



**REGLEMENTATION OFFICIELLE**

**DE LA**

**FEDERATION DE KICK-BOXING**

**ET DISCIPLINES ASSOCIEES**

## Table des matières

AUTORITE.....	4
LE RING .....	4
RENCONTRES REGIONALES ET NATIONALES .....	4
CHAMPIONNATS REGIONAUX ET NATIONAUX.....	5
COUPE DE FRANCE (Toutes disciplines) .....	5
CHAMPIONNAT FEDERAL LIGHT (Toutes disciplines).....	5
CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX .....	5
ORGANISATION (cahier des charges) .....	6
ADMINISTRATIF.....	6
SECURITE .....	6
FINANCE .....	7
COMBATTANT : Tenue et équipement.....	8
EQUIPEMENT OFFICIEL DES COMBATTANTS.....	8
SERIE HONNEUR – JUNIOR .....	8
SERIE ESPOIR.....	8
SERIE ELITE .....	9
EQUIPEMENT OFFICIEL DES COMBATTANTES .....	9
SERIE HONNEUR - JUNIOR .....	9
SERIE ESPOIR.....	9
SERIE ELITE .....	9
CATEGORIES DE POIDS.....	10
MASCULINES.....	10
FEMININES.....	10
LIGHT JEUNES .....	11
GALAS ET COMPETITIONS JEUNES.....	11
POUSSINS, BENJAMINS, MINIMES .....	11
CADETS .....	11
JUNIORS .....	11
CATEGORIES D'AGES .....	12
CHANGEMENT DE SERIES.....	12
LES OFFICIELS.....	12
LES COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE.....	13
L'ARBITRAGE .....	13
LES JUGES & ARBITRES .....	14
LES COACHES ET SOIGNEURS.....	14
LE MEDECIN.....	15
LE SPEAKER.....	15
LE COMBAT .....	15
COMPORTEMENT MALHONNETE.....	16
COMPORTEMENTS CONSIDERES COMME MALHONNETES .....	16

LES COUPS DE PIEDS INTERDITS .....	17
COUPS ACCIDENTELS .....	17
L'ARRET DU COMBAT .....	17
LE DECOMPTE .....	19
COMPTER 8 DEBOUT .....	19
TRANSMISSION DU COMPTE.....	20
CHUTE DU RING.....	20
ESSUYAGE DES GANTS .....	20
RECOURS AU MEDECIN .....	20
COMPTAGE DES POINTS .....	20
DECISION.....	22
CHANGEMENT DE DECISION.....	22
INCAPACITE .....	22
LA DROGUE.....	24
SURCLASSEMENT .....	24
LIGHT (JEUNES).....	25
LIGHT (JEUNES ET ADULTES) .....	25
.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>

# REGLES ET REGLEMENTATION DE LA FEDERATION DE KICK-BOXING ET DISCIPLINES ASSOCIEES

## AUTORITE

La réglementation contenue dans ce document constitue la règle officielle de la FKB-DA et doit régir toute l'organisation du KICK-BOXING amateur (national et international) sur le territoire français.

En cas de rencontre à l'étranger, le règlement du pays organisateur sera appliqué.

Les contraintes de ces lois devront être prises en charge pour les officialiser par des représentants désignés par la FKB-DA.

## LE RING

Le ring devra être approuvé dans ses dimensions, son équipement et sa surface de combat par les officiels en place.

Eclairage : au-dessus du ring à 3 m 50 minimum de la surface de combat.

Dimensions : ring homologué à 4 cordes, avec 8 entre-cordes – Trois escaliers dont un pour le médecin

## RENCONTRES REGIONALES ET NATIONALES

Les assauts « Light » en série « jeune » sont en 2 reprises de 1 mn pour les poussins, et de 3 reprises de 1 mn pour les benjamins et minimes. Pour les cadets, juniors, séniors, vétérans ils sont de 3 reprises de 1mn 30 s.

Les combats en série « junior 2ème année » sont en 3 reprises de 2 mn pour les hommes et les femmes.

Les combats en série « honneur » sont en 3 reprises de 2 mn pour les hommes et les femmes.

Les combats en série « espoir » sont en 3 reprises de 2 mn pour les hommes et les femmes.

