



**NO PAIN, NO GAIN**

## **LES GESTES DE L'ARBITRE**

### **MANSURIA FIGHT**

conçu et rédigé

par

Master Derosière

Représentant National de la discipline, Fondateur et Président de la F.M.K.F

et

Charles Vieille-Cessay

Secrétaire Général de la F.M.K.F

## **Introduction : le Tao de l'arbitre.**

Voici un fascicule qui permettra à tous de mémoriser correctement les gestes nécessaires à un bon arbitrage. Il est de votre devoir en tant qu'arbitre de les appliquer de la manière la plus claire qui soit. Cela nécessite donc que vous vous entraîniez régulièrement pour que votre langage gestuel puisse être compris de tous, que le combattant soit expérimenté ou non. D'autre part, la gestuelle est suffisamment simple et précise pour qu'un public débutant mais attentif puisse aussi le comprendre.

Nous allons d'abord expliquer ce qu'il est nécessaire de savoir pour être arbitre, juge, chef jury. Puis, après quelques explications sur l'aire de combat et sur les fiches à remplir, nous verrons le déroulement des actions de l'arbitre. Et pour finir nous verrons la gestuelle et les applications de façon plus détaillées.

## **I - Composition d'arbitrage**

- 1 arbitre central
- 1 chef Jury
- 1 time Keeper (responsable du temps combat)
- 1, 2, 3 ou 4 arbitres de coin

## **II - Rôles et règles**

### **Pour l'arbitre :**

- Il est présent pour arbitrer et veiller à l'action et au bon déroulement du combat
- Il sépare les combattants en cas de nécessité
- Il effectue le comptage en cas de K.O
- Il annonce les combattants et les combattants suivants (avec noms des villes ou clubs)
- Il s'engage, tout comme le jury, à être juste.

### **Pour les juges :**

- Ils comptabilisent les pénalités et les points

### **Pour les juges de coins :**

- Au cours du combat, ils attribuent des points.
- A la fin du combat, les juges de coin doivent plier leurs feuilles en 4 et la remettre à l'arbitre qui passera les chercher dans le sens inverse des aiguilles d'une montre comme indiqué sur le schéma. (Chap VII)

### **Pour le chef jury :**

- Il donne la note de style et atteste le résultat du combat.

### **Pour le Time Keeper :**

- L'arbitre du temps sonne le gong et dit « 30 secondes » à 30 secondes de la fin du combat.

**Note :**

L'ensemble des juges et arbitres font les tableaux et contrôlent les poids avant la compétition.

Les juges et l'arbitre se doivent d'être impartiaux.

En cas d'entente évidente, un arbitre pourra être remplacé par décision du chef jury et du directeur de la compétition.

En cas de tournoi multi styles, un membre de chaque style devra être représenté dans l'arbitrage, ceci dans le but de faciliter l'égalité de traitement.

Le respect de ces règles conditionnent la participation des arbitres et des juges à la compétition.

### **III - La Tenue de l'arbitre**

La tenue des arbitres sera identique à la tenue d'instructeur qu'il porte durant ses cours. Par exemple, en ce qui concerne le Mansuria Kung Fu, ce sera le t-shirt jaune d'instructeur ou alors la veste pour les ceintures noires.

### **IV - Pour être Arbitre**

Les conditions à remplir :

- 1) être régulier tout au long de l'année (pas d'absence de + d'un mois, sauf si autorisation)
- 2) être licencié ( 2 timbres licences sont nécessaires)

### **V - Pour être Juge**

Les conditions à remplir :

- 1) être régulier, pas d'absences pendant 2 ans
- 2) avoir 4 timbres licences
- 3) être ceinture noire

### **VI - Pour être Chef Jury**

Les conditions à remplir :

- 1) être régulier, pas d'absences pendant 3 ans
- 2) avoir 4 timbres licences
- 3) être ceinture noire
- 4) responsable de club, fondateur, entraîneur (pour le moment)

