



FORMATION JUGE-ARBITRE UNIVERSITAIRE



FÉDÉRATION
MEMBRE

KICKBOXING KICK LIGHT
SAVOIR-FAIRE

Commission Nationale de l'arbitrage



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE
DES SPORTS

SOMMAIRE

- LE LANGAGE
- LA GESTUELLE DE L'ARBITRE
- LA GESTUELLE DU JUGE
- LE MATÉRIEL DE JUGEMENT



LE LANGAGE

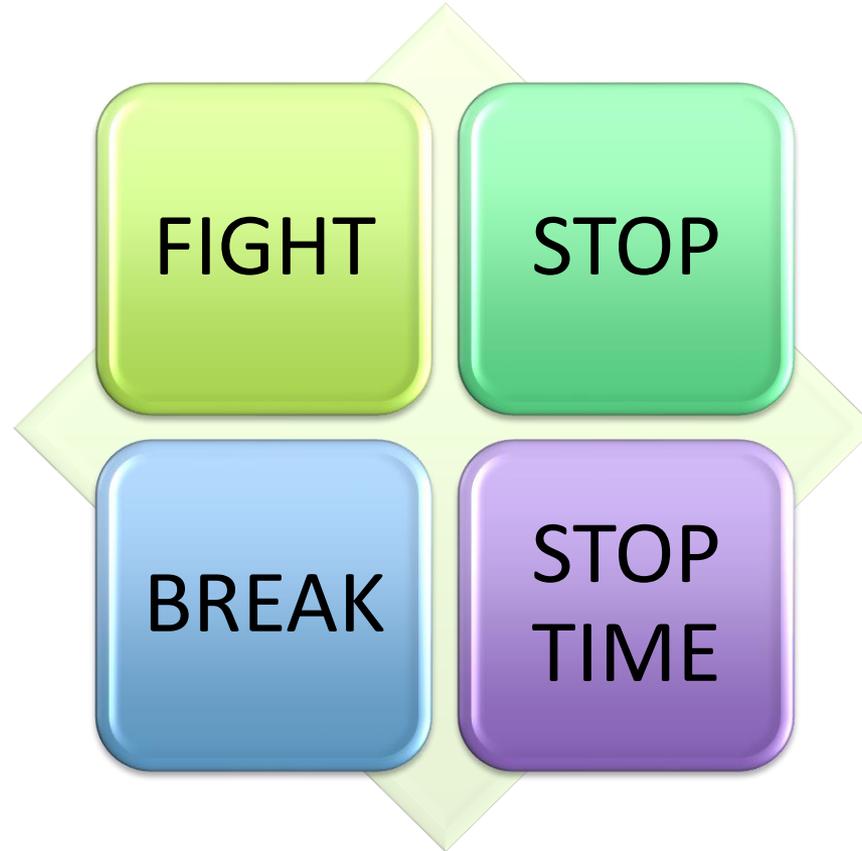
Un juge arbitre doit connaître le langage spécifique de l'arbitrage pour être compris.

BOXEUR
EN GARDE



**Le langage doit être clair et assez fort
pour être entendu de tous.**

LES 4 COMMANDEMENTS





« FIGHT »

Pour commencer l'assaut ou après une interruption de l'arbitre.



« STOP »

L'assaut est interrompu immédiatement et ne peut reprendre que lorsque l'arbitre donne à nouveau l'ordre FIGHT.



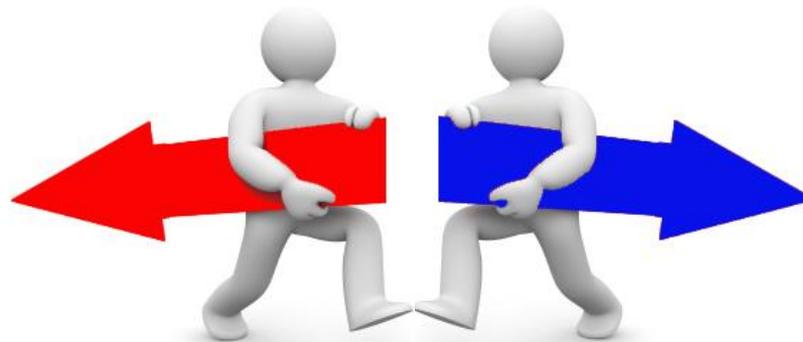
« STOP TIME »

Pour donner l'ordre au chronomètreur
d'arrêter le temps de l'assaut,
pour toutes raisons importantes.