Les combats en série « élite » sont en 5 reprises de 2 mn pour les hommes et de 3 reprises de 2mn pour les femmes.

Le temps de repos entre chaque reprise est toujours de 1 mn.

Le repos entre deux compétitions est de 5 jours pour les rencontres avec casques et de 12 jours pour les rencontres non casquées.

Pour tous les combats hommes et femmes le BACK-FIST et le SPINNING BACK-FIST sont interdits pour les combats en « kick-boxing », autorisés pour les combats en « Japan Kick » et « Full-Contact » à partir de classe B (Espoir).

Le coup de genou direct et de face, est autorisé en « Japan Kick » **sans saisie**.

Le coup de genou au visage est autorisé, dans ce cas, c'est le genou qui monte au visage et non les mains qui amènent la tête vers le genou.

**Les rencontres avec mise hors combat sont interdites pour les licenciés de la FKBDA de moins de 17 ans, en France comme à l'étranger.**



# CHAMPIONNATS REGIONAUX ET NATIONAUX

## ENGAGEMENT

1. Le Club doit être affilié à la FKB-DA.
2. Le combattant doit être licencié à la FKB-DA
3. Respecter les horaires de pesée : aucun retard ne sera accepté (sauf cas exceptionnel dû à une difficulté de transport de dernière minute, les embouteillages ne sont pas des cas exceptionnels)
4. En l'absence de combat en championnat, aucun titre ne pourra être décerné.
5. Pour le championnat fédéral « Junior » et « Espoir », le tournoi de France « Honneur », le championnat fédéral des jeunes, le championnat fédéral Light, qualification régionale obligatoire (le champion et le finaliste régional de la catégorie sont qualifiés).  
Liste fournie par le Président de la ligue ou le Conseiller technique de la ligue (CTL).  
Pour le championnat national « Elite », la compétition est directement à l'échelon national.
6. Pour s'inscrire au Championnat fédéral amateur de la FKB-DA, les compétiteurs ne doivent pas avoir participé à des compétitions autre que la « série amateur », **notamment de pas avoir disputé (ou avoir détenu ou détenir) un titre dit « Pro » Français (FFKMDA) ou internationale, quelle que soit la discipline des activités pugilistiques. Ex : un championnat WAKO-Pro, ISKA, WKA, WKF, WKN, ICO, IKF, IKL, WPKA, WTKA, WPMF (thaï), WMC (thaï), etc.....**

## COUPE DE FRANCE (Toutes disciplines)

1. Cette compétition est ouverte aux catégories « junior 2<sup>ème</sup> année » et « senior » (série : Honneur, Espoir, Elite), sans qualification régionale.
2. Cette compétition se déroule sous forme de tournoi sur une journée ou un week-end
3. Pour cette compétition, quelle que soit la classe, protection totale obligatoire.
4. Le temps de combat pour la Coupe de France est de : 3 x 2 mn.

## CHAMPIONNAT FEDERAL LIGHT (Toutes disciplines)

1. Cette compétition est ouverte aux juniors, séniors & vétérans, avec une sélection régionale. Le champion et le finaliste régional de la catégorie sont qualifiés.
2. Le temps de combat pour cette compétition est 3 x 1 mn 30

***Pour les catégories de poids, se référer au tableau correspondant.***

## CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX

- Combats dit « Promotionnel » se référer à la réglementation de la fédération Internationale concernée en accord avec la FKB-DA.
- Combats amateurs et « ProAm » se référer à la réglementation de la fédération internationale Concernée

## ORGANISATION (cahier des charges)

### ADMINISTRATIF

Les demandes d'autorisation de manifestations doivent parvenir au siège administratif 45 jours au moins avant la date de la manifestation.

