

F.M.K.F.S.  
Fédération Mansuria Kung Fu School  
Of Chinese Martial Arts



RÈGLEMENT FÉDÉRAL DU  
MANSURIA KUNG FU FIGHT

**Règlement conçu et rédigé par**

Le Maître Mathieu Derosière  
Représentant de la discipline, Fondateur de la F.M.K.F.S.  
et  
Charles Vieille-Cessay

<http://mansuriakungfuschool.com>

# Table des matières

Introduction . . . . .	2
<b>1 Les participants/es</b>	<b>3</b>
1.1 Inscriptions . . . . .	3
1.2 Certificat médical . . . . .	3
1.3 La tenue des participants/es . . . . .	3
<b>2 Catégories et Spécificités du combat</b>	<b>5</b>
2.1 Catégories d'âges et de poids . . . . .	5
2.2 La durée du combat . . . . .	6
2.3 Equipement par catégorie d'âge . . . . .	6
2.4 L'aire de combat . . . . .	6
2.5 Le combat final . . . . .	6
<b>3 Service de soins</b>	<b>7</b>
<b>4 Pendant le combat</b>	<b>8</b>
4.1 Entrée et sortie de l'aire de combat . . . . .	8
4.2 Les saluts et la discipline . . . . .	8
4.3 Les signalétiques pendant le combat . . . . .	8
4.4 Les fautes . . . . .	8
4.5 Les techniques et actions interdites . . . . .	9
4.6 Les zones d'attaques interdites . . . . .	10
4.7 Les techniques autorisées . . . . .	10
4.8 Les zones de frappes autorisées . . . . .	10
4.9 Les points par coup . . . . .	11
4.10 La valorisation du style . . . . .	11
4.11 L'arrêt du combat . . . . .	11
4.12 Victoire absolue . . . . .	12
4.13 La décision . . . . .	12
4.14 Le coaching . . . . .	12
4.15 Contestation . . . . .	12

# Introduction

Le *Mansuria Kung Fu Fight*<sup>1</sup> est ouvert à tous et à toutes, tous styles confondus. Ce type de compétition permet à chaque compétiteur de représenter son style ou son école le plus librement possible. Pour ce faire, le *Mansuria Kung Fu Fight* requiert, par exemple, des gants de combats ouverts permettant aux compétiteurs d'utiliser des techniques de mains que l'on trouve dans le kung-fu : tranchant de la main, paume de la main, technique animale (comme la frappe du "Tigre"). Une deuxième illustration de cette liberté est que la sortie du tapis n'est pas pénalisée dans le but que ce soit l'habileté technique qui permette au compétiteur de gagner son combat.

En plus du combat à mains nues, le *Mansuria Kung Fu Fight* propose un second type de combat : *Nunchaku & Kick*. Les compétiteurs utilisent des nunchakuns en mousses suivant des normes particulières. Les techniques d'armes ayant une grande place dans le Mansuria Kung Fu, la F.M.K.F.S. proposera dans le futur d'autres types de combats avec armes.

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

---

1. *Mansuria Kung Fu Fight* fait référence aux compétitions de combats organisés sous la tutelle de la Fédération Mansuria Kung Fu School of Chinese Martial Arts.

# 1 Les participants/es

## 1.1 Inscriptions

La date limite d'inscription doit figurer sur le programme de la compétition. En accord avec la F.M.K.F.S., cette date peut être le jour de la compétition. Toutes demande d'inscription arrivant après la date butoire se vera refuser.

Pour les mineurs, une autorisation parentale est demandée.

Pour prétendre participer aux combats, les pratiquants de Mansuria Kung Fu doivent

- avoir été licencié au moins 1 fois lors d'un tournoi inter-clubs ;
- avoir été licencié au moins 2 fois et suivre un stage de performances combats ou techniques lors d'une compétition ou d'un tournoi multi-styles.

## 1.2 Certificat médical

Toute inscription sera invalidée si le compétiteurs n'est pas en possession le jour de la compétition d'un certificat médical valide de non contre-indication à la pratique du Kung Fu en compétition et en combat. Ce certificat doit être de la saison en cours pour être valide.

Les participants/es affiliés à une autre fédération d'art martiaux doivent signer une décharge affirmant et certifiant être en possession d'un tel certificat médical. Il est possible de compléter cette décharger le jour de la compétition. La non-présentation de ce document invalidera l'inscription à la compétition. Il est important de noter que si le responsable national ou le directeur de la compétitions émet des doutes sérieux sur la validité d'une décharge, il sera en droit de refuser la participation à la compétition du/de la pratiquant/e concerné/e.