« BREAK »

Pour casser une position de corps à corps,
après quoi les kickboxeurs
doivent reculer d'un pas avant de reprendre l'assaut.



GESTUELLE DE L'ARBITRE

Les ordres de l'arbitre sont accompagnés d'une gestuelle identique pour tous les officiels.



FIGHT

A faire entre les deux boxeurs pour commencer
une rencontre,
cet ordre fait également débuter le chrono.



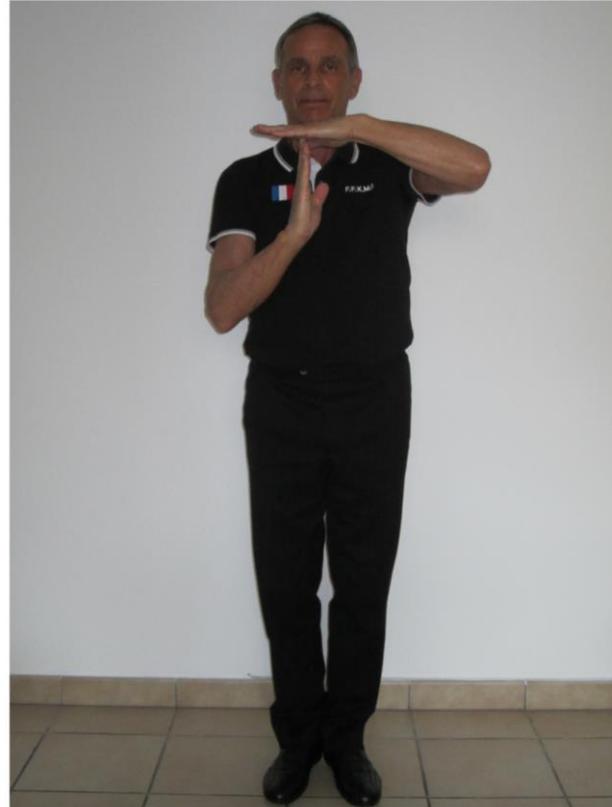
STOP

A faire entre les deux boxeurs pour arrêter l'assaut pour raison X,
cela n'arrête pas le chrono.



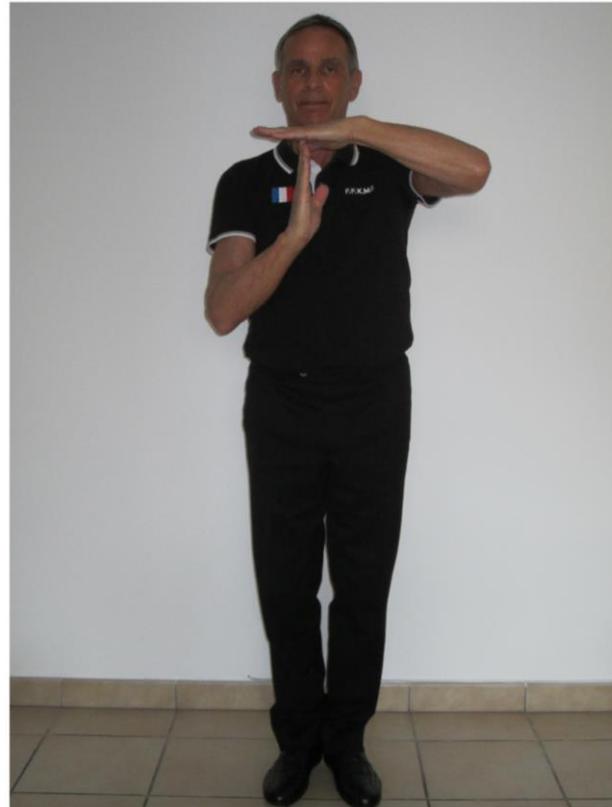
STOP TIME

A faire pour arrêter l'assaut et le chronomètre,
pour une raison X.