1. Vous devez joindre à vos demandes d'autorisation, les renseignements suivants :
  - ⇒ Le nom de la salle où aura lieu la manifestation.
  - ⇒ Son adresse complète, son numéro de téléphone.
  - ⇒ Un plan du meilleur itinéraire pour y accéder.
  - ⇒ Le nom et adresse du médecin de la manifestation.
  - ⇒ Une attestation de la municipalité précisant le prêt de la salle.
  - ⇒ L'autorisation du responsable pour une salle privée.
  - ⇒ Copie de l'avis de votre ligue régionale.
  - ⇒ L'affiche prévisionnelle de la manifestation
2. Vous devrez vous conformer au respect des injonctions mentionnées dans le cahier des charges remis, éventuellement, par la municipalité du lieu d'accueil, et nous faire parvenir en retour, celui-ci dûment signé et accepté.
3. L'organisateur devra fournir :
  - ⇒ Un chronométrateur, le chronomètre et le gong
  - ⇒ Un speaker et le micro
  - ⇒ Un médecin et une unité d'urgence (Sauf dérogation)
  - ⇒ Le matériel des combattants
4. L'organisateur devra s'acquitter de la redevance pour les titres internationaux
5. Pour toutes compétitions et galas régionales les autorisations seront effectuées par le président de la Ligue ou le président de la FKBDA.
6. Pour toutes compétitions départementales les autorisations seront effectuées par le Président du Comité départemental concerné (ou à défaut la ligue, si le comité départemental n'existe pas).

### SECURITE

1. Un médecin devra couvrir la manifestation du début de la pesée jusqu'à l'évacuation de la salle.
2. Pour une présence supérieure de plus de 500 personnes dans la salle, une unité d'urgence (avec véhicule), et cela jusqu'à l'évacuation de la salle, munie d'un matériel de réanimation, avec des intervenants spécialisés. A défaut si non présence de secouristes équipés le médecin doit être équipé d'une trousse de secours et d'un appareil de réanimation.
3. Vous devez vous assurer de la présence d'un appareil téléphonique en état de marche sur les lieux de la manifestation.
4. L'organisateur devra prévoir un nombre de vestiaires pour les combattants : au minimum, un vestiaire pour les féminines et un vestiaire pour les masculins avec possibilité d'examiner les combattants lors de la pesée, un vestiaire (fermant à clé si possible) réservé aux officiels et au médecin pour les soins et le contrôle anti-dopage (avec une table, une chaise, un brancard ou table médicale, un W.C. et un lavabo).

5. Disposer d'un ring conforme à la réglementation en vigueur, d'un éclairage suffisant, disposé au-dessus du ring et non aux coins du ring. Le ring doit disposer de cordages suffisamment tendus pour éviter un franchissement de l'espace intérieur, disposer de coussins de coins recouvrant l'ensemble de mise en tension du cordage (visserie, chaîne et tendeur), disposer d'inter-cordes noués vers l'extérieur sur chacune des cordes à une distance d'un tiers de chacun des côtés.
  6. En cas de chute du ring, aucun objet contondant ne doit se trouver dans un espace de deux mètres autour du ring (exemple table à angles vifs, chaise à montant saillants, gong à angles vifs, etc.).
  7. **Tous les participants devront être munis de leur passeport sportif rempli avec photo obligatoire, de leur licence, d'une pièce d'identité et du certificat médical original de non contre-indication à la « pratique en compétition » (pas de photocopie).**
  8. **Elite, Espoir, Honneur (18 - 40 ans), junior 2<sup>ème</sup> année**: 2 certificats médicaux obligatoires (Généraliste-valable 2 ans) (Ophtalmologiste – fond d'œil trois miroirs interprété valable 1 an), 1 facultatif (E.C.G. interprété).  
**Juniors, Jeunes et Light** : Certificat de médecin généraliste de non contre-indication à la « pratique en compétition » valable 2 ans  
**Vétérans** : en plus des certificats demandés selon la compétition, un test d'effort sera demandé
- RAPPEL** : Les certificats médicaux, pour les compétitions avec hors combat autorisé devront être renouvelés toutes les saisons sportives (Valables du 1<sup>er</sup> septembre au 31 août de la saison en cours, avec une tolérance de 2 mois avant le début de saison et de 2 mois après celui-ci).
9. Sont autorisés les certificats médicaux des autres activités pugilistiques en rapport avec le niveau de compétition. Pour les combattants étrangers une traduction de leurs documents est autorisée.
  10. Le passeport rempli et signé avec photo, la licence, une pièce d'identité et les certificats médicaux devront être présentés à tous les combats (Gala, tournoi ou Championnat).
  11. Des contrôles médicaux inopinés, relatifs à l'absorption de produits dopants, pourront être effectués avant, pendant et après la compétition, par des délégués du ministère de tutelle.
  12. Toute disposition devra être prise concernant les lois et règlements en vigueur, afférents à la sécurité du lieu d'organisation, conformité des installations, sécurité, taxes diverses...  
 Pour plus de renseignements, adressez-vous à votre direction départementale ou régionale des sports.