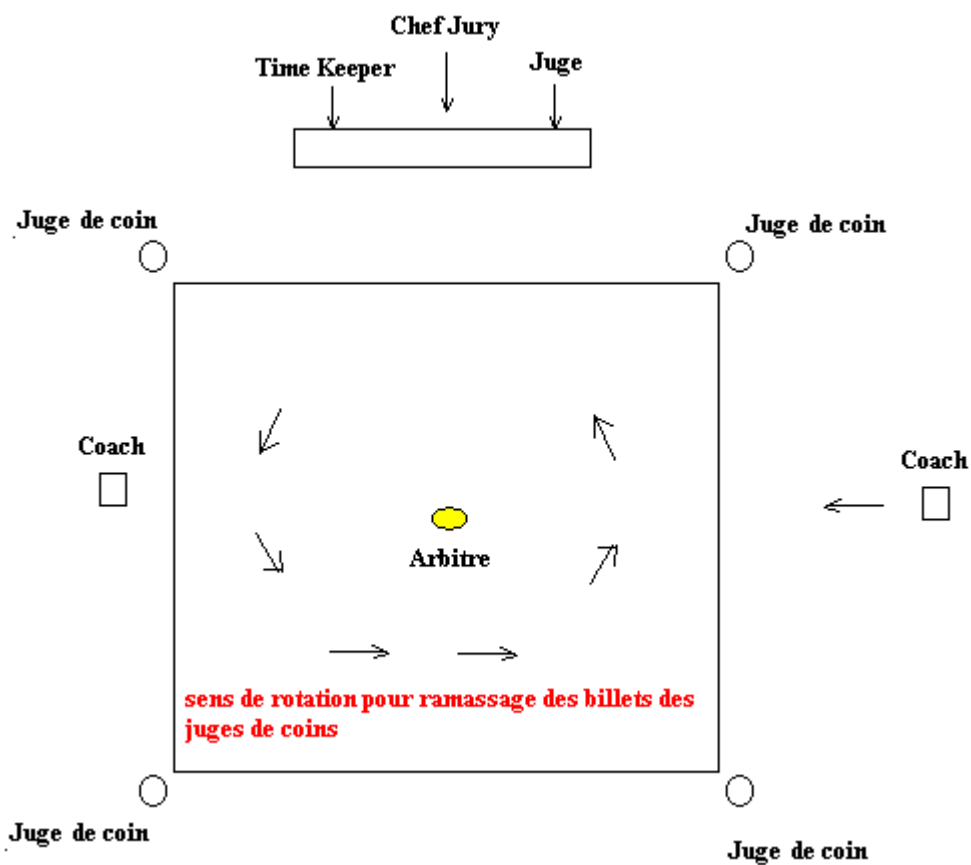
Arbitres, juges et chefs jury se réfèrent tous au Master.

Nous rappelons que le certificat obtenu n'est valable qu'un an.

## VII - Les dispositions

L'aire de combat peut aussi bien être une plate-forme, des tapis, un ring, un cercle, etc...

### a) La disposition de l'aire de combat



### b) la disposition des papiers de juge

Bleu	Rouge
///	
_____	_____
<b>Total</b>	<b>Total</b>

## **VIII - Le déroulement**

Avant le début de la compétition et à la fin de celle-ci, les juges et arbitres se réunissent pour le salut.

Un arbitre doit parler haut, fort et de façon claire.

### **L'arbitre au début du combat:**

- 1) entre sur le tapis et effectue le salut
- 2) se met face au Jury et le salut
- 3) fait venir les combattants sur l'aire de combat
- 4) leur fait saluer le jury
- 5) salue le jury à nouveau
- 6) les fait se saluer
- 7) les fait se retourner
- 8) vérifie les protections
- 9) les fait se saluer à nouveau
- 10) prévient oralement le jury et les juges de coin
- 11) lance le combat

### **L'arbitre en fin du combat :**

- 12) fait se saluer les combattants
- 13) les positionnent sur le coté de l'aire de combat
- 14) fait le tour des juges de coins pour récupérer les feuilles de résultats, en saluant avant et après
- 15) salut le jury et lui donne les feuilles
- 16) se replace face au jury, au milieu de l'aire de combat, et fait revenir les combattants
- 17) applique la décision du jury en levant la main du vainqueur
- 18) les fait se retourner vers le public et relève le bras du vainqueur
- 19) demande l'accolade entre les combattants (se mettre dans les bras)
- 20) les fait se saluer
- 21) salue les combattants
- 22) les fait saluer le jury
- 23) les autorise à quitter l'aire de combat
- 24) l'arbitre reste sur l'aire de combat

## IX - Les gestes des combattants.



### **1) Salut de combat.**

Les phalanges du poing droit sont collées à la paume de la main gauche qui a les doigts tendus. C'est le salut qu'effectue le combattant face à un combattant d'un autre style.



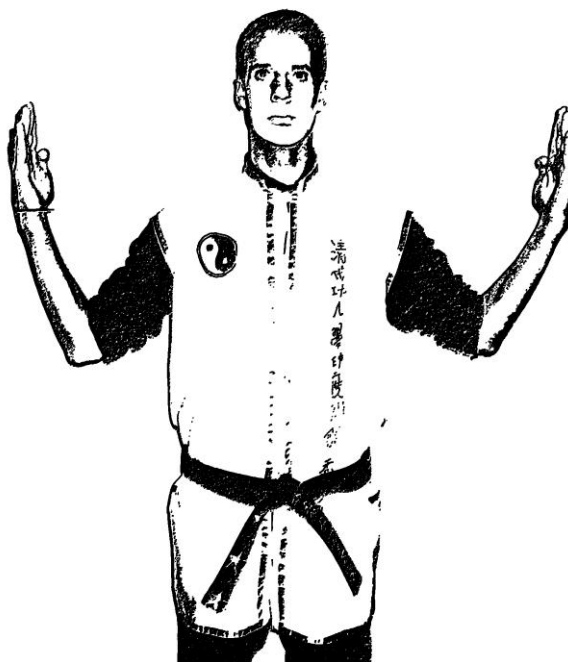
### **2) Salut jury, arbitre, tapis, membre amical**

Les phalanges du poing droit sont collées à la paume de la main gauche qui a les doigts refermés sur le poing droit. C'est le salut qu'effectuent les combattants face au jury, arbitre, tapis ou quand ils font face à un adversaire qui fait partie de leur propre club, style, école, etc...

Note : en tant qu'arbitre, vous devez d'enseigner ou de renseigner les élèves sur ces 2 gestes avant la compétition.

## VII - Les gestes de l'arbitre Central

### A) L'avant-combat



#### 1) l'appel des combattants

Avant-bras et mains tendus, coudes pliés. L'arbitre fait des mouvements de balancier vers l'intérieur. Les combattants doivent entrer dans la zone de combat. L'arbitre dit : « entrée des combattants »



## 2) le salut vers le jury

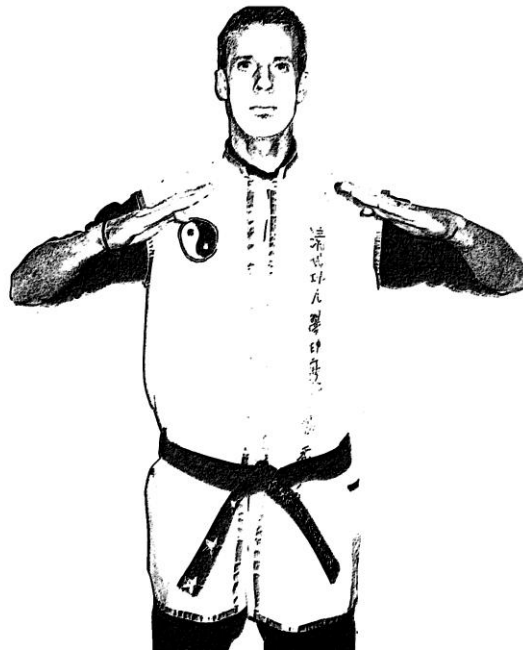
Toujours coudes légèrement pliés, mains ouvertes. L'arbitre se tourne vers la table du jury et incline (par un mouvement des poignets) ces mains en direction de celle-ci. Par ce geste et en le vocalisant, il indique aux combattant de saluer le jury. L'arbitre dit : « Bo jury » d'une voix forte.

Ensuite il se retourne et applique le même type de geste, mais vers lui-même pour que les combattants le salut.

Puis, il fait se retourner le combattant de gauche, vérifie les protections du combattant de droite.

Il fait ensuite se retourner le combattant de droite, vérifie les protections du combattant de gauche.

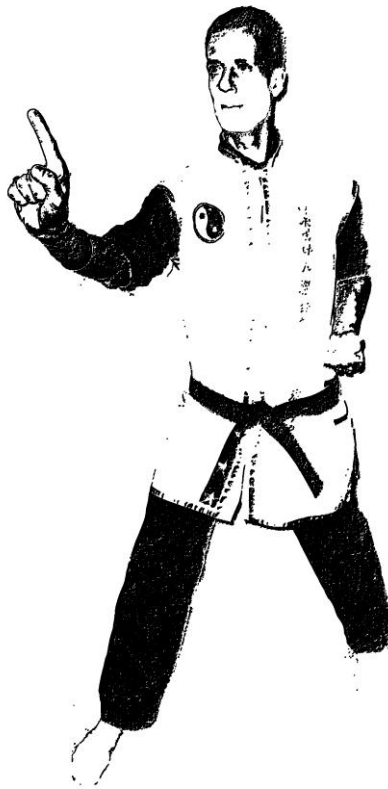
Il retourne le combattant de gauche à nouveau, se tourne vers la table du jury et d'un signe de tête indique si oui ou non les protections sont bien mises. En cas de besoin, il invite les combattants à sortir pour que celui à qui il manque des protections puisse aller les mettre. (Rappel : l'arbitre peut infliger une pénalité si il juge que l'oubli de protection est une mise en scène pour retarder le combat)



### 3) le salut entre combattants

Les combattants se retournent et se saluent simultanément, comme l'indique l'arbitre central par ce geste, effectué mains tendues, l'une vers l'autre, coudes pliés. L'arbitre vocalise l'action : « Saluez »

Suite à cette action, l'arbitre indique aux combattants : « en position » en se plaçant lui-même en position *forward*.

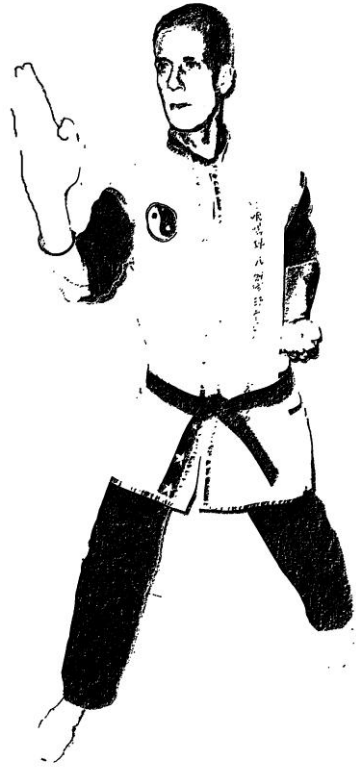


#### 4) Round One

A ce moment précis, l'arbitre prononce à haute voix et dans l'ordre suivant pour prévenir les juges de table et de coins en se tournant vers eux pour s'assurer de leurs consentements au départ du combat :

- « Chief jury »
- « Time keeper »
- « Corner referee »

Puis, il précise en s'exprimant et par ce geste, index levé en position *Forward*, poing gauche à la hanche : « Round One ».



### 5) Fight

L'arbitre enchaîne directement sur ce geste du tranchant de la main droite vers le bas pour signaler le début du combat aux combattants, time keeper et jury. Le poing gauche reste à la hanche et la position des jambes n'a pas changée.

**Pour les autres rounds :**



Round Two



Round Three

## **B) Les gestes pendant le combat**



### **6) la séparation**

Par l'action d'un front kick ou coup de pied retombant, l'arbitre se place entre les combattants et les sépare de la paume de ses mains. La séparation s'effectue quand les combattants ou l'un d'entre eux entre en état de conflit direct non-retenu et qu'il ne s'agit plus de combat technique. L'arbitre s'exclame : « stop »



### **7) avertissement**

Après que l'arbitre ait arrêté le combat en disant : « stop », il indique un combattant puis lève le doigt et annonce : « avertissement ». Ensuite il demande aux combattants de se remettre en position. Il se remet en position n° 5 (Fight) et relance le combat.

### **Rappel des actions ou techniques pouvant entraîner l'avertissement ou la disqualification.**

- 1) frappes au visage avec les poings, même simulées
- 2) toutes attaques sur les articulations, frappes aux coudes, genoux, cou, etc.
- 3) coups de tête
- 4) projections dangereuses (par la taille, les épaules, le cou)
- 5) frappes hors du temps imparti (avant et après)
- 6) attraper ou saisir plus de 3 secondes
- 7) frapper l'adversaire au sol
- 8) pousser (pas de pénalité de sortie.)
- 9) griffer, mordre, luxer, cracher, tordre ou encore faire des clés aux articulations.
- 10) saisir son adversaire et le frapper avec des techniques de poings ou de pieds
- 11) tourner le dos, de fuir, de simuler ou de manquer de respect à son adversaire.
- 12) jeter son protège-dents ou autres protections pour gagner ou faire perdre du temps

### **Zones d'attaques interdites**

- 1) les yeux
- 2) l'arrière de la tête
- 3) à la gorge
- 4) au bas ventre et aux parties
- 5) la poitrine (pour les femmes)
- 6) dos ou colonne vertébrale
- 7) aux reins
- 8) genoux, coudes, articulations



### 8) K.O

Quand l'un des deux adversaires est sonné ou KO, l'arbitre se met immédiatement *For horse stance* et commence le compte à rebours, en disant d'abord : « 10 secondes, 10, 9, 8, etc... » Pendant ces 10 secondes le combattant doit se remettre debout et confirmer qu'il peut continuer le combat par son attitude. A l'arbitre d'en juger.

### 9) FINISH

Si l'arbitre voit que l'un des combattant est dans l'incapacité de reprendre le combat au bout de ces 10 secondes, il annonce : « FINISH » et effectue en alternant les deux gestes suivants :



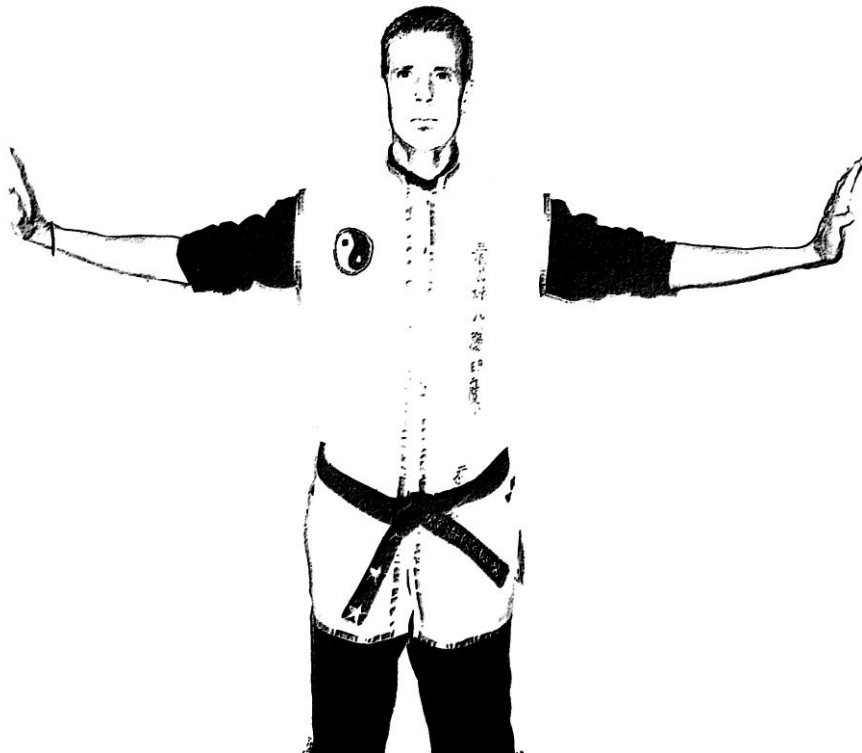


Cela signifie également l'arrêt et la fin du combat.

### **C) Fin du combat**

Dans des conditions de fin de combat normale (hors K.O.), le time keeper annonce les 30 dernières secondes en le vocalisant et par 1 coup de gong. Le time keeper fait sonner 2 fois le gong à la fin du combat.

Que ce soit en fin de combat par temps écoulé ou après un K.O., l'arbitre invite les combattants à sortir de l'aire de combat par ce geste.



Paumes ouvertes, doigts tendus en poussant sur les cotés. Les combattants doivent rester au bord de l'aire de combat en attendant la décision du jury.

Une fois que le jury a pris sa décision et que le vainqueur est désigné, l'arbitre invite les combattants à se saluer à nouveau en les faisant revenir sur l'aire de combat (geste n°1 puis n°3.) L'arbitre les fait le saluer ainsi que le jury (geste n°2)

Les combattants repartent en saluant à nouveau l'aire de combat.

Ce document a été rédigé le vendredi 10 avril 2009, après plusieurs temps de réflexions et recherches importantes par Master Derosière, Responsable National de la discipline, Président et Fondateur de la F.M.K.F. Et par Charles Vieille-Cessay Secrétaire Général de la F.M.K.F

Le vendredi 10 avril 2009

Le Président et Fondateur,  
Master Derosière

Le Secrétaire Général,  
Charles Vieille-Cessay