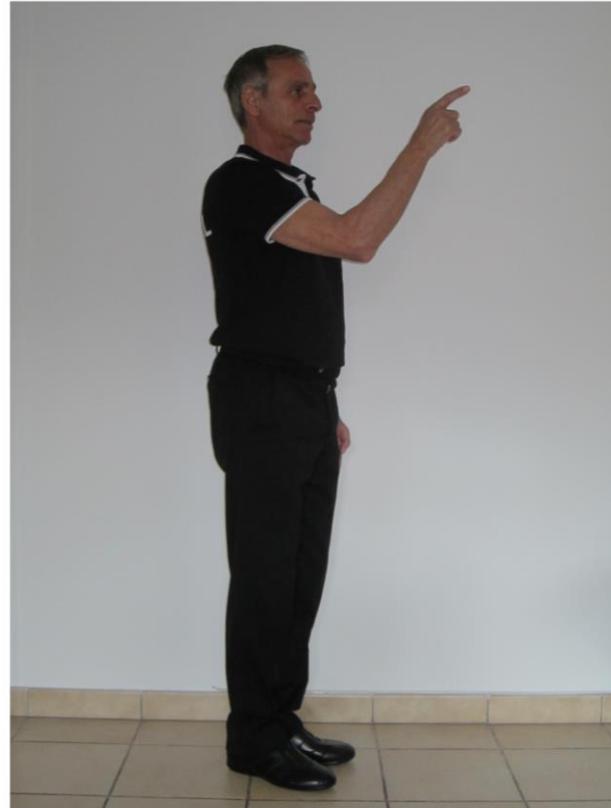
TIME

A faire pour faire repartir le chronomètre.



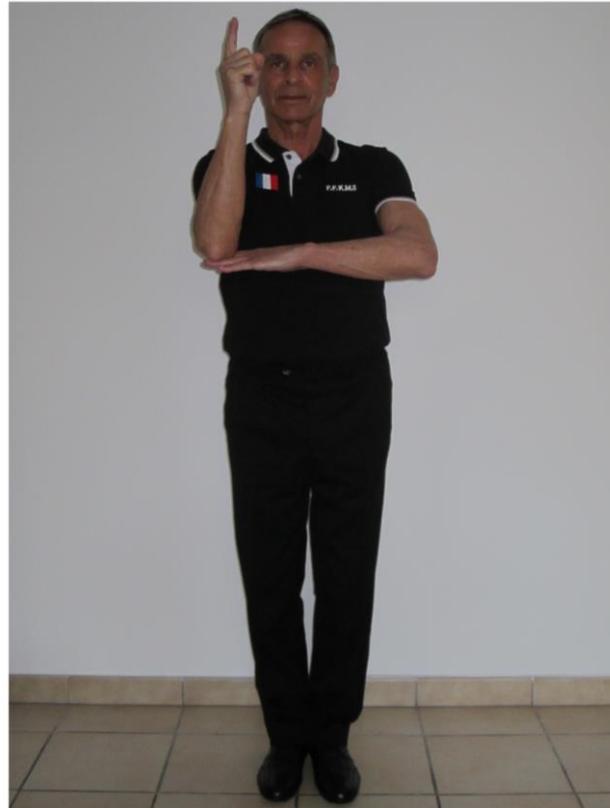
AVERTISSEMENT VERBAL

A faire face au kick boxeur qui ne respecte pas la règle.



AVERTISSEMENT OFFICIEL

A faire face à chaque juge



FORMATION JUGE-ARBITRE UNIVERSITAIRE



FÉDÉRATION
MEMBRE



Comité National
de la Fédération Française
de Karaté

MINISTÈRE
DES SPORTS

POINT NÉGATIF

A faire face à chaque juge.



FORMATION JUGE-ARBITRE UNIVERSITAIRE



FÉDÉRATION
MEMBRE

MINISTÈRE
DES SPORTS

DISQUALIFICATION

A faire face au kick boxeur qui est disqualifié .



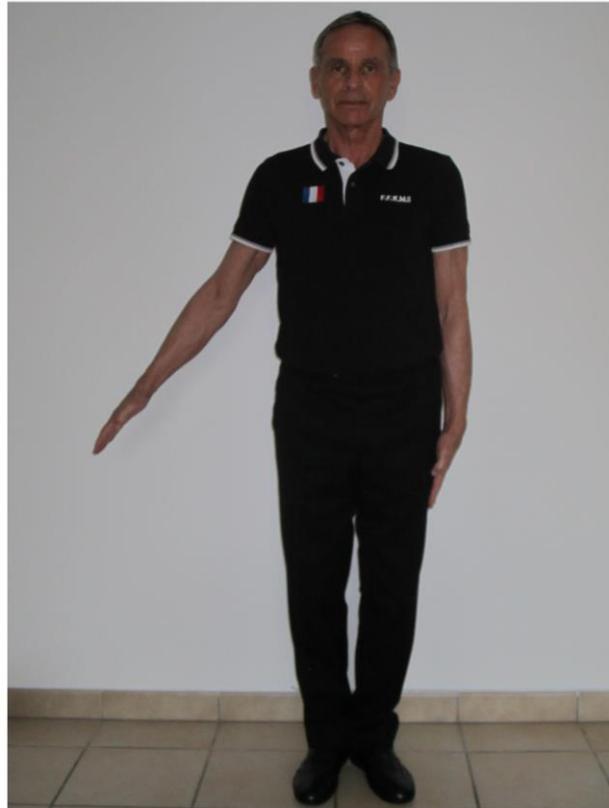
ARRÊT DE L'ASSAUT

A faire face au kick boxeur.



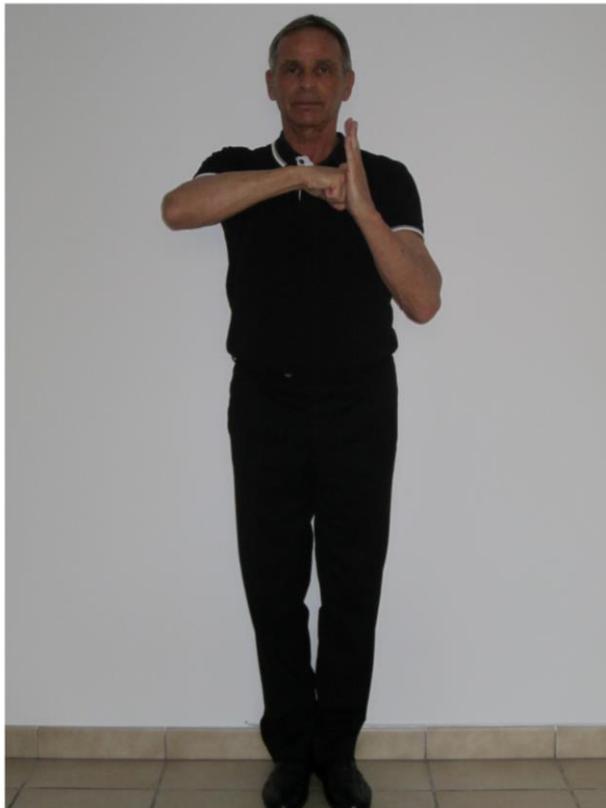
SORTIE

A faire face aux juges pour demander si il s'agit d'une sortie volontaire.



COUPS TROP APPUYÉS

A faire face aux juges pour demander si le coup est trop appuyé.



DÉCISION DU VAINQUEUR

L'arbitre se place entre les deux kickboxeurs,
ses mains tiennent leurs poignets.
Il lève le bras du vainqueur sur ordre du superviseur.



GESTUELLE DU JUGE

Les juges ont également une gestuelle identique pour tous les officiels.



JUGES PRÊTS?

Avant de débiter l'assaut l'arbitre demande aux juges si ils sont prêts.



FORMATION JUGE-ARBITRE UNIVERSITAIRE



LE JUGE VALIDE

Le juge valide l'avertissement officiel (point négatif) si l'arbitre lui en fait la demande (demande facultative)



LE JUGE NE VALIDE PAS

Le juge valide l'avertissement officiel (point négatif) si l'arbitre lui en fait la demande (demande facultative)



LE JUGE N'A PAS VU

Le juge ne peut pas valider car sa position ne lui a pas permis de voir l'action.



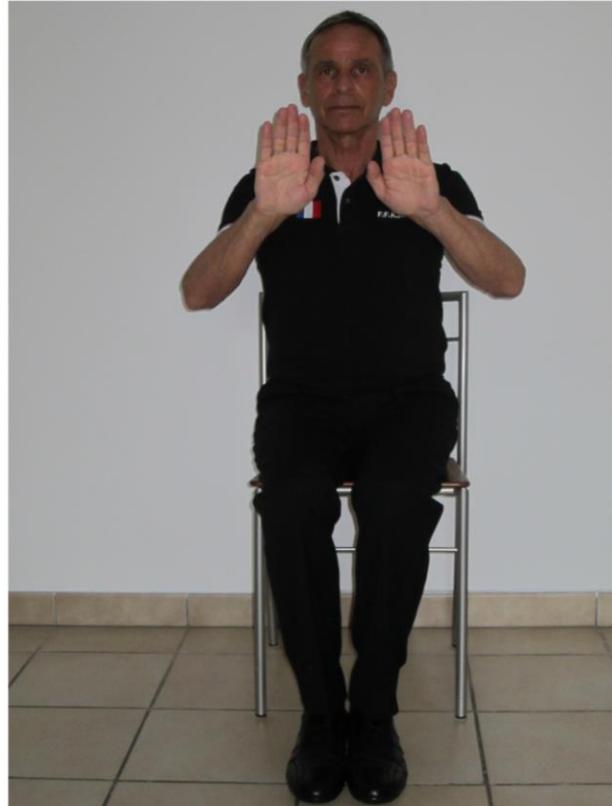
SORTIE VOLONTAIRE

Le juge valide la demande pour sortie volontaire.



SORTIE INVOLONTAIRE

Le juge ne valide pas la demande pour sortie volontaire.



UTILISATION DU MATERIEL DE JUGEMENT

Un juge doit être calme et concentré
et observer sans relâche en toute objectivité.



UTILISATION DES COMPTEURS MANUELS

Les compteurs manuels (clickers) permettent de compter les touches. Le compteur manuel à gauche est toujours le boxeur rouge et le compteur manuel à droite est le boxeur bleu.

A chaque appui, le chiffre augmente sur le compteur.

A la fin du round, il faut reporter ce chiffre sur la feuille de pointage et remettre le compteur à 0.



FEUILLE DE POINTAGE

Une feuille de pointage est une feuille qui rappelle le score de chacun des kick boxeurs.
La feuille ne doit comporter aucune rature.
Il faut signer la feuille une fois remplie.



COMMISSION NATIONALE KICKBOXING
BULLETIN DE POINTAGE
ASSAULT

FFKMDA
STYLE: _____

DATE :	LIEU :	cat.Âge :	KGS :					
COMPETITION :								
NOM DU JUGE :	N° :	NOM DE L'ARBITRE :						
ROUGE	Assort N°	BLEU						
NOM :		NOM :						
CLUB :		CLUB :						
Observations	PN	Touches	Total	Rounds	Total	Touches	PN	Observations
				1				
				2				
				3				
				TOTAL				

CRITERES SUPPLEMENTAIRES DE VICTOIRE :

Cocher la case

- 1. Meilleur style et meilleur technique, meilleur défense, meilleur dans le dernier round (plus de touches).
- 2. Le plus actif, le plus de coup de pieds (il ne seront pas comptabilisés si bloqué ou évité).
- 3. Meins de sanction.

* PAS D'EGALITE EN CHAMPIONNAT

* ENTOURER LE VAINQUEUR *

ROUGE **EGALITE** **BLEU**

SIGNATURE DU JUGE





FÉDÉRATION
MEMBRE



PARIS

Ville candidate
Jeux Olympiques de 2024



Liberté • Égalité • Fraternité

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE
DES SPORTS



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE KICK BOXING, MUAY THAI ET DISCIPLINES ASSOCIÉES



FÉDÉRATION FRANÇAISE
DU SPORT UNIVERSITAIRE



FORMATION JUGE-ARBITRE UNIVERSITAIRE
Commission nationale de l'arbitrage