAL SUR LE PLATEAU DE COMPÉTITION	7
	L'aire de confrontation	7
B.4.	DECOMPTE DES POINTS	7
B.5.	GESTUELLE.....	8

A. RÈGLEMENT DE COMPÉTITION

A.1. PRÉAMBULE

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

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

A.2. SEXE

Toutes les épreuves peuvent être mixtes.

A.3. NATIONALITÉ

Français, résident français, étranger

A.4. FORMALITÉS ADMINISTRATIVES SPÉCIFIQUES

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

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

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

Cas général pour les mineurs :

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

A.5. DOCUMENTS MEDICAUX A PRESENTER

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

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

A.6. CATÉGORIE D'ÂGE

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

A.7. LES TYPES DE RENCONTRES

Les rencontres sont organisées sur la base d'un système de poules constituées de trois ou quatre équipes maximums. Tous les compétiteurs de la poule se rencontrent.

Le Responsable des compétitions ROLIBALL - RAQUETTE CHINOISE - OPPOSITION met en place les tableaux d'épreuves. Les vainqueurs et seconds de chaque poule se rencontrent au sein d'un tableau final par élimination directe.

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

Rencontre	Type de rencontre	Aire de confrontation
Miniplay	Individuel	Aire de confrontation : Elle est de 2 carrés de 3m x 3m séparés de 3m, délimités au sol par des bandes de 5 cm de large (la bande fait partie de l'aire de jeu)
Netplay en opposition	Simple, double ou triple	Terrain de badminton avec filet à 1m75. En simple seule la surface intérieure en largeur est utilisée
Netplay en coopération	Simple, double ou triple	Terrain de badminton avec filet à 1m75. En simple seule la surface intérieure en largeur est utilisée

A.8. LE MATÉRIEL

1. Raquette : elle est fournie par le compétiteur
 - a. Tamis : intermédiaire ou ferme
 - b. Longueur : 47 cm à 54 cm
 - c. Largeur : 23 cm maximum
2. Balle : fournie par l'organisateur. Elle est lestée de 30 g de sable maximum et pèse 55+/- 2g au total, de diamètre 6,8+/-0,1 cm, granularité n'excédant pas 0,03 cm.
3. Filet : fourni par l'organisateur. Il fait la largeur du terrain et culmine à 1m75 au centre du terrain.
4. Tenue : fournie par le compétiteur.
 - a. Tenue d'école ou pantalon de couleur uniforme pour tous les compétiteurs du même club, t-shirt uni ou veste chinoise unie.
 - b. Chaussures, à semelles fines.
 - c. Il n'y a pas de protection obligatoire.

A.9. DÉROULEMENT DES RENCONTRES

Les temps sont compris hors arrêts de jeu.

1. Miniplay : Chaque rencontre se déroule en 2 sets gagnants de 1min30.

Les compétiteurs changent de carrés à chaque set.

En cas d'égalité à la fin d'un set, la partie se poursuit jusqu'au point suivant (« mort subite »).

2. Netplay :
 - a. Opposition :
 - i. Le premier à atteindre 10 points avec au moins 2 points d'avance, gagne.
 - ii. Dans le cas contraire, le premier à atteindre 11 points gagne.
 - b. Coopération : L'échange est limité à 1min30.

A.10. DÉROULEMENT DES ÉCHANGES

1. Les membres de la poule sont rassemblés sur une ligne par les arbitres et nommés au début des reprises.
À la fin des reprises, les compétiteurs sont à nouveau réunis en ligne devant les arbitres pour l'annonce des résultats de leur poule.
2. Seule la présence d'un coach est autorisée à proximité de l'aire de rencontre.
Il n'intervient pas pendant les reprises : toute intervention verbale du coach pendant l'échange est sanctionnée conformément au règlement d'arbitrage.
3. Il est remis à chacun des futurs participants une ceinture rouge ou bleue, qu'il noue autour de sa taille
4. Pour chaque rencontre, les concurrents sont distingués par leur ceinture rouge ou bleue : le premier appelé porte systématiquement la ceinture rouge.
5. 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 centre du carré indiqué par l'arbitre
6. Au signal, chaque compétiteur doit saluer « perle et dragon » l'arbitre central, son adversaire puis le juge de table et le chronométrateur.
7. L'arbitre donne le signal de début de chacune des reprises par l'ordre « **KAÏSHI** » (signifie « commencez », se prononce « k'ai sheu »).
8. Chaque équipe engage à tour de rôle depuis le fond de son terrain, le pied avant sur le bord arrière du terrain.
9. L'arbitre interrompt l'échange par « **TING** » (signifie « stop », prononcez « t'ing ») chaque fois qu'il souhaite signifier un point marqué, un avertissement ou une sanction, ou pour réguler la confrontation.
10. Les résultats (scores) d'une confrontation sont affichés en direct par le juge de table (tableau des points rouge/bleu).
11. 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.
12. Durant le match, le temps est arrêté chaque fois que l'arbitre central prononce « TING ».
13. A la fin de la rencontre, l'arbitre central indique le vainqueur, puis chaque compétiteur salue à nouveau son adversaire, l'arbitre central, et les juges de table.

B. RÈGLEMENT D'ARBITRAGE

B.1. PRÉAMBULE

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

B.2. LE CORPS EXÉCUTIF DES ARBITRES

Le corps exécutif d'arbitrage RAQUETTES CHINOISES - OPPOSITION est composé de :

- Le Responsable des Arbitres
- Un arbitre central (par surface de tournoi)
- Un juge de table (par surface de tournoi)
- Un chronométrateur (par surface de tournoi)
- Un coordinateur (peut être commun à plusieurs tables)

Le Responsable des Arbitres

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

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'anti-jeu.
 - Sanctionner les actes dangereux.
- Il stoppe l'échange en cas de technique gagnante et désigne le gagnant.
- Il peut signifier vers la table l'arrêt du chronométrage (temps à ne pas compter)
- Il sanctionne les avertissements.
- Il recentre et relance l'échange après ses notifications.
- A la fin de l'échange, il indique le vainqueur, après consultation de la table.

Le juge de table (un par jury)

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

Le chronométrateur (un par jury)

- 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 ne comptent pas dans le temps effectif.
- Il donne le signal de la fin de l'échange par une percussion sur un gong.

Le coordinateur (peut être commun à plusieurs tables)

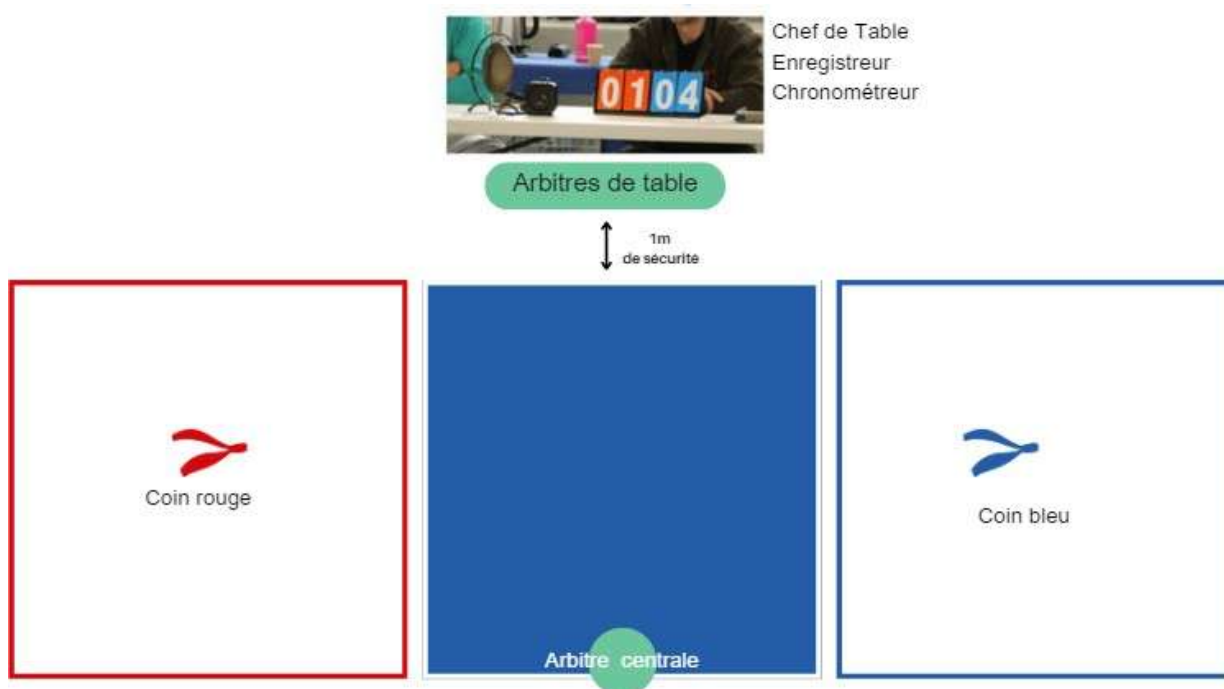
- Il planifie, avec le responsable de la compétition, en concertation avec le juge de table et l'arbitre central, l'ordre et le déroulé des épreuves.
- Il veille au bon équipement des tables de compétition (gong ou sonnette, chronomètre, tableau de

score, formulaires vierges, stylos, moyens d'affichage, micro et ampli...)

- Il vérifie les feuilles de poule, feuilles de match en cohérence avec le déroulé des épreuves,
- Il adapte si besoin, la composition des poules et tableaux
- Il s'assure avec le juge de table de la bonne préparation et rédaction des feuilles de matchs
- Il procède à l'appel des compétiteurs.
- Il collecte les résultats, vérifie l'exactitude des feuilles de matchs, poules et tableaux, de leur validation (signatures)
- Il rapporte les résultats au responsable de la compétition.
- Il fait le lien entre le juge central, le responsable des arbitres, le responsable de la compétition pour favoriser le traitement de tout problème d'organisation, déroulement ou litige.

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

L'aire de confrontation



B.4. DECOMPTE DES POINTS

1. Chaque fois qu'une faute est commise, l'arbitre interrompt le jeu et désigne le gagnant du point.

Est faute :

- Une balle envoyée en dehors du terrain adverse
- Une balle tombant dans son propre terrain
- Une balle touchée non renvoyée de suite (pas de rebond)
- Une balle renvoyée sans respecter la règle « un pas, un cercle, une direction »
- Une balle renvoyée descendante d'emblée.

2. Netplay Coopératif :

- 2 points pour chaque technique nouvelle dans l'équipe
- 1 point pour chaque répétition d'une technique

B.5. GESTUELLE

GESTUELLE



(1) Les deux côtés sont prêts [1] 双方准备	(2) Autoriser à servir (Kalshi) [2] 允许发球	(5) La balle est dehors [5] 球出球	(6) Point accordé de ce côté [6] 得分	(24) Changement de côté [24] 双方交换场地	(25) 1er avertissement [25] 红黄牌罚分一局
(3) Faute de service [3] 发球违例	(4) La balle est dedans [4] 球回球	(7) Ce côté doit servir [7] 发球顺序, 该发球	(8) Rebond sur le tamis [8] 过网违例	(26) Disqualification [26] 红牌罚出场	(27) 2er avertissement [27] 黄牌警告罚分一局
(9) Choc de balle sur le tamis [9] 球拍击网	(10) Trajectoire non circulaire Pas de recul [10] 球拍击球	(13) Changer de serveur [13] 换发球	(14) Autre faute technique [14] 其他违例	(28) Fin du match [28] 比赛结束	
(11) Autre faute Arrêt de jeu (Ting) [11] 发球违例	(12) Commencer le jeu (Kalshi) [12] 发球	(15) La balle touche le cadre de la raquette [15] 球拍框击球	(16) Faute de pied [16] 脚击球	Arbitrage avec drapeau	
(17) La balle touche le corps [17] 球击身体	(18) Temps mort Pause (Ting) [18] 球拍击球	(20) Choc entre raquettes [20] 球拍击球	(21) Le joueur touche le filet [21] 球拍击球	La balle est bonne [21] 球拍击球	La balle est dehors [21] 球拍击球
(19) Attaque depuis la zone avant [19] 球拍击球	(22) La raquette dépasse le filet [22] 球拍击球	(23) La balle passe à côté du filet [23] 球拍击球	(4) La balle touche le cadre de la raquette [4] 球拍击球	Arrêt pour faute	