## **FINANCE**

Pour les galas l'organisateur aura à sa charge :

- ⇒ La prise en charge du déplacement de cinq officiels : 1 superviseur et 4 juges / arbitres.  
 Pour un véhicule : 0,28 € du km plus les péages (hors régions).
- ⇒ Les indemnités des officiels :
  - ✓ Plateau Régional : de 60 à 110 € en fonction des ligues et des compétitions.
  - ✓ Plateau National / International : 110 €.
- ⇒ Les indemnités du médecin et du service d'urgence.
- ⇒ Si le déplacement est supérieur à 150 kms (hors régions) : prévoir en plus une nuit d'hôtel (sur la base d'un hôtel 2 étoiles) avec petit déjeuner

## COMBATTANT : Tenue et équipement

1. Tout combattant devra être propre et avoir une belle apparence. Seule la FKB-DA est responsable pour déterminer si l'apparence faciale est réglementaire moustache, barbe excessive ou si la longueur des cheveux représente un danger pour la sauvegarde des combattants, ou si cela peut interférer dans la vision et/ou le comportement du combattant.  
Une utilisation excessive de vaseline ou de toute autre substance étrangère n'est pas permise.
2. L'arbitre de la FKB-DA peut demander à ce que le combattant ait une tenue correcte avant que le combat commence ou continue.
3. Sur les tenues des combattants et coachs, pour toutes compétitions officielles de la FKB-DA, tout signe ostentatoire religieux est prohibé, le logo d'une fédération Internationale, le drapeau représentant une autre nation sont interdits.
4. Bandages : Ils doivent être constitués uniquement par des bandes, l'emploi de ruban adhésif est Interdit. Le bandage des pieds est autorisé sous la cheville pour la série « élite », sans rajouter de protection style « mousse », « coton », etc.

## EQUIPEMENT OFFICIEL DES COMBATTANTS

Chaque combattant utilisera le matériel de combat fourni et/ou homologué par la FKB-DA.

### **SERIE HONNEUR – JUNIOR**

Protège dents,  
Coquille,  
Short de kick-boxing en Kick-Boxing et Japan-Kick, pantalon en Full-contact  
Short de MMA interdit, et tous ceux comprenant une braguette et un scratch sur le devant.  
Bermuda interdit (sous le genou),  
Protège tibias-pieds chaussettes obligatoires, protection pied en Full-Contact.  
Port de casque obligatoire,  
Genouillères interdites.

### **SERIE ESPOIR**

Protège dents,  
Coquille,  
Short de kick-boxing en Kick-Boxing et Japan-Kick, pantalon en Full-contact.  
Short de MMA interdit, et tous ceux comprenant une braguette et un scratch sur le devant  
Bermuda interdit (sous le genou),  
Protège tibias-pieds de type chaussettes obligatoires, (Non obligatoire en gala si les deux combattants sont d'accord, dans ce cas le port des chevillères est obligatoire), protection pied en Full-Contact.  
Pas de casque, sauf compétition sous forme de tournoi  
Genouillères interdites



## **SERIE ELITE**

Chevillières, facultatif en « Japan kick »

Protège dents,

Coquille,

Short de kick-boxing en Kick-Boxing et Japan-Kick, pantalon en Full-contact.

Short de MMA interdit, et tous ceux comprenant une braguette et un scratch sur le devant

Bermuda interdit (sous le genou),

Pas de casque, pas de protège tibias, protection pied en Full-Contact.

Genouillères interdites,

Les combattants hommes doivent porter une coquille de protection en plastique. Une coquille avec protection abdominale est aussi autorisée. Pour le « Japan Kick » une coquille métallique est vivement conseillée.

**Le poids des gants est de 10 OZ**

## **EQUIPEMENT OFFICIEL DES COMBATTANTES**

### **SERIE HONNEUR - JUNIOR**

Protection de la poitrine, coquille de protection féminine,

Protège dents,

Short de kick-boxing en Kick-Boxing et Japan-Kick, pantalon en Full-contact.

