



FEDERATION FRANÇAISE DE WUSHU

Arts Energétiques et Martiaux Chinois

**REGLEMENT DE COMPETITION,
TECHNIQUE & D'ARBITRAGE**



TUISHOU



FEDERATION FRANÇAISE DE WUSHU

Arts Energétiques et Martiaux Chinois

Ont participé à l'élaboration de ce document

Monsieur Ilias CALIMINTZOS
Monsieur Julien GRANJOUX
Monsieur Michel LEROUX

Merci de leur contribution

Mise à jour janvier 2010

Table des matières

PREMIERE PARTIE : REGLEMENT DE COMPETITION

1. Conditions de participations	5
1.1. Conditions générales	5
1.2. Licence et passeports.....	5
1.3. Les feuilles officielles d'engagement.....	5
1.4. Les droits d'inscriptions	5
2. Obligation du (de la) compétiteurs (trice).....	5
3. Documents médiaux.....	6
4. Les disciplines et rencontres de Tuishou pas fixe et Tuishou pas mobile.....	6
5. Déroulement des rencontres.....	6
5.1. Durée	6
5.2. Cumul des rencontres	6
6. L'aire de confrontation	6
7. Les compétiteurs	7
7.1. Catégories d'âge.....	7
7.2. Age minimum pour les rencontres de tuishou	7
7.3. Compétiteurs mineurs.....	7
8. Les catégories de poids	7
9. La pesée de vérification	8
10. Contrôle médical.....	8
11. L'équipement et Les protections.....	8
11.1. La tenue.....	8
11.2. Les protections	8
12. Les surclassements en compétitions de Tuishou.....	8
13. L'attribution des titres.....	9
14. Réclamations.....	9

DEUXIEME PARTIE : REGLEMENT TECHNIQUE

1. Définition – systèmes de rencontre	11
1.1. Définition.....	11
1.2. Système de rencontre en tournoi pas fixe et pas mobile individuel.....	11
1.3. Système de rencontre en tournoi pas mobile par équipe	11
2. Protocole d'engagement en tuishou pas FIXE et MOBILE.....	12
3. Modalités spécifiques d'engagement en tuishou PAS FIXE.....	12
4. Modalités spécifiques d'engagement en tuishou PAS MOBILE	13

5. Décisions.....	13
6. Notations des techniques en tuishou PAS FIXE	14
6.1. Gains de points	14
6.2. Pénalités.....	14
7. Notations des techniques en tuishou PAS MOBILE.....	14
7.1. Gains de points	14
7.2. Pénalités.....	15
8. Techniques autorisées et techniques interdites en Tuishou PAS MOBILE	15
8.1. Techniques autorisées en pas mobile	15
8.2. Techniques interdites en pas mobile	15

TROISIEME PARTIE : RESPONSABILITES TECHNIQUE ET D'ARBITRAGE

1. La commission des compétitions	17
1.1. Sa composition.....	17
1.2. Ses responsabilités	17
2. Les officiels.....	17
3. La commission de réclamation	17
3.1. Sa composition.....	17
3.2. Ses responsabilités	17
4. Le Corps exécutif de l'arbitrage (juges).....	17
4.1. Sa composition.....	17
4.2. Ses responsabilités	17
5. L'équipe technique	18
5.1. Sa composition.....	18
5.2. Ses responsabilités	18

PREMIERE PARTIE : REGLEMENT DE COMPETITION

1. Conditions de participation

1.1 La compétition est ouverte à tous les pratiquants (es) d'arts martiaux internes, quelque soit leur nationalité.

1.2 Le compétiteur doit être licencié au titre d'une association régulièrement affiliée à la F.F. Wushu a.e.m.c. pour la saison en cours et doit pouvoir justifier du timbre licence F.F. Wushu a.e.m.c. de la saison en cours, ainsi que du passeport sportif et médical F.F. Wushu a.e.m.c.

1.3 Les feuilles officielles d'engagement

1.3.1 Chaque compétiteur doit s'inscrire au moyen d'une feuille officielle d'engagement remplie avec soin, sans omission et qu'il devra faire parvenir au SIEGE FEDERAL

1.3.2 L'inscription au Championnat National de Tuishou suppose que le participant a pris connaissance des règlements techniques, sportifs, d'arbitrage, médicaux et de lutte contre le dopage de la F.F. Wushu a.e.m.c, règlements qu'il s'engage à respecter.

1.3.3 Aucune autre forme d'engagement que ces feuilles officielles d'engagement ne sera acceptée, quelle que soit la raison invoquée.

1.3.4 Aucun délai supplémentaire à la date de forclusion prévue ne sera accordé.

1.4 Les droits d'inscription

- ~~Les droits d'inscription généraux sont fixés à 10 euros par participants~~
- ~~Les participants devront s'acquitter de 10 euros par épreuve pour les épreuves individuelles~~
- ~~L'inscription au tournoi par équipe est de 30 euros par équipe~~

2. Obligation du (de la) compétiteur (trice)

- Dès son arrivée dans la salle, chaque compétiteur (trice) doit se rendre au contrôle officiel où il doit présenter sa pièce d'identité ; Les participants résidants en France devront également présenter leur passeport sportif et leur licence de la saison en cours aux autorités présentes.
- La non présentation de ces pièces (ou leur non-conformité) entraîne automatiquement la défaite par forfait (forfait par décision du responsable de la compétition).
- Chaque compétiteur (trice) doit se rendre à la pesée de contrôle et au contrôle médical où il doit présenter son certificat médical (*passeport médical pour les participants résidants sur le territoire français*) au médecin mandaté.

3. Documents médicaux

Les passeports sportifs et médicaux F.F. Wushu a.e.m.c. sont obligatoires pour tous (tes) les compétiteurs (trices) qui participent aux compétitions (officielles ou officialisées). Ces passeports devront toujours être à jour, à savoir :

- être dûment remplis
- Comporter la certification exacte de ses grades et titres.
- Comporter obligatoirement le “CERTIFICAT MEDICAL DE NON CONTRE INDICATION A LA PRATIQUE DU WUSHU EN COMPETITION SOUS FORME DE « TUISHOU »” comme prévu dans le règlement médical en vigueur.

4. Les disciplines et rencontres de tuishou pas fixe et tuishou pas mobile

Un nombre suffisant de participants est requis pour qu’une épreuve donnant lieu à un titre puisse se dérouler, soit un minimum de trois concurrent(e)s. Les confrontations de plus de deux personnes sont interdites. Les confrontations mixtes (homme et femme) toutes catégories de poids confondues sont uniquement autorisées en tournoi de tuishou pas mobile par équipe, équipe constituée de cinq compétiteurs (trices) d’un même club ou de clubs différents.

Les compétiteurs peuvent participer aux disciplines suivantes :

- Tuishou pas fixe individuel en compétition séparée (non mixte), par catégorie de poids
- Tuishou pas mobile individuel en compétition séparée (non mixte) par catégorie de poids
- Tuishou pas mobile par équipe en compétition mixte toutes catégories de poids confondues

5. Déroulement des rencontres

5.1. Durée

- En **tuishou pas fixe**, la durée réglementaire des rencontres est de deux fois une minute, en temps “effectif” de confrontation, avec changement de côté au bout de la première minute
- En **tuishou pas mobile**, la durée réglementaire des rencontres est de deux minutes sans repos, en temps “effectif” de confrontation

5.2. Cumul des rencontres

Les compétiteurs pourront effectuer autant de rencontre qu’ils le souhaitent, sauf avis contraire du médecin officiel

6. L’aire de confrontation

- En **tuishou pas fixe**, les rencontres se déroulent sur une surface plane de 4 x 4 mètres, recouverte de tapis
- En **tuishou pas mobile**, les rencontres se déroulent sur une surface plane de 6 x 6 mètres, recouverte de tapis. Ses bords sont marqués par une surface rouge d’un mètre de large suivi d’un mètre de tapis de protection. Un cercle d’un diamètre de trois mètres est disposé au centre de cette surface. Il s’agit d’une surface neutre, dans laquelle toute poussée est interdite dès lors que la rencontre débute.

7. Les compétiteurs

7.1 Catégories d'âge

7.1.1. Les compétiteurs de tuishou sont répartis en deux catégories d'âge :

- Juniors (16 – 18)
- Seniors (+18 ans)

REMARQUE : Dans le cas d'un nombre insuffisant de compétiteurs Juniors, un surclassement de la catégorie Juniors en Seniors est possible

7.1.2. Calcul de l'âge

L'âge est déterminé par l'année civile de la fin de saison en cours et par l'année de naissance.

Exemple : pour la saison 2008-2009 un compétiteur né en 1990 a 19 ans (2008-1990 = 19).

7.2 Age minimum pour les rencontres de tuishou

Les rencontres de TUISHOU sont autorisées à partir de 16 ans, selon le mode de calcul de l'âge (cf 7.1.2.)

7.3 Compétiteurs mineurs

Pour les compétiteurs mineurs résidants sur le territoire français : la production de la licence délivrée aux mineurs doit être accompagnée d'une autorisation manuscrite signée par la personne ayant autorité parentale lui permettant de disputer des rencontres dans les compétitions et manifestations organisées par la Fédération Française de Wushu a.e.m.c et ses associations adhérentes.

Pour les compétiteurs mineurs résidants hors du territoire français : une autorisation manuscrite signée par la personne ayant autorité parentale lui permettant de disputer des rencontres dans les compétitions et manifestations organisées par la Fédération Française de Wushu a.e.m.c et ses associations adhérentes.

8. Les catégories de poids

En tournoi individuel pas fixe et pas mobile, les compétiteurs sont répartis en catégories de poids :

FEMMES
▪ moins de 52 kg
▪ de 52,100 à 56 kg inclus
▪ de 56,100 à 60 kg inclus
▪ de 60,100 à 65 kg inclus
▪ de 65,100 à 70 kg inclus
▪ de 70,100 à 75 kg inclus
▪ plus de 75 kg

HOMMES
▪ moins de 56 kg
▪ de 56,100 à 60 kg inclus
▪ de 60,100 à 65 kg inclus
▪ de 65,100 à 70 kg inclus
▪ de 70,100 à 75 kg inclus
▪ de 75,100 à 80 kg inclus
▪ de 80,100 à 85 kg inclus
▪ de 85,100 à 90 kg inclus
▪ plus de 90 kg

9. La pesée de vérification

Elle est organisée par le responsable des compétitions du niveau de la compétition.
Une seule ou plusieurs balances peuvent être utilisées. Chaque balance est homologuée et agréée.
Tous les inscrits d'une même catégorie de poids se pèsent sur la même balance.
Les compétiteurs sont pesés avant le début des épreuves, à l'heure fixée par les organisateurs.

Les compétiteurs se pèsent en sous vêtements.

En cas de dépassement de poids constaté à la pesée, les compétiteurs ont droit à deux pesées supplémentaires pour être au poids dans la limite du temps restant imparti à cette pesée.

Les compétiteurs remettent leur passeport sportif lors de la pesée.

Toute absence à la pesée sera considérée comme forfait.

10. Contrôle médical

Le contrôle médical débutera en même temps que la pesée ; les compétiteurs devront présenter leur passeport médical à jour au médecin de la compétition qui vérifiera la conformité des examens médicaux.
Le médecin ne pourra pas délivrer sur place de certificats de « non contre indication à la pratique en compétition ».

11. L'équipement et les protections

11.1 La tenue

- Tenue d'école ou pantalon de couleur uniforme pour tous les athlètes du même club dégageant les chevilles, t-shirt uni ou veste chinoise unie à manches courtes
- Chaussures à semelles fines adaptées au tapis ou pieds nus

IMPORTANT : le candidat ne devra porter lors de l'échange aucun bijou, chaîne, boucle d'oreille, barrettes larges, seules les lunettes de compétition sont autorisées ; les ongles doivent être courts. Il est interdit de s'enduire de corps gras.

11.2 Les protections

Le protège poitrine est autorisé et fortement conseillé pour les femmes.

Ces protections anatomiques obligatoires seront fournies par le participant ou son club.

Les protections facultatives

- Bandages aux articulations uniquement sur avis médical qui doit être présenté lors de l'enregistrement, validé par le médecin officiel de la compétition

12. Les surclassements en tournoi individuel de tuishou pas fixe et pas mobile

Dans le cas d'un nombre insuffisant de compétiteurs dans une catégorie de poids, un surclassement exceptionnel est possible avec l'accord du compétiteur.

13. Attribution des titres

L'attribution d'un titre de Champion ou de vainqueur nécessite la participation du compétiteur concerné à au moins une rencontre effective.

Modalités de classement pour chaque épreuve et catégorie d'âge et de poids en tournoi individuel :

- Le N°1 est médaille d'or
- Le N°2 est médaille d'argent
- Le N°3 est médaille de bronze

Modalités de classement pour chaque épreuve et catégorie d'âge et de poids en tournoi par équipe :

- L'équipe N°1 est médaille d'or
- L'équipe N°2 est médaille d'argent
- L'équipe N°3 est médaille de bronze

14. Réclamations

En cas de contestation d'une décision de compétition, un club a le droit de déposer « réclamation ». Toutefois, ce principe doit suivre certaines règles et modalités précises :

- Le compétiteur concerné ou le responsable du club, peuvent déposer réclamation.
- Les participants ne sont pas autorisés à poser des réclamations auprès de l'arbitre ou des juges.
- La réclamation doit être déposée par écrit auprès du responsable de la compétition dans les trente minutes qui suivent l'annonce de la décision concernée.
- L'objet de la réclamation sera étudiée par le Responsable de la compétition, le responsable des arbitres de la compétition, ainsi que l'arbitre central et l'arbitre auxiliaire de la rencontre. La décision sera rendue au plus tard dans l'heure suivant le dépôt de la contestation.
- La réclamation doit être accompagnée de la somme de 75 €. La somme sera rendue si la réclamation est justifiée et la décision des juges amendée ; la somme sera conservée et versée à un fond de récompense pour l'élite des compétiteurs si la réclamation s'avère sans fondement et la décision des juges reste inchangée.
- Pour être «recevable», et donc prise en considération, une réclamation ne peut être en aucun cas la contestation d'une décision de valeur suggestive ;

Elle ne peut concerner :

- qu'une faute technique évidente d'arbitrage,
- qu'une erreur matérielle évidente dans le déroulement pratique de la rencontre,
- qu'une erreur comptable évidente dans le décompte des points,
- qu'un non respect évident des réglementations.

DEUXIEME PARTIE : REGLEMENT TECHNIQUE

1. Définition – systèmes de rencontres

1.1 Définition

Le tuishou de compétition, « *poussée de mains* » et/ou « *mains collantes* » en chinois, est une pratique d'opposition appartenant à la famille des arts martiaux internes chinois, dont le but est de déséquilibrer, repousser son adversaire, le faire tomber au sol, le faire sortir de la surface (pas mobile), lui faire tourner le dos, en utilisant les quatre principes suivants : **adhérer, coller, relier, suivre**.

Le tuishou pas fixe et le tuishou pas mobile sont des formes de rencontre qui opposent deux compétiteurs dont toute percussion est strictement exclue. La maîtrise technique et du style, la précision des contacts sont principalement recherchés. Ces confrontations s'exécutent sur des surfaces délimitées et selon des durées fixées (*cf le règlement des compétitions*). 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 le compétiteur obtenant le plus de points.

La compétition est une vitrine de la pratique quotidienne, laquelle met en valeur la suprématie de la souplesse, de l'absorption, de la transformation et de la non-violence. L'inscription et la participation aux épreuves de tuishou supposent la prise de connaissance et l'acceptation des règles, ceci dans le respect du partenaire.

Le règlement de compétition fixe et précise les modes de compétitions, conditions d'inscriptions, catégories d'épreuves, de poids et d'âges, le code vestimentaire du participant.

Le règlement technique précise les systèmes de rencontres, les modalités de passages du compétiteur, les techniques autorisées et interdites, les gains de points et pénalités.

1.2 Système de rencontre en tournoi pas fixe et pas mobile individuel

En tournoi individuel, pour chacune des catégories de poids, les rencontres seront organisées sur la base d'un système de poules constituées de trois, quatre ou cinq personnes maximums. Tous les compétiteurs de la poule se rencontrent. Plusieurs poules peuvent être constituées par catégorie de poids. Les vainqueurs de chaque poule se rencontrent au sein d'une poule finale.

Le tirage au sort sera organisé au siège par la Commission Nationale des Compétitions. Il sera effectué par le Responsable de la compétition, un membre du Conseil Technique Paritaire AMCI, en présence du Directeur Technique National ou de son représentant.

Le responsable des Compétitions mettra en place les tableaux de poules.

1.3 Système de rencontre en tournoi pas mobile par équipe

En tournoi de tuishou pas mobile par équipe toutes catégories de poids confondues, les rencontres sont organisées sur la base d'un système d'élimination directe (qualification directe).

Chaque équipe est constituée de cinq compétiteurs (trices) du même club ou de clubs différents et peuvent être mixtes (hommes et femmes). Deux équipes d'un même club ne peuvent se rencontrer au 1^{er} tour.

Un tirage au sort, effectué sur place par le responsable de la compétition, fixe le tableau de rencontre des équipes. Dans le cas où deux équipes d'un même club sont tirées au sort pour le premier tour, le tirage au sort est invalidé et effectué à nouveau.

Le représentant (ou entraîneur) de chaque équipe note par écrit l'ordre des rencontres des cinq compétiteurs (trices) et le remet au responsable des juges et arbitres de la compétition. Cet ordre ne pourra pas être modifié lors du tour. Il pourra l'être en revanche pour le tour suivant, si l'équipe est qualifiée.

2. Protocole général d'engagement en tuishou pas FIXE et pas MOBILE

- 2.1. Dix minutes avant le début de l'épreuve, un appel général invite les compétiteurs de la poule à se présenter à proximité de l'aire de passage où ils seront appelés nominativement pour vérification de leur inscription et de leur tenue.
- 2.2. Un compétiteur ne se présentant pas au bout de trois appels sera déclaré forfait.
- 2.3. Les membres de la poule 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.
- 2.4. Seule la présence d'un coach est autorisée à proximité de l'aire de la rencontre. Il n'intervient pas pendant les reprises. En cas d'intervention verbale du coach pendant l'échange, **une pénalité d'un point** est donnée à son compétiteur.
- 2.5. Pour chaque rencontre, les concurrents sont distingués par une ceinture bleue et une ceinture rouge : le premier appelé porte systématiquement la ceinture rouge.
- 2.6. Pour chaque rencontre, un appel invite les compétiteurs à se placer sur l'aire de confrontation ; le compétiteur doit saluer « poing et paume » les juges, l'arbitre central, puis son adversaire.
- 2.7. L'arbitre donne le signal de début de chacune des reprises par « **KAÏSHI** » (signifie « **commencez** », se prononce « **k'ai sheu** »). 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** » (signifie « **stop** », prononcez « **t'ing** »). Durant le match le temps n'est pas arrêté sauf sur indication de l'arbitre.
- 2.8. A la fin de la prestation, le compétiteur salue à nouveau son adversaire, l'arbitre central et les juges.
- 2.9. Les résultats de la compétition doivent être publiquement affichés.

3. Modalités spécifiques d'engagement en tuishou PAS FIXE

- 3.1 En **Tuishou pas fixe**, la durée règlementaire des rencontres est de deux fois une minute, en temps "effectif" de confrontation, avec changement de côté au bout de la première minute ;
- 3.2 Les deux participants se font face (sur une surface de 4m x 4 m), une partie de leur pied avant touche la ligne de séparation, une fois posés au sol les pieds ne doivent pas bouger de leur place. La rencontre commence au signal de l'arbitre : « **KAÏSHI** »;
- 3.3 Les avant-bras sont en contact au-dessus de la ligne de séparation de la façon suivante : les avant-bras sont en contact au niveau du dos de l'avant-bras, et l'autre main, paume ouverte, est posée sur le coude de l'adversaire au niveau du condyle ;
- 3.4 Au début, les concurrents ont le pied droit posé sur la ligne et l'avant-bras droit en contact ;
- 3.5 Au bout d'une minute, et à l'annonce « **TING** », l'arbitre central arrête la rencontre, le chronomètre s'arrête, et il place le compétiteur pied gauche posé sur la ligne et l'avant-bras gauche en contact ;

- 3.6 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 ;

4. Modalités spécifiques d'engagement en tuishou PAS MOBILE

- 4.1 En **Tuishou pas mobile**, la durée règlementaire des rencontres est de deux minutes sans repos, en temps "effectif" de confrontation ;
- 4.2 L'aire de rencontre est une surface de 6m X 6m recouverte de tapis. Ses bords sont marqués par une surface rouge d'un mètre de large suivi d'un mètre de tapis de protection ; un cercle d'un diamètre de trois mètres est disposé au centre de cette surface. Il s'agit d'une surface neutre, dans laquelle tout combat est interdit (les déplacements et les feintes sont autorisés) ;
- 4.3 Les compétiteurs prennent place sur la ligne prévue à cet effet. Ils saluent l'arbitre puis se saluent mutuellement. Au commandement « **KAISHI** » donné par l'arbitre central, ils se placent en position de contact des avant-bras (un dessous, l'autre dessus) et commencent à se déplacer. Les poussées ne peuvent commencer que si au moins un des deux compétiteurs a mis un pied hors du cercle, partiellement ou complètement ;
- 4.4 Toute interruption sera signalée par le commandement « **TING** »
- 4.5 La fin du tournoi est marquée par un coup de gong et l'arbitre central annonce **TING**, les compétiteurs doivent se séparer et retourner à leur place respective ;
- 4.6 Lorsque l'échange est terminé, les compétiteurs se saluent réciproquement, puis saluent l'arbitre. Celui-ci les saisit par les poignets et annonce le vainqueur en lui levant le bras, selon la décision du rapporteur ;
- 4.7 **Sortie** : avoir deux points d'appui (les deux pieds, les deux mains, un pied et une main, etc...) hors de la surface d'échange 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 par l'arbitre central qui ramène les deux compétiteurs au centre et indique la sortie aux juges.
ATTENTION : Deux sorties sont éliminatoires

5. Décisions

- 5.1 Est déclaré vainqueur d'une rencontre le compétiteur ayant obtenu le plus de points.
- 5.2 Est déclaré vainqueur d'une rencontre le compétiteur dont l'adversaire est éliminé pour faute grave (action dangereuse manifeste).
- 5.3 En cas d'égalité de points, la rencontre est immédiatement prolongée de 30 secondes. Si l'égalité persiste, 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.
- 5.4 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.
- 5.5 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.

5.6 En tournoi de pas mobile par équipe, est déclarée vainqueur du tournoi l'équipe ayant remportée le plus de rencontre ; 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 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.

6. Notations des techniques en tuishou PAS FIXE

6.1 Gains de points :

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**

6.2 Pénalités :

- **Avertissement** : toute attaque non autorisée ou portée sur une partie interdite du corps entraîne les deux premières fois un avertissement **puis la perte de la rencontre la troisième fois** et cela sur l'ensemble du tournoi ainsi que sur d'éventuelles prolongations
- Sont sanctionnées par un avertissement les saisies avec ou sans intention de suivre l'action, celles destinées à faciliter le maintien du compétiteur dans l'aire de tournoi et celles effectuées lors d'une sortie, afin de s'agripper à son adversaire hors de la surface de rencontre. **Dans ce dernier cas, le compétiteur effectuant la saisie est sanctionné d'un avertissement + une sortie**
- Toute rupture volontaire du contact est sanctionnée par un avertissement
- Les avertissements sont signalés par un geste du bras, tendu horizontalement, poing fermé et index pointé sur le compétiteur ayant commis la faute
- Contester la décision de l'arbitre entraîne un avertissement la première fois, l'exclusion la deuxième fois.
- En cas d'intervention verbale du coach pendant l'échange, **une pénalité d'un point** est donnée à son compétiteur.

7. Notations des techniques en tuishou PAS MOBILE

7.1 Gains de points :

- 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 à deux ou plusieurs pas = **2 points**
- Absorber la poussée de l'adversaire afin de le rejeter = **2 points**
- L'adversaire touche le sol (une partie du corps autre que les pieds) = **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
- Faire sortir l'adversaire de l'aire de tournoi = **3 points**
- Lorsque l'adversaire est sanctionné d'un avertissement = **3 points**
- Décompte d'un compétiteur = **5 points puis élimination de l'adversaire au deuxième décompte**

7.2 Pénalités :

- **Avertissement** : toute attaque non autorisée ou portée sur une partie interdite du corps entraîne les deux premières fois un avertissement **puis la perte de la rencontre la troisième fois** et cela sur l'ensemble du tournoi ainsi que sur d'éventuelles prolongations
- Sont sanctionnées par un avertissement les saisies avec ou sans intention de suivre l'action, celles destinées à faciliter le maintien du compétiteur dans la surface de rencontre et celles effectuées lors d'une sortie, afin de s'agripper à son adversaire hors de l'aire du tournoi. **Dans ce dernier cas, le compétiteur effectuant la saisie est sanctionné d'un avertissement + une sortie**
- Toute rupture volontaire du contact est sanctionnée par un avertissement
- Les avertissements sont signalés par un geste du bras, tendu horizontalement, poing fermé et index pointé sur le compétiteur ayant commis la faute
- Contester la décision de l'arbitre entraîne un avertissement la première fois, l'exclusion la deuxième fois.
- En cas d'intervention verbale du coach pendant l'échange, **une pénalité d'un point** est donnée à son compétiteur.
- **ATTENTION** : Deux sorties sont éliminatoires

8. Techniques autorisées et techniques interdites en tuishou PAS MOBILE

8.1 Techniques autorisées en pas mobile :

Les poussées s'effectuent avec les mains, les avant-bras, l'épaule, le tronc.

8.2 Techniques interdites en pas mobile :

- Les saisies avec ou sans intention de suivre l'action
- Les saisies destinées à faciliter le maintien du compétiteur dans l'aire de tournoi
- Rompre volontairement le contact
- Les poussées directes à la gorge ou au visage
- Les coups directs (poings, coudes, genoux, pieds, têtes)
- Les balayages
- Les Qin na
- Les projections seules ou avec saisies
- Soulever l'adversaire
- Les écrasements de pieds
- Mordre, tenir ou tirer les cheveux
- Barrer avec la jambe

TROISIEME PARTIE : RESPONSABILITES TECHNIQUE ET D'ARBITRAGE

1. La Commission des compétitions

1.1 Sa composition :

Il appartient à la Direction Technique Nationale et à la commission d'organisation de décider de la composition de l'Equipe chargée du travail de la compétition.

1.2 Ses responsabilités :

Sous la direction de la Commission d'organisation, elle prend la responsabilité d'organiser l'ensemble du travail d'organisation de la compétition

2. Les officiels

L'équipe des officiels se compose :

- Du responsable de la compétition
- Du responsable des juges et arbitres
- Des arbitres, répartis en plusieurs équipes selon les épreuves
- De l'équipe technique

3. La Commission de réclamation

3.1 Sa composition :

Elle sera constituée si besoin le jour de la compétition par le responsable de la compétition.

3.2. Ses responsabilités :

- a) Recevoir les réclamations des compétiteurs, exprimer ses jugements sans corriger le résultat de notation.
- b) Le jugement de la commission de réclamation sera l'ultime décision d'arbitrage.

4. Le Corps exécutif de l'arbitrage

4.1 Sa composition :

- a. Le responsable des juges et arbitres
- b. Un arbitre central (par surface de tournoi)
- c. Un arbitre auxiliaire (par surface de tournoi)
- d. 3 juges de table (par surface de tournoi)
- e. Un rapporteur (par surface de tournoi)

4.2 Ses responsabilités :

a. Le responsable des juges et arbitres (juge en Chef) :

- 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 d'arbitrage et de distribution du travail d'arbitrage, il a le droit de résoudre tout problème dû à l'erreur sérieuse commis par un juge ;

b. L'arbitre central :

- Il veille au bon déroulement des tournois ;
- Il ne délivre pas de points ;
- Il donne les avertissements, les sorties ;
- Il stoppe l'échange en cas de perte de contact, de chute, d'avertissement ou de sortie ;
- Il signale aussi l'absence d'action manifeste, il recentre l'échange après chaque action marquant des points.

c. L'arbitre auxiliaire :

- Equipé d'un sifflet, il seconde les décisions de l'arbitre central.

d. Les 3 juges de table :

- Ils attribuent les points et les comptabilisent à la fin de l'échange.

e. Le rapporteur :

- Il déclare le vainqueur à la majorité des 3 juges. En cas d'égalité de points attribuée par deux juges, le jugement du troisième l'emporte ;
- Il donne les avertissements.

5. L'équipe technique

5.1 Sa composition :

- a. Le responsable de la compétition
- b. Un chef – programmeur chargé du planning et de l'enregistrement
- c. Un Greffier chargé des contrôles et vérifications
- d. Un chronométrateur (par surface de tournoi)
- e. Un annonceur micro
- f. Un responsable de la saisie et du matériel informatique
- g. Un technicien image et vidéo

5.2 Ses responsabilités :

a. Le responsable de la compétition :

- Il est responsable de l'équipe technique et de la bonne conduite de la compétition dans son ensemble.

b. Le chef – programmeur :

- Il est responsable de l'ensemble du planning et des inscriptions, de la vérification des formulaires d'inscription, de l'établissement d'une brochure de programme et de l'ordre des épreuves ;
- Il prépare tous les formulaires de compétition nécessaires, vérifie, certifie le classement des compétiteurs ;
- Il établit la brochure des résultats de compétition.

c. Le Greffier :

- Il prend en charge l'enregistrement général et rend compte au responsable des juges et arbitres, il notifie d'éventuelles modifications aux annonceurs ;
- Il contrôle et vérifie la distribution des récompenses.

d. Le chronométrateur :

- Il déclenche et arrête le contrôle du temps (chronomètre) et le signal de départ et de fin (gong ou cloche) de la rencontre ;

e. Un annonceur micro :

- Il annonce les épreuves 10 minutes avant et appelle les compétiteurs manquants sur demande du juge principal ;
- Il annonce les éventuelles modifications d'organisations

f. Un responsable de la saisie informatique :

- Il Coordonne le travail de planification du programme de compétition en relation avec le chef – programmeur et le greffier ;
- Il prend en charge l'ensemble du système de notation et d'impression des résultats par informatique.

g. Un technicien image et vidéo :

- Une caméra officielle peut être diligentée pour filmer la manifestation, une prise officielle de photos, il peut être amené à travailler pour la commission d'appel. Toute autre caméra ne peut filmer que sur autorisation du compétiteur ;