## 1.3 La tenue des participants/es

Chaque compétiteur doit impérativement porter la tenue officielle 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 différencier les combattants/es. La tenue doit être propre et en bonne état. Les participants combattent pieds nus. Il est néanmoins recommandé de porter des chaussures hors de la zone de pratique. Notons que les représentants fédéraux et les arbitres doivent porter la tenue officielle.

En outre, tous les compétiteurs doivent respecter les règles suivantes :

- Les lunettes de vue, les lentilles de contact (dure), les prothèses dentaires et les appareillages dentaires sont interdites.

- Tous les bijoux (bagues, boucles d'oreilles, pendentifs, colliers) doivent être retirés. Les bagues qui ne peuvent être enlevées doivent être recouvertes par du sparadrap.
- Les cheveux longs doivent être attachés.
- Les participants doivent présenter une bonne hygiène corporelle. Les ongles de pieds et de mains doivent être coupés courts.

# 2 Catégories et Spécificités du combat

## 2.1 Catégories d'âges et de poids

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

TABLE 2.1 – Groupes par catégorie d'âges

Num.	Garçon et hommes juniors catégorie de poids	Participants	Filles et femmes juniors catégorie de poids	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	

TABLE 2.2 – Catégorie de poids en kilogramme.

S'il n'y a qu'un/e participant/e dans une catégorie, ce dernier pourra être amené à changer de catégorie d'âge et de poids. Cette décision peut uniquement être prise par le jury, avec accord

parental et accord du Maître, Instructeur ou Responsable des cours. L'organisateur doit fournir les balances afin d'effectuer la pesée avant le début de la compétition.

### 2.2 La durée du combat

Sur décision du Jury le jour de la compétition, la durée d'un combat sera de  $2 \times 2$  minutes ou de  $1 \times 3$  minutes. S'il y a égalité dans le premier cas, un round supplémentaire aura lieu.

### 2.3 Equipement par catégorie d'âge

L'équipement obligatoire diffère en fonction de la catégorie d'âge.

- de 6 à 12 ans : casque, protège-dents, gants fermés, plastron, protège-parties (coquille), protègetibias.
- 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/La participant/e peut, s'il/si elle le souhaite, porter des protections supplémentaires (plastron, etc.).

### 2.4 L'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 de la compétition. Veuillez noter que les combats peuvent se dérouler à même le sol avec ou sans tapis.

### 2.5 Le combat final

Le *combat Final* d'une catégorie se déroule devant tout le monde. Toute autre activité cesse pendant son déroulement. Ceci a pour but de valoriser les combattants qui sont arrivés jusqu'à cette étape.

## 3 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.

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.

Les pompiers seront également prévenus de la date et du lieu où la compétition ou le tournoi se déroulent, au moins une semaine avant la date prévue.



# 4 Pendant le combat

## 4.1 Entrée et sortie de l'aire de combat

Les combattants/es se présentent sur la zone de combat à l'appel de l'arbitre, qui, par sa gestuelle, prendra en charge le déroulement du combat.

C'est l'arbitre qui donnera l'autorisation aux combattants/es de quitter l'aire de combat.

## 4.2 Les saluts et la discipline

Une fois appelés, les combattants/es doivent saluer le juge en chef et l'arbitre à la manière de leur école (par exemple, poing droit dans la main gauche). Les combattants/es ont l'obligation absolue de suivre la gestuelle de l'arbitre. Ce sont ces gestes qui indiquent qui doit être salué et dans quel ordre.

## 4.3 Les signalétiques pendant le combat

Les compétiteurs doivent obéir aux signaux suivants :

- le signal de départ du combat donné par l'arbitre central ;
- la fin du combat indiqué par un signal sonore double donné par le *time keeper*, 30 secondes avant la fin du combat un signal sonore simple sera également donné ;
- l'interruption du combat indiquée par le chef du jury en cas de problème ;
- Les signaux et les instructions orales et gestuelles de l'arbitre centrale.

## 4.4 Les fautes

Si des actions interdites sont effectuées, le chef jury du combat donnera des avertissements ou des pénalités pouvant mener à la disqualification. Il peut intervenir à tout moment de la compétition même en dehors du combat.

Lorsque le compétiteur effectue une technique ou action interdite, l'arbitre évalue la gravité de la faute commise et le pénalise en conséquence :

- première faute : avertissement ;
- deuxième faute : 2 points de pénalité ;
- troisième faute : disqualification.

Le temps ne s'arrête pas lors de l'attribution de points de pénalités, sauf si l'arbitre l'estime nécessaire. Le temps n'est arrêté que sur décision de l'arbitre et doit être réduit au strict

minimum. L'arbitre ne doit pas stopper le temps s'il estime que cela ferait perdre l'avantage de l'autre combattant. 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.