Short de MMA interdit, et tous ceux comprenant une braguette et un scratch sur le devant

Bermuda interdit (sous le genou),

Protège tibias-pieds de type chaussettes obligatoires, protection pied en Full-Contact.

Port de casque.

Genouillères interdites

### **SERIE ESPOIR**

Protection de la poitrine, coquille de protection féminine,

Protège dents,

Short de kick-boxing en Kick-Boxing et Japan-Kick, pantalon en Full-contact.

Short de MMA interdit, et tous ceux comprenant une braguette et un scratch sur le devant

Bermuda interdit (sous le genou),

Protège-tibias-pieds de type chaussettes obligatoires, (Non obligatoire en gala si les deux combattantes sont d'accord, dans ce cas le port des chevillières est obligatoire), protection pied en Full-Contact.

Pas de casque, sauf compétition sous forme de tournoi

Genouillères interdites

### **SERIE ELITE**

Chevillières, facultatif en « Japan Kick »

Protection de la poitrine, coquille de protection féminine,

Protège dents,

Short de Kick-Boxing en Kick-Boxing et Japan-Kick, pantalon en Full-contact.

Short de MMA interdit, et tous ceux comprenant une braguette et un scratch sur le devant

Bermuda interdit (sous le genou),

Pas de casque, pas de protège tibias, protection pied en Full-Contact.

Genouillères interdites

Les femmes **doivent obligatoirement** porter un bustier de protection, le plastique est accepté (consulter Le médecin de la réunion pour dérogation), **ainsi qu'une coquille de protection féminine.**

Les femmes peuvent porter des accessoires souples pour maintenir leurs cheveux.  
**Le poids des gants est de 10 OZ.**

### **LIGHT Vétéran, Sénior, Junior, Jeune (Masculin et Féminin)**

Protection totale obligatoire, équipement : voir le paragraphe équipement combattant et combattante.  
Tee-shirt ou débardeur obligatoire  
**Le poids des gants est de 10 OZ.**

#### **Rappel :**

Chaque combattant(e) doit porter un protège-dents en matière souple.  
Les bandages et les chevillières seront vérifiés avant et / ou après le combat.  
Le port de bijoux est interdit.  
Pendant le combat, si l'une partie de l'équipement se détériore, l'arbitre doit la faire remplacer.

## **CATEGORIES DE POIDS**

### **MASCULINES**

Léger	.....	- 60 Kg
Super-Léger	.....	- 65 Kg
Mi-Moyen	.....	- 70 Kg
Moyen	.....	- 75 Kg
Super - Moyen	.....	- 80 Kg
Mi-Lourd	.....	- 85 Kg
Lourd	.....	- 90 Kg
Super - Lourd	.....	+90 Kg

### **FEMININES**

Coq	.....	- 50 Kg
Plume	.....	- 55Kg
Légère	.....	- 60 Kg
Moyen	.....	- 65 Kg
Mi-Lourd	.....	- 70 Kg
Lourd	.....	+ 70 Kg

#### **RAPPEL :**

En gala, la différence de poids ne pourra en aucun cas être supérieure à une catégorie.

## **LIGHT JEUNES**

Moustiques	.....	-25 Kg
Mini Mouche	.....	- 30 Kg
Mini Coq	.....	- 35Kg
Mini Plume	.....	- 40 Kg
Mini Super Plume	.....	- 45 Kg
Mini Léger(ère)	.....	+ 45 Kg

Etc. (se reporter au tableau des catégories de poids homme et femme en annexe).

### **RAPPEL :**

En gala, la différence de poids ne pourra en aucun cas être supérieure à une catégorie.

## **GALAS ET COMPETITIONS JEUNES**

### **PROTECTIONS TOTALES OBLIGATOIRES**

#### **POUSSINS, BENJAMINS, MINIMES**

Les rencontres se feront sous forme d'assaut en 2 reprises de 1 mn pour les poussins, et en 3 reprises de 1 mn pour les benjamins et minimes. (Le principe de la touche doit être appliqué et respecté).

Jugement : l'officiel jugera uniquement la technique et la précision des coups des combattants.  
En cas d'insuffisance technique ou de coup trop puissant, l'arbitre peut arrêter l'assaut.

