

# FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ARTS ÉNERGÉTIQUES ET MARTIAUX CHINOIS

Taichi chuan – Qi Gong – Kungfu – Wushu

**FFAEMC**

## REGLEMENTS SPECIFIQUES DE COMPETITION & D'ARBITRAGE

**OPEN DE FRANCE - BATTLE TAOLU 2024**

# OPEN DE FRANCE - BATTLE TAOLU 2024

---

## Définition

L'open de France BATTLE Taolu permet d'apporter une nouvelle forme de compétition qui se veut être ludique et accessible pour les pratiquants.

Il permet à l'ensemble des pratiquants des Arts Martiaux Chinois de s'exprimer et se rencontrer au travers une manifestation grand public.

## Sexe

**Mixte**

## Nationalité

**Français, Etranger.**

## Formalités administratives spécifiques

La compétition est ouverte aux licenciés de la saison en cours et non licenciés de la FFAEMC.

## Les documents à fournir lors des compétitions

[Pour les licenciés FFAEMC 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).

[Pour les non licenciés de la FFAEMC de la saison en cours](#)

Tous les compétiteurs non licenciés de la FFAEMC de la saison en cours devront être en possession d'une attestation d'assurance.

### Pour les mineurs :

En plus des documents demandés ci-dessus, 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 apposé sur le passeport fédéral).

[Documents médicaux](#)

### Pour les mineurs :

Le licencié doit avoir rempli un questionnaire de santé ne comportant aucune réponse négative auquel cas le certificat médical de non-contre-indication à la pratique compétitive doit être présenté.

### Pour les majeurs :

Pour les compétiteurs du Battle Taolu, le certificat médical de non-contre-indication à la pratique du Taolu en compétition doit être établi une fois en début de carrière sportive puis doit être renouvelé tous les 3 ans chez les adultes de plus de 55 ans. Il conviendra qu'à chaque début de saison sportive le licencié doit avoir rempli un questionnaire de santé ne comportant aucune réponse négative auquel cas le certificat médical de non-contre-indication à la pratique compétitive doit être renouvelé.

## Quota et qualification

L'open de France – Battle Taolu 2023 est sans qualification préalable et sans quota.

## Catégories d'âges

Catégories d'âges	Mini-poussins / Poussins	Pupilles / Benjamins
<b>Age fédéral</b>	4 - 7 ans	8 - 11 ans
<b>Année de naissance</b>	2021 – 2020 – 2019 - 2018	2017 – 2016 - 2015 - 2014

Catégories d'âges	Jeunes	Juniors	Séniors / Vétérans
<b>Age fédéral</b>	12 – 14 ans	15 - 18 ans	+ de 19
<b>Année de naissance</b>	2013- 2012- 2011	2010 - 2009 2008 - 2007	A partir de 2006 et en dessous.

## Catégorie des épreuves

### Epreuves individuelles

Les performances à réaliser par les compétiteurs sont libres de réalisation.

Type d'épreuves	Explications des épreuves	Durée réalisation des performances
1 - Battle de « NanDu »	Le compétiteur réalise un ou plusieurs mouvements difficiles*, enchainés ou non, sans instrument. Si enchainement, la ou les liaisons entre les mouvements difficiles ne doivent pas comporter d'arrêt de plus de 2 secondes.	Maximum 30 secondes
2 - Battle de « Zu He »	Le compétiteur réalise un enchainement du style d'un art martial de son choix, avec ou sans instrument**. L'enchainement ne peut comporter plus d'un mouvement difficile*.	

\*La notion de mouvement difficile s'explique par la réalisation d'un mouvement acrobatique d'arts martiaux chinois ou technique d'équilibre d'arts martiaux chinois.

\*\* Le règlement de ladite compétition précisera s'il est possible ou non. Cela en fonction du règlement intérieur de la salle utilisée pour l'accueil de ladite compétition.

## Epreuves collectives

⇒ Battle de « Zu He »

L'équipe est composée de 3 compétiteurs mixte en genre et âge selon le regroupement suivant :

- 4-11ans
- + de 12 ans

Le compétiteur réalise un enchaînement du style d'un art martial de son choix, avec ou sans instrument\*\*. L'enchaînement ne peut comporter plus d'un mouvement difficile\*.

\*La notion de mouvement difficile s'explique par la réalisation d'un mouvement acrobatique d'arts martiaux chinois ou technique d'équilibre d'arts martiaux chinois.

\*\* Le règlement de ladite compétition précisera s'il est possible ou non. Cela en fonction du règlement intérieur de la salle utilisée pour l'accueil de ladite compétition.

## Règles d'arbitrage de la compétition

Le règlement d'arbitrage – Battle AEMC est défini ci-après.

## Organisation des épreuves

L'organisation des épreuves se fera sous le format « épreuves mixtes » (CF – Règlement général des compétitions de la FFAEMC).

## Musique

La musique d'accompagnement est interdite.

## Tenues & instruments

Il n'y a pas de modalité spécifique aux tenues. Il est admis de porter des vêtements et chaussures qui montrent les caractéristiques des différentes écoles ou styles. Toutefois les tenues doivent respecter la pudeur et la bienséance.

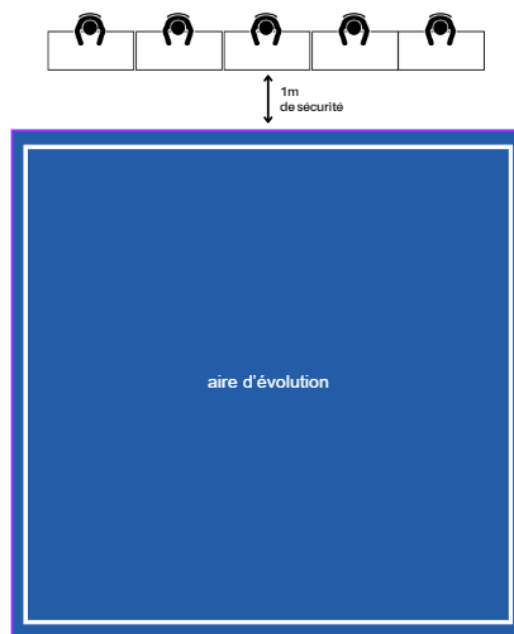
Tous les athlètes doivent fournir leur propre tenue.

## La surface de compétition

L'aire de compétition est longue de 8m, large de 8 m, et entourée par une zone de sécurité de 1 m. Elle est composée de tapis ferme style « tatamis » ou tapis puzzle d'une épaisseur minimum de 4cm.

La hauteur de l'espace au-dessus de l'aire de compétition ne doit pas être inférieure à 8m.

L'éclairage de l'aire de compétition doit être suffisant. Les tables des juges doivent respecter une distance minimale de 1m de l'aire de compétition.



## Délivrance des récompenses

Si le compétiteur est seul dans sa catégorie, celui-ci ne peut recevoir de récompense.

Les 3 premiers du classement : Médaille d'Or, Argent, Bronze selon le classement.

## Règles d'arbitrage du battle AEMC

---

### Composition du jury

Le jury d'arbitrage est composé de :

- Un Juge Arbitre National – Chef de table et juge de ligne
- 2 membres d'un collège technique FFAEMC ou 2 Juges Arbitres de la FFAEMC - juges de lignes
- Un Juge Arbitre - Arbitre central.

Le jury (composé du chef de table et des juges de lignes) siègera à une table parallèle à la surface de la compétition, à une distance permettant une visibilité claire et dégagée.

### Rôle et mission du jury

Le chef de table a pour rôle :

Les fonctions de juge de ligne, La fonction d'enregistreur et planificateur (CF. Règlement des Juges Arbitres de compétitions).

Le juge de ligne a pour rôle d'arbitrer les prestations entre les compétiteurs de chaque tableau.

L'arbitre central a pour rôle :

- De procéder à la mise en route du tableau (jeu du « pierre feuille ciseau »)
- De veiller à ce que les compétiteurs respectent le déroulement des épreuves,
- Chronométré. Au temps limite, il fait arrêter la prestation du compétiteur,
- Annoncer les résultats entre les compétiteurs de chaque tableau.

### Déroulement des épreuves individuelles

Les compétiteurs sont appelés par deux par tableau. L'identification des compétiteurs avec des couleurs bleue ou rouge est définie préalablement via le planning des tableaux.

Le jeu « pierre feuille ciseau » en une manche permet de départager le premier à passer. Le gagnant au jeu choisit son ordre de passage.

Le premier compétiteur exécute sa prestation, puis attend le passage de son adversaire du tableau. Le second compétiteur attend au bord de la surface durant la prestation du premier à passer.

À la fin du tableau, les deux compétiteurs attendent le résultat du jury sur la surface de compétition avec l'arbitre central. Les compétiteurs devront avoir avec eux un drapeau de leur couleur respective.

Au signal de l'arbitre central, les juges de lignes et le chef de table lèvent un drapeau de couleur correspondant au vainqueur qu'ils désignent. Après compte, l'arbitre central annonce le vainqueur qui aura le plus de drapeaux de sa couleur respective.

## Déroulement des épreuves collectives

Les compétiteurs sont appelés par équipes de 3 compétiteurs par tableau. L'identification des équipes avec des couleurs bleue ou rouge est définie préalablement via le planning des tableaux.

Le tableau s'effectue en 3 tours.

Le choix de l'ordre de passage du compétiteur pour chaque tour est laissé libre aux équipes elles-mêmes. Un compétiteur de l'équipe ne peut effectuer qu'un seul tour.

A chaque tour, le jeu « pierre feuille ciseau » en une manche permet de départager le premier à passer. Le gagnant au jeu choisit l'ordre de passage.

Le premier compétiteur exécute sa prestation, puis attend le passage du compétiteur de l'équipe adverse pour le tour.

Les autres compétiteurs attendent au bord de la surface durant la prestation de leurs adversaires.

À la fin de chaque tour, les deux compétiteurs attendent le résultat du jury sur la surface de compétition avec l'arbitre central. Les compétiteurs devront avoir avec eux un drapeau de leur couleur respective.

Au signal de l'arbitre central, les juges de lignes et le chef de table lèvent un drapeau de couleur correspondant au vainqueur qu'ils désignent pour le tour. Après compte, l'arbitre central annonce le vainqueur qui aura le plus de drapeaux de sa couleur respective.

L'équipe ayant remporté le plus de tours est déclaré vainqueur du tableau.

## Critères de jugement

### Les épreuves battle « Nan Du »

Pour l'évaluation de l'exécution d'un mouvement difficile ou un enchaînement de mouvement difficile par un compétiteur, les juges tiendront compte des deux critères principaux suivant : Prise de risque, niveau de performance.

<b>Prise de risque</b>	<b>Niveau de performance</b>
La prise de risque et/ou la difficulté du ou des mouvements exécutés	Force, Vitesse, Equilibre, Rythme.

### Les épreuves battle « Zu He »

Pour l'évaluation de l'exécution des enchaînements, les juges tiendront compte des deux critères suivants : Exécution technique, Exécution sportive

<b>Exécution Technique</b>	<b>Exécution Sportive</b>
En accord avec l'école et les standards du style correspondant. Posture, Techniques, Mouvements de transition, Synchronisation, Concentration, Difficulté technique	Force, Vitesse, Equilibre, Rythme.

NOTA :

Dans les épreuves battle « Zu He », la gymnastique et les mouvements acrobatiques au sein d'un enchaînement seront considérés comme des astuces sans valeur. Cela ne sera pas la raison d'une évaluation supérieure. Aucun bonus ne sera attribué pour l'intégration de « Nandu » mais leur utilisation pour élever le niveau ou personnaliser un enchaînement est un risque autorisé.

### Égalité

En cas d'égalité, la distinction du résultat se fera dans l'ordre suivant :

- Le résultat du chef de table,
- Concertation des membres du jury (chef de table, juges de lignes et arbitre central).