



NO PAIN, NO GAIN

Règlement Fédéral des Compétitions

Du

MANSURIA FIGHT

Règlement 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 Mansuria Fighting est ouvert à tous et à toutes, tous styles confondus. Sa conception permet à chaque combattant de représenter son style ou école le plus librement possible. Le Mansuria Fighting a fait le choix, par exemple, d'avoir lors de ses combats des gants ouverts pour que le participant puisse utiliser des techniques de tranchant, de paume de la main ou encore dite du « Tigre » (modèle parmi de nombreux animaux) comme l'on trouve au Kung Fu.

Un autre avantage, le combattant ne sera pas pénalisé s'il sort du tapis (par poussée par exemple) toujours dans le but que ce soit son habilité technique qui permette au combattant de gagner son combat. Pour l'instant, le Mansuria Fighting propose aussi un autre type de combat : le combat Nunchaku et Kick. Ce type de combat est exécuté avec des nunchakus en mousse qui suivent des normes particulières. Par la suite de nouveaux combats armes seront proposés.

Nous vous conseillons de bien lire dans le détail ce règlement.

1 - Catégorie

Il est à noter que le passage d'une technique enchaînement (tao) est obligatoire le matin de la compétition pour prétendre participer aux combats l'après-midi, ceci pour les pratiquants de Mansuria Kung Fu.

- Par ailleurs cela est possible pour les pratiquants de Mansuria Kung Fu lors d'un tournoi inter-clubs s'ils possèdent au moins 1 timbre licence.
- Lors d'une compétition ou d'un tournoi multi-styles, 2 timbres licences pour chaque participant et le suivi d'un stage de performances combats ou techniques sont obligatoires.

Groupes par catégorie d'âges :

6-7ans
8-9ans
9-10ans
11-12ans
13-14ans
15-16ans
17ans
18ans et +
35ans (vétérans)

2 - Durée du combat

2 X 2 minutes ou 1 X 3 minutes selon la décision du Jury ce jour-là. S'il y a égalité dans le premier cas, un troisième round aura lieu.

Le « coaching » est possible, mais uniquement par les instructeurs.

Le **combat Final** se déroule devant tout le monde, et toute autre activité cesse pendant son déroulement sur l'aire de pratique, ceci afin de valoriser les combattants qui sont arrivés jusqu'à cette étape.

3 - Aire de combat

Les dimensions de l'aire de combat, ainsi que sa forme (Ring, cercle, carré de tapis, etc...) seront établies et choisies par le jury le jour même de la compétition. Les combats pourront également se dérouler à même le sol avec ou sans tapis.

4 - Catégorie de poids

N°	Garçons et hommes juniors, catégorie de poids (en Kg)	Participants	Filles et femmes juniors, catégorie de poids (en Kg)	Participants
01	21-25		21-25	
02	26-30		26-30	
03	31-35		31-35	
04	36-40		36-40	
05	41-45		41-45	
06	46-50		46-50	
07	51-55		51-55	
08	56-60		56-60	
09	61-65		61-65	
10	66-70		66-70	
11	71-75		71-75	
12	76-80		76-80	
13	81-85		81-85	
14	86-90		86-90	

Dans de rares cas et uniquement par décision du jury, avec accord parental et accord du Maître, Instructeur ou Responsable des cours, le participant pourra être amené à changer de catégorie d'âge et de poids s'il n'y avait pas d'autres participants dans sa catégorie.

Pour la pesée, il est à la charge de l'organisateur de fournir les balances.

5 - Certificat médical

Le participant doit être en possession le jour même de la compétition d'un certificat médical, sur lequel doit être obligatoirement mentionné qu'il est apte à la pratique du Kung Fu en compétition et en combats et qu'il n'y a aucune contre-indication médicale. Le certificat doit être de la saison en cours pour être valable.

Pour les participants d'autres styles ou art martiaux, il leur sera demandé une décharge, affirmant et certifiant être en possession de ce certificat (possibilité que la décharge soit

complétée le jour même de la compétition). **Cette décharge est obligatoire** pour participer à la compétition. D'autre part si le responsable National ou le directeur de la compétition a des doutes sérieux concernant la validité d'une décharge, il sera en droit de refuser la participation à la compétition du pratiquant concerné.

6 - Service de soins

Un service médical (tel que la croix rouge ou un médecin) doit être présent le jour de la compétition. Il se situera aux abords de la zone de compétition pour que son intervention puisse être rapide en cas de besoin ou sur demande du jury. Les pompiers seront également prévenus de la date et du lieu où la compétition ou le tournoi se déroulent, au moins 1 semaine avant la date prévue.

7 - Entrée sur l'aire de combat

- a) les combattants se présenteront sur la zone de combat à l'appel de l'arbitre, qui, par sa gestuelle, prendra en charge le déroulement du combat.
- b) de la même façon, c'est l'arbitre qui donnera l'autorisation aux combattants de quitter l'aire de combat.

8 - Saluts et discipline

- a) une fois appelés dans la zone de combat ou de tao, les combattants devront saluer le juge en chef à la manière de leur école (ex : poing droit dans la main gauche).
- b) les combattants suivront la gestuelle de l'arbitre et devront y obéir de manière absolue. Ces gestes leur indiquent également qui ils doivent saluer et dans quel ordre.

9 - Equipement par catégorie d'âge

- de 6 à 12 ans :
casque, protège-dents, gants fermés, plastron, protège-parties (coquille), protège-tibias.
- de 12 à 16 ans :
casque, protège-dents, gants ouverts, plastron, protège-parties, protège-tibias et protège-poitrine.
- de 16 à 18 ans :
casque, protège dents, gants ouverts, protège-parties, protège-tibias.
- 18 ans et plus :
protège-dents, gants ouverts, protège-parties.

Le participant peut, s'il le souhaite, porter des protections supplémentaires (plastron...)

10 - Tenue des participants

- Il est impératif qu'elle corresponde à la tenue de l'école, veste ou t-shirt aux « couleurs » de celle-ci. Une ceinture de couleur rouge, blanche ou autre sera fournie par l'organisateur pour les différencier lors d'un combat. La tenue doit être propre et en bon état.

- Les lunettes de vue, lentilles de contact (dure) et prothèses dentaires sont interdites. Tous les bijoux (bagues, boucles d'oreilles, pendentifs, colliers) doivent être enlevés. Les bagues qui ne peuvent être enlevées doivent être recouvertes par du sparadrap.

- Les personnes porteuses d'un appareillage dentaire ne peuvent participer au combat.

- Toute coupure nécessitera l'intervention de l'équipe médicale en place afin de protéger à la fois le compétiteur et son adversaire du contact avec le sang.

- Tous les participants ayant des cheveux longs doivent obligatoirement les attacher.

- Les participants doivent présenter une bonne hygiène corporelle. Les ongles de pieds et de mains doivent être coupés courts.

- Les participants sont pieds nus lors des combats, mais il est recommandé de porter des chaussures hors de la zone de pratique.

11 - Signalétique pendant le combat

- Le signal de départ est donné par l'arbitre central.
- Quand il reste 30 secondes, un signal sonore est donné par le time keeper.
- Signal sonore donné 2 fois pour la fin du combat.
- Les combattants doivent obéir aux instructions orales et gestuelles de l'arbitre central.
- Le chef jury pourra interrompre le combat en cas de problème.

12 - Fautes

Dans le cas où des actions interdites sont effectuées, le chef jury du combat donnera des avertissements ou des pénalités qui pourront aller jusqu'à la disqualification. Il peut intervenir à tout moment de la compétition même en dehors du combat.

- a) Lorsque le compétiteur a effectué une technique ou action interdite, l'arbitre évaluera la gravité de la faute commise et le pénalisera en conséquence :

Première faute : avertissement
Deuxième faute : 2 points de pénalité
Troisième faute : disqualification

- b) le coaching est autorisé pour prodiguer des conseils techniques à tout instant du combat. Toutefois si par leurs attitudes les instructeurs traduisent un manque de respect évident (injures, propos diffamatoires, gestes déplacés, contestations

intempestives, etc...) envers l'adversaire, l'arbitre, les juges ou le public, ils seront avertis, voire pénalisés par l'arbitre ou le chef jury.

- c) En cas d'infractions répétées, les coachs et entraîneurs encourent l'exclusion de la compétition ou la disqualification de leurs équipes ou club.
- d) Une procédure identique peut être appliquée aux spectateurs (sifflements répétés, intention de nuire au bon déroulement de la compétition).
- e) Le temps ne sera arrêté que sur décision de l'arbitre. Le temps ne s'arrête pas lors de l'attribution de points de pénalités, sauf si l'arbitre l'estime nécessaire. L'arbitre n'est pas autorisé à parler aux combattants pendant le combat, sauf s'il a arrêté le temps. Il peut toutefois les motiver.
- f) L'arbitre ne doit pas stopper le temps s'il estime que cela ferait perdre l'avantage de l'autre combattant. Le temps d'arrêt doit être réduit au strict minimum.

13 - Techniques et actions interdites

- 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 des faire des clés aux articulations.
- 10) saisir son adversaire et de le frapper avec des techniques de poings ou de pieds
- 11) tourner le dos, de fuir, éviter ou refuser un combat
- 12) manquer de respect ou de simuler face à son adversaire. Par ce type d'attitude anti-sportive, le combattant ne disposera que d'un avertissement, puis la procédure normale en cas de récidive sera la disqualification. Toutefois, dans le cas d'une conduite anti-sportive flagrante, le participant sera disqualifié dès la première interpellation.
- 13) jeter son protège-dents ou autres protections pour gagner ou faire perdre du temps
- 14) se laisser tomber au sol sans motif valable
- 15) quitter la zone de combat: si un des participants quitte la zone de combat, sans être poussé, frappé à coups de pied par son adversaire, il sera considéré comme une «sortie volontaire» et recevra un avertissement de l'arbitre. A la troisième sortie, il perd un point. La quatrième fois, il devra sortir de l'aire de combat et pourra être disqualifié (un avertissement lui sera donné au cours du combat).
- 16) les attaques avec contact excessif, avec violence et sans techniques.
- 17) attaquer, pousser, attraper ou cracher sur un membre organisateur à l'intérieur ou à l'extérieur de l'aire de combat : toute action de ce type ou toute tentative de l'une de ces actions donnera lieu à une disqualification immédiate. Dans le cas où l'une de ces actions est faite par un entraîneur ou un membre de l'organisation, la personne en question sera pénalisée et devra se retirer de la salle ou du lieu du tournoi, il devra rendre des comptes devant le comité disciplinaire.

14 - 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

15 - Techniques autorisées

- 1) coup de pied sauté, retourné, acrobatique
- 2) frappe de la paume, tranchant, poing, tigre
- 3) blocages poings fermés, paumes ouvertes ou avec les jambes et les pieds
- 4) adopter une attitude animale lors du combat (tigre, aigle, serpent, etc.)
- 5) techniques animales à partir du moment où elles respectent les interdictions données.
- 6) enchaînements possibles de poings, pieds.
- 7) un coup autorisé à l'extérieur des jambes mais enchaîné

16 - Zones de frappes autorisées

- 1) tout type de coups de pieds au visage (sauf coup de pied marteau à la nuque)
- 2) aux cotes
- 3) au ventre
- 4) au torse
- 5) aux cuisses (extérieur)

17 - Points par coup

Une technique légale touche une zone de frappe légale. La touche, avec la main ou le pied, doit être faite de façon "propre" au niveau du contact. L'arbitre doit voir la technique heurter sa cible. L'attribution de points basée sur le son lors du coup n'est pas autorisée. Il doit y avoir assez de puissance et de force pour permettre à l'arbitre de considérer que, réellement porté, ce coup aurait pu blesser ou assommer l'adversaire et mettre la personne portant le coup en position de force.

1 point	coups de pieds corps coups de poing corps balayage
2 points	coups de pieds à la tête coups retourné corps
3 points	coups de pieds sautés coups de pieds retournés à la tête
4 points	coups de pieds retournés sautés à la tête

Note :

- Toutes les techniques doivent être utilisées avec une force raisonnable, les techniques de simple touche ou d'effleurement de l'adversaire ne rapporteront aucun point.
- Si un combattant saute ou attaque, il doit rester à l'intérieur de l'aire de combat pour marquer des points.

18 - Style

Des points supplémentaires sont ajoutés pour le style, la grâce ou le talent du participant : ces points correspondent à une note de 1 à 5 maximum.

19 - Arrêt du combat

L'arbitre central arrête le combat lorsque :

- a) un combattant sort ou chute hors de l'aire de combat
- b) un combattant est sanctionné pour faute grave
- c) un combattant est blessé
- d) une saisie passive dure plus de 3 secondes
- e) il constate l'inactivité répétée (manque de combativité) des combattants malgré ses injonctions
- f) le chef jury résout un problème
- g) le combat ne peut se dérouler dans de bonnes conditions de sécurité

19 - Victoire absolue

S'il y a une trop grande différence de niveau technique entre 2 combattants, l'arbitre central peut, avec l'accord du juge en chef, accorder la victoire au compétiteur le plus fort. Mais cette raison devra être évoquée par l'arbitre afin d'expliquer sa décision.

20 - Décision

- 1) La décision du vainqueur se fait à la majorité des décisions arbitrales
- 2) Les juges de coin utiliseront un système de notation sur papier qu'ils remettront à l'arbitre central quand celui-ci viendra chercher les documents.
- 3) La comptabilisation se fait à la table centrale. Les résultats sont enregistrés avec conservation des papiers en cas de litiges ou d'ambiguïté.

- 4) Le chef jury annonce le résultat du combat à l'arbitre central. C'est au chef jury, qui a voix prépondérante en cas d'égalité de voix, que revient la décision finale. Cependant en cas de litige important, ce dernier peut demander conseil auprès du directeur de la compétition.
- 5) A tout moment, l'arbitre central peut solliciter l'avis du chef jury sur un point du règlement
- 6) Le responsable national peut intervenir à tout moment de la compétition s'il l'estime nécessaire. En cas d'intervention, les chefs jury se réuniront immédiatement avec lui pour trouver une solution. Le responsable national peut, en dernier recours, imposer sa décision pour solutionner un litige, en garantissant la plus grande impartialité.

21 - Contestation

Une contestation à propos du tournoi peut être faite par écrit uniquement et donnée à l'arbitre. Cette procédure est instituée dans le but de préserver l'arbitre d'éventuelles contestations véhémentes et de favoriser la sérénité lors du déroulement de la compétition. Le non respect de cette procédure peut amener à une disqualification ou l'annulation de la participation du pratiquant à la compétition.

Ce règlement est établi 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

Charles Vieille-Cessay

Le Secrétaire Général,