#### **CADETS**

Les rencontres se feront sous forme d'assauts en 3 reprises de 1mn 30. (Le principe de la touche doit être appliqué et respecté).

Jugement : l'officiel jugera uniquement la technique et la précision des coups des combattants.  
En cas d'insuffisance technique ou de coup trop puissant, l'arbitre peut arrêter l'assaut.

#### **JUNIORS 2<sup>ème</sup> année**

Les rencontres se feront sous forme de combat en 3 reprises de 2 mn.

Jugement : l'officiel jugera la technique et l'efficacité des combattants.

## CATEGORIES D'AGES

Vétéran	41/50 ans
Sénior	18/40 ans
Junior	16/17 ans
Cadet	14/15 ans
Minime	12/13 ans
Benjamin	10/11 ans
Poussin	8/9 ans

## CHANGEMENT DE SERIES

### Masculin :

Pour passer de la série « Honneur » à « Espoir » : 10 victoires dans les activités pugilistiques dans la même classe ou vainqueur du tournoi de France.

Pour passer de la série « Espoir » à « Elite » : 15 victoires dans les activités pugilistiques dans la même classe ou champion national « Espoir »

### Féminin :

Pour passer de la série « Honneur » à « Espoir » : 10 victoires dans les activités pugilistiques dans la même classe ou vainqueur du tournoi de France

Pour passer de la série « Espoir » à « Elite » : 10 victoires dans les activités pugilistiques dans la même classe ou champion national « Espoir »

**Tout compétiteur des activités pugilistiques venant combattre en Kick-Boxing doit combattre au même niveau que celui où il évolue dans les autres disciplines (Ex : un combattant de la série « élite » en Full-Contact, combat en « élite » en Kick-Boxing).**

## LES OFFICIELS

Tenue internationale officielle : se référer à la réglementation de la fédération internationale concernée.

Tenue nationale officielle : Polo noir brodé au nom de la FKB-DA, pantalon de ville noir (jeans interdit même noir), chaussures de boxe ou de sport sombres, gants obligatoires en matière de vinyle (et non en matière de latex).

Tenue régionale officielle : Une dérogation peut être faite par la Commission Nationale d'Arbitrage en accord avec la Direction Technique Nationale pour le port d'un polo avec le sigle et aux couleurs de la ligue régionale.

Chaque combat devra être dirigé par :

- 1 Superviseur de l'organisation
- 4 Juges-arbitres
- 1 Chronométrateur (facultatif)
- 1 Médecin (obligatoire)
- 1 Speaker (facultatif)

Le médecin, le chronométrateur et le speaker seront fournis par l'organisateur.

La commission d'arbitrage doit déterminer à l'avance, la qualification et le rôle de chaque officiel.

Pour les compétitions nationales officielles, un superviseur fédéral peut être nommé et envoyé par la Commission Nationale d'arbitrage (CNA) ou par la Commission nationale des compétitions (CNC).

Il est vivement conseillé que les officiels ne soient pas des coachs.

## LES COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE

Le salut (en kick-boxing)

- NAT                      Box, Stop, Break
  - INT                      Fight, Stop, Break
  - NAT et INT            « T » des deux mains (Temps)
  - INT                      Stop time
  - NAT et INT            Arrêt du combat (bras croisés)
  - NAT et INT            Point négatif : l'arbitre désigne de la main le ou les points négatifs aux juges de table et superviseur
- 
- INT et NAT            Coin neutre : l'arbitre désigne le coin du doigt
  - INT                      Neutral corner

Au « stop » le chronomètre est arrêté, les combattants repartiront au commandement de l'arbitre.

Au « break » le chronomètre continue de fonctionner.

Au « break » les deux combattants feront un pas de recul et reprendront le combat.

## L'ARBITRAGE

1. L'arbitre sera chargé de superviser tout le combat. Il fera appliquer tout le règlement et s'assurera de la sauvegarde des combattants et de leur fair-play.
2. Avant le combat, l'arbitre doit s'assurer du nom de chaque entraîneur des combattants et de leurs assistants qui seront responsables durant tout le combat.  
Deux personnes maximums, en tenue de sport, seront autorisées à demeurer dans le coin assis sur les chaises prévues à cet effