

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ARTS ÉNERGÉTIQUES ET MARTIAUX CHINOIS

Taichi chuan – Qigong – Kungfu - Wushu

F F A E M C

RÈGLEMENT D'ARBITRAGE AMCI Saison 2022 2023

A.	<u>ARBITRAGE TAO LU, JITI et DUILIAN.....</u>	3
1.1	METHODE ET CRITERES DE JUGEMENT	3
1.2	LE CORPS EXECUTIF DES JUGES	4
1.3	TABLE DE JURY.....	4
1.4	LES RESPONSABILITES	5
B.	<u>ARBITRAGE TUISHOU</u>	6
1.5	LA COMPOSITION DU CORPS D'ARBITRAGE	6
1.6	REGLEMENT TECHNIQUE TUISHOU PAS FIXE ET PAS MOBILE	7
1.7	TECHNIQUES AUTORISEES/TECHNIQUES INTERDITES EN PAS FIXE ET PAS MOBILE	9
1.8	NOTATIONS, POINTS, PENALITES EN TUISHOU.....	9
1.9	LES GESTES DE L'ARBITRE	11

A. ARBITRAGE TAO LU, JITI et DUILIAN

1.1 Méthode et critères de jugement

1.1.1 Méthode d'évaluation

L'évaluation est basée sur deux familles de critères :

- Les critères de jugement de la qualité du mouvement définis ci-après
- Des déductions spécifiques de points pour pénalité

La note présentée par chaque juge est la somme des notes attribuées à la performance repérée selon les repères ci-dessous (27.2).

La note finale est la moyenne de toutes les notes du jury, éventuellement minorée par des fractions de points de pénalité enlevés uniquement par le président de jury.

Quand il y a plus de 2 points d'écart entre des notes, la note la plus éloignée de la moyenne des autres notes est ramenée à un écart de 2 points par rapport à l'autre note extrême.

1.1.2 Critères de jugement de la qualité du mouvement pour les épreuves individuelles TAOLU

1/ Présentation générale, attitude, calme

2/ Qualité du déplacement. Variété de positions de jambe (*gongbu, xubu, pubu, dulibu...*), placement du bassin et des genoux, harmonie entre les déplacements, arcs et structure. Qualité des transitions et des changements de direction

3/ Axe : mise en place, maintien, équilibre et étirement, lien haut/bas, plénitude lombaire

4/ Capacité à maintenir l'énergie « Peng » et la qualité du lâcher « Song »

Forme corporelle (*Shou xing, Bu xing...*), qualités internes du « Jing », énergie interne

5/ Manifestations de l'alternance « Yin Yang » (ouverture-fermeture, préparation et expression de l'énergie, variation dans l'expression du regard...) Jeu du buste

Qualité respiratoire. Densité et fluidité

6/ Dynamique corporelle (*ShouFa, BuFa, ShenFa, YanFa...*) :

Stabilité et enracinement dynamique, équilibre des épaules et des coudes, port de tête, expression des mains. Lisibilité et continuité des mouvements

7/ Capacité à exprimer la puissance de la taille, souplesse dans le déroulé du mouvement et clarté du point d'application de la force élastique, mobilité taille buste et bassin

8/ Clarté de l'intention martiale, état d'esprit et concentration, qualité de la présence

9/ Selon le style : le rythme et ses variations ou sa continuité, Détente/Relâchement

10/ Clarté et pureté du style présenté. Capacité à faire apparaître la saveur et le goût du style présenté : « *gongke* » et « *yunwei* »

11/ pour les raquettes :

- Qualité générale des déplacements (souplesse), transitions, équilibre et axe.
- Qualité de l'alternance mouvement expansif et équilibré (le bras opposé ne doit pas être «vide»).
- Les mouvements doivent être ronds et continus.
- Mouvement avec balle collée au tamis : la balle doit adhérer clairement.
- Mouvement avec lâché de balle :
 - maîtrise de la trajectoire.
 - Accompagnement de la balle sur lâché et réception, le mouvement doit continuer.
 - Sur les réceptions, la balle doit être cueillie et non tomber dans le tamis.

1.1.3 Critères de jugement de la qualité du mouvement pour les épreuves DUILIAN

Les critères individuels sont étendus au duo.

Critères propres à l'épreuve DUILIAN : disposition dans l'espace, coordination et unité du Duo, fluidité des échanges et des déplacements, réalisme et cohérence martiale

1.1.4 Critères de jugement de la qualité du mouvement pour les épreuves JITI

Les critères individuels sont étendus au groupe.

Critères propres à l'épreuve JITI synchronisé : disposition dans l'espace, unité du groupe, coordination gestuelle et directionnelle des mouvements.

Critères propres à l'épreuve JITI chorégraphié : coordination des éléments synchronisés, créativité de l'enchaînement, variété de la composition (présence de duels ...) et des instruments choisis, harmonie d'ensemble.

1.1.5 Déduction spécifique de points de pénalité (opérée par le président de jury)

1/ Le non-respect du temps en insuffisance ou dépassement est proportionnellement pénalisant en fonction de sa durée : le compétiteur perd 0,1 point toutes les 5 secondes manquantes ou en dépassement.

2/ Une entrave au mouvement liée au vêtement, à l'arme, au pompon si existant entraîne la perte de 0,1 point.

3/ Une tenue particulièrement négligée, ainsi que la perte de contrôle ou la chute de l'arme sont pénalisées de 0,5 point.

4/ En cas d'oubli ou de trou de mémoire dans l'exécution du TAOLU, JITI ou DUILIAN une pénalité de 0,1 à 0,5 point est appliquée suivant la gravité (pause puis reprise avec plus ou moins de facilité) et la manière dont cela affecte le déroulement du TAOLU, JITI ou DUILIAN ou oblige le candidat, le duo ou le groupe à recommencer.

5/ Une pénalité de 0,5 point est appliquée en cas de coaching

6/ Pour les raquettes chinoises, pénalité de 1 point pour chute de balle ou rattrapée à la main si perte de contrôle.

REMARQUE : une forme inachevée ne pourra être notée. Une forme est achevée quand le compétiteur est revenu à la posture de départ.

1.2 Le corps exécutif des juges

Le corps exécutif des juges est composé de :

- a) Le Responsable des Juges de la Compétition TAOLU, JITI et DUILIAN
- b) Un président de Jury par table de Jury (chef de table)
- c) Le corps des juges réparti en plusieurs jurys selon les épreuves

1.3 Table de jury

Une table de jury est composée de :

- Un président de jury
- Au moins trois juges (dont le président de jury)
- Un chronométrateur

Un jury est constitué pour chaque épreuve et reste stable pour la totalité de cette épreuve

1.4 Les responsabilités

1.4.1 Le Responsable des Juges de la Compétition TAOLU :

- Il dirige le travail des groupes de juges, 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 de jugement et de distribution du travail de jugement, il a le droit de résoudre tout problème dû à l'erreur sérieuse commise par un juge.
- Il vérifie et déclare le résultat de compétition, et il conclut le travail de jugement.

1.4.2 Le président de jury :

- Il supervise le travail de sa table.
- Il procède à la déduction de points de pénalités définies précédemment.
- Il peut décider de remettre en débat les notes avant qu'elles soient publiées s'il remarque une erreur.
- Il peut prendre des mesures appropriées en cas de faute de jugement prononcée par l'un des juges de sa table. Lorsqu'un juge commet une faute sérieuse de jugement, il conseille au juge en chef la solution appropriée.
- Il déclare la note finale des compétiteurs.

1.4.3 Les juges :

- Ils sont répartis par jurys d'au moins trois juges (dont le président de jury).
- Sous la direction du président de jury, ils mènent à bien le travail de jugement.
- En application stricte du règlement, ils procèdent en toute indépendance à la notation, et à l'enregistrement en détail.
- Les juges reconnus comme spécialistes d'un style seront en priorité attachés à un jury pour une épreuve correspondante, ceci afin de garantir un regard juste sur les spécificités dudit style quant aux formes de corps et aux postures, à la manière de le mobiliser avec plus ou moins d'amplitude et de réserve par exemple, et à la méthode retenue pour exprimer l'énergie interne.

1.4.4 Le chronométrateur (un par jury) :

- Il déclenche le contrôle du temps (chronomètre) et le signal de départ (gong ou cloche) de la prestation à partir de la position immobile du compétiteur.
- Il arrête le contrôle du temps lorsque le compétiteur s'immobilise à nouveau à la fin de sa prestation.
- Il déclenche le signal (gong ou cloche) 10 secondes avant la fin du temps réglementaire.
- Il établit la moyenne des notes totales de chaque juge et les transmet au président de jury

B. ARBITRAGE TUISHOU

1.1 LA COMPOSITION DU CORPS D'ARBITRAGE

Le corps exécutif d'arbitrage TUISHOU est composé par :

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

1.1.1 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.

1.1.2 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'anti-jeu.
 - Sanctionner les actes dangereux.
- 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.
 - 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 auxiliaires, les annonce et indique en direction du juge de table.
 - Il sanctionne les avertissements, notifie les sorties et actions dangereuses ou interdites.
 - Il recentre et relance l'échange après ses notifications.
 - A la fin de l'échange, il indique le vainqueur, après consultation de la table.

1.1.3 Les arbitres auxiliaires (deux par jury)

Ils se placent à deux angles opposés de l'aire de rencontre 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.

1.1.4 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.
- 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 coordinateur.
- Il appuie et assiste le coordinateur en vérifiant les documents et transmettant tout élément utile

1.1.5 Le chronométreur (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.

1.1.6 Le coordinateur (peut être commun à plusieurs tables)

- Il planifie, avec le responsable de la compétition TUISHOU, 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, ceintures bleue/rouge, sifflets, chouchous bleu/rouge pour les arbitres, 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.

1.2 REGLEMENT TECHNIQUE TUISHOU PAS FIXE ET PAS MOBILE

1.2.1 DEROULEMENT 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 place les combattant dans la 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 à la table du juge.
- Durant le match, le temps n'est pas arrêté sauf sur indication de l'arbitre vers la table et le chronométrateur, après l'annonce TING et la demande de suspension du chronométrage. L'arbitre peut choisir de suspendre le chronométrage pour des raisons de sécurité, pour demander une concertation avec les 2 juges auxiliaires, ou s'il l'estime nécessaire pour réguler la rencontre. L'annonce KAISHI suivante relance le chronométrage.
- 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.
- Le score est affiché en direct par le juge de table (tableau des points rouge/bleu).
- 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 auxiliaires et les juges de table.
- L'arbitre indique aux compétiteurs qu'ils doivent quitter l'aire de confrontation

1.2.2 MODALITES D'ENGAGEMENT EN TUISHOU PAS FIXE

- En **TUISHOU pas fixe**, la durée règlementaire des rencontres est de deux fois une minute, en temps total de confrontation décompté par le chronométrateur, avec changement de côté au bout de la première minute.
- Les deux participants appelés se placent sur les bords du cercle, au signal ils saluent l'arbitre central et les arbitres auxiliaires, leur adversaire puis le juge de table et le chronométrateur.
- Les deux participants se placent en se faisant face, leur pied droit devant et chevauchant la ligne de séparation matérialisée au centre du cercle.
- Les avant-bras sont en contact au-dessus de la ligne de séparation de la façon suivante : au niveau du dos de l'avant-bras (sous le poignet), et l'autre main, paume ouverte, est posée sur le coude de l'adversaire au niveau du condyle.
- La rencontre commence au signal de l'arbitre central 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.
- 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 puis le juge de table et le chronométrateur, et quittent l'aire de combat par l'arrière.

1.2.3 MODALITES D'ENGAGEMENT EN TUISHOU PAS MOBILE

- En **TUISHOU pas mobile**, la durée réglementaire des rencontres est de deux minutes en temps total de confrontation décompté par le chronométrateur, sans changement.
- Les deux participants appelés se placent sur les bords du cercle, saluent l'arbitre central et les arbitres auxiliaires, leur adversaire puis le juge de table et le chronométrateur.
- Au commandement donné par l'arbitre central, ils se placent au centre du cercle en position de contact des avant-bras (un dessous, l'autre dessus) et commencent à se déplacer au signal KAÏSHI.
- Les poussées ne peuvent commencer que si au moins un des deux compétiteurs a mis un pied hors du cercle, partiellement ou complètement.
- Toute interruption sera signalée par le commandement « TING » de l'arbitre.
- 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 puis le juge de table et le chronométrateur, et quittent l'aire de combat par l'arrière.

1.2.4 DECISIONS PAS FIXE ET PAS MOBILE

- 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.
- Si l'égalité persiste, il y a une nouvelle prolongation et la victoire sera accordée au compétiteur qui marque le premier point. Si l'un des compétiteurs fait l'objet d'un avertissement, la victoire est attribuée à son adversaire.
- Le vainqueur de la poule est celui qui obtient le plus de victoires. En cas d'égalité à l'issue de la poule, 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 du championnat est annulée. Les points obtenus par son adversaire sont attribués à tous les autres membres de la même poule.
- En tournoi de pas mobile par équipe, est déclarée vainqueur du tournoi l'équipe ayant remportée le plus de rencontres ; lors d'un tour, en cas d'égalité à l'issue de la cinquième rencontre, la rencontre est immédiatement prolongée de 30 secondes. Si l'égalité persiste, la rencontre est prolongée et la victoire sera accordée au compétiteur qui marque le premier point. Si l'un des compétiteurs fait l'objet d'un avertissement, la victoire est attribuée à son adversaire.

1.3 TECHNIQUES AUTORISEES/TECHNIQUES INTERDITES EN PAS FIXE ET PAS MOBILE

1.3.1 TECHNIQUES AUTORISEES :

- Les poussées s'effectuent 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, sauf sur la colonne vertébrale.
- 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 directe de l'articulation des coudes avec les mains ou membres supérieurs.
- L'action de déraciner dans la limite des actions précédemment citées.
- La perte de contact non volontaire d'un membre supérieur pour assurer la continuité d'une action est possible et validée si l'arbitre central ne signifie pas d'arrêt de la confrontation.

1.3.2 TECHNIQUES INTERDITES :

- Les saisies avec ou sans intention de suivre l'action.
- Les maintiens à distance des poignets par la fourche pouce-index prolongés et non suivis d'action.
- Les saisies, crochétages manifestes et prolongées non suivis d'action de transformation pour ne pas perdre l'équilibre ou/et entraîner l'adversaire dans sa chute ou sa sortie de l'aire de tournoi.
- Les ruptures volontaires de contact d'un membre supérieur sans intention de continuer ou de transformer une action.
- Les ruptures de contact des deux membres supérieurs.
- Les poussées directes à la gorge ou au visage.
- Les poussées, pression, tirer sur la zone du cou ou de la zone cervicale.
- Les frappes directes (poings, coudes, genoux, pieds, têtes) ou percussions manifestes avec les mains.
- Les actions de verrouillage direct de l'articulation des coudes, des poignets avec les mains ou les membres supérieurs.
- Les projections avec saisies ou entraînement au sol par bras de levier jambe barrage – poussée ou traction sur le tronc ou le dos.
- Les balayages.
- Les écrasements de pieds.
- Mordre, tenir ou tirer les cheveux.

1.4 NOTATIONS, POINTS, PENALITES EN TUISHOU

1.4.1 GAIN DE POINTS EN TUISHOU PAS FIXE

Un compétiteur marque les points suivants lorsque son adversaire :

- Bouge 1 appui de son emplacement = **1 point**
- Bouge 2 appuis de leurs emplacements = **2 points**
- Touche le sol avec une autre partie du corps que les pieds = **3 points**

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**

1.4.2 GAIN DE POINTS EN TUISHOU PAS MOBILE

- Pousser l'adversaire en l'obligeant à rompre le contact et se déplacer d'un pas = **1 point**
- Pousser l'adversaire en l'obligeant à rompre le contact et à se déplacer de deux ou plusieurs pas = **2 points**
- Absorber la poussée de l'adversaire afin de le rejeter = **2 points** (que l'adversaire se déplace d'un, deux ou plusieurs pas)
- L'adversaire touche le sol (une partie du corps autre que les pieds) = **3 points**
- Faire sortir l'adversaire de l'aire de tournoi = **3 points**
- Si les deux compétiteurs touchent le sol en même temps, il n'y a pas de décompte de points.
- Si les deux compétiteurs sortent de l'aire de tournoi en même temps, il n'y a pas de décompte de points.

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 sortie au juge de table.

1.4.3 PENALITES COMMUNES EN TUISHOU PAS FIXE ET PAS MOBILE

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.

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 auxiliaires, qui a la liberté de moduler, sur la base du barème suivant :

- 1^{er} avertissement : **0 point**
- 2^e avertissement : **1 point**
- 3^e avertissement : **2 points**
- Avertissements suivants : **3 points**

ACTES DANGEREUX : toute technique non autorisée ou portée sur une partie interdite du corps (Cf.§ 1.3.4), estimée dangereuse par les arbitres de tapis 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 un avertissement la première fois avec 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^e intervention, l'arbitre prononce la perte de la rencontre pour son compétiteur.

1.4.4 PENALITES SPECIFIQUES EN TUISHOU PAS MOBILE

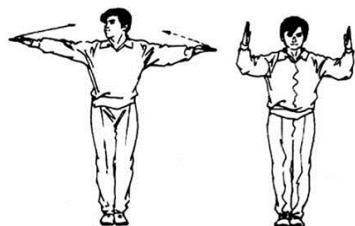
Les pénalités d'avertissement sont sanctionnées par l'arbitre central, en concertation avec les arbitres auxiliaires, qui accorde des points à l'adversaire :

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

1.5 LES GESTES DE L'ARBITRE

Les principales indications de l'arbitre central, illustrées :

Appel des combattants



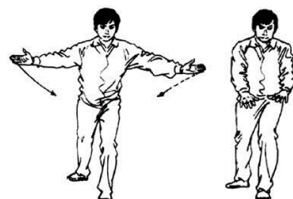
Il demande aux combattants de rentrer sur l'aire de combat ; se tenant au centre, face à la table, il tend les deux bras vers les compétiteurs, paumes vers le haut ; pour leur signifier de monter sur la plateforme, il ramène les deux bras en angle droit, les paumes se faisant face

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 »



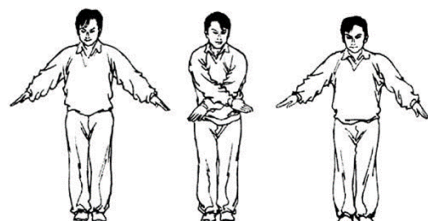
Après avoir vérifié la conformité des positions et contacts des bras, il recule d'un pas, prend la « position d'arc », tend les bras en direction des combattants, paume vers le haut puis, tout en annonçant « KAISHI (début) ! » il ramène les bras, paumes vers le bas, devant l'abdomen

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



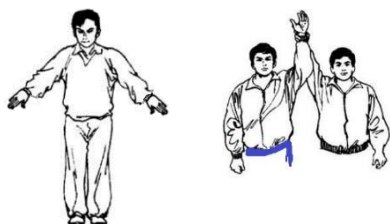
L'arbitre tend le bras vers le combattant marquant des points (sur technique valable ou sur pénalité sanctionnant l'adversaire), indique avec ses doigts le nombre et signifie à haute voix « rouge » ou « bleu », énonce le nombre de points et le motif (audible à la table de jury).

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 cercle, 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.