Le coaching (par les instructeurs) est autorisé pour prodiguer des conseils techniques à tout instant du combat. Néanmoins 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. En cas d'infractions répétées, les coachs et entraîneurs encourent l'exclusion de la compétition ou la disqualification de leurs équipes ou club.

Une procédure identique peut être appliquée aux spectateurs (sifflements répétés, intention de nuire au bon déroulement de la compétition).

### 4.5 Les techniques et actions interdites

Les techniques et les actions suivantes sont 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. Griffes, 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, fuir, éviter ou refuser un combat.
12. Manquer de respect ou de simuler face à son adversaire. Par ce type d'attitude antisportive, 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 antisportive 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. Les attaques avec contact excessif, avec violence et sans techniques.
16. Quitter la zone de combat : si un des participants quitte la zone de combat, sans être poussé ou frappé à coups de pied par son adversaire, il sera considéré comme une "sortie volontaire" et recevra un avertissement de l'arbitre. À 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).
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.

### 4.6 Les zones d'attaques interdites

Il est interdit d'attaquer les zones suivantes.

1. Les yeux.
2. L'arrière de la tête.
3. La gorge.
4. Le bas ventre et les parties.
5. La poitrine (pour les femmes).
6. Le dos ou colonne vertébrale.
7. Les reins.
8. Les genoux, les coudes, les articulations.

### 4.7 Les techniques autorisées

Les techniques suivantes sont autorisées et amènent à des points lorsqu'elles sont correctement réalisées.

1. Les coups de pied sautés, retournés, acrobatiques.
2. Les frappes de la paume, tranchant, poing, tigre.
3. Les blocages poings fermés, paumes ouvertes ou avec les jambes et les pieds.
4. L'adoption d'une attitude animale lors du combat (tigre, aigle, serpent, etc.).
5. Les techniques animales à partir du moment où elles respectent les interdictions données.
6. L'enchaînements de techniques de poings et de pieds.
7. Un coup autorisé à l'extérieur des jambes non isolé (il doit être enchaîné d'autres techniques).

### 4.8 Les zones de frappes autorisées

Les combattants/es peuvent attaquer les zones suivantes.

1. Le visage : uniquement par des coups de pieds (à l'exception du coup de pied marteau à la nuque).
2. Les cotes.
3. Le ventre.
4. Le torse.
5. Les cuisses (à l'extérieur).

## 4.9 Les points par coup

Un coup valide correspond à une technique légale qui touche une zone de frappe légale. La touche, avec la main ou le pied, doit être réalisée 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 au corps coups de poing au corps balayage
2 points	coups de pieds à la tête coups retournés au corps
3 points	coups de pieds sautés coups de pieds retournés à la tête
4 points	coups de pieds retournés sautés à la tête

TABLE 4.1 – Valeur en point des coups

### Remarques :

- 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.

## 4.10 La valorisation du 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.

## 4.11 L'arrêt du combat

L'arbitre central arrête le combat lorsque :

1. un combattant sort ou chute hors de l'aire de combat ;
2. un combattant est sanctionné pour faute grave ;
3. un combattant est blessé ;
4. une saisie passive dure plus de 3 secondes ;
5. il constate l'inactivité répétée (manque de combativité) des combattants malgré ses injonctions ;
6. le chef jury constate un problème ;
7. le combat ne peut se dérouler dans de bonnes conditions de sécurité

### 4.12 Victoire absolue

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

### 4.13 La décision

La décision du vainqueur se fait à la majorité des décisions arbitrales. Les juges de coin doivent utiliser un système de notation sur papier à remettre à l'arbitre central. La comptabilisation des points s'effectue à la table centrale auprès du chef du jury. Les résultats sont enregistrés avec conversation des papiers en cas de litiges ou d'ambiguïté. En cas d'égalité de voix, c'est au chef du jury que revient la décision finale. Cependant en cas de litige important, ce dernier peut demander conseil auprès du directeur de la compétition. Le chef du jury annonce le résultat du combat à l'arbitre central.

A tout moment, l'arbitre central peut solliciter l'avis du chef jury sur un point du règlement.

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.

### 4.14 Le coaching

Le *coaching* est possible, mais uniquement par les instructeurs.

### 4.15 Contestation

Les contestations à propos du tournoi ne peuvent être faites que par écrit et doivent être données 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 a été établi le vendredi 10 avril 2009, après plusieurs temps de réflexions et recherches importantes par le Maître Mathieu Derosière, Responsable National de la discipline, Fondateur de la F.M.K.F.S. et par Charles Vieille-Cessay.

Il a été mis à jour le 11 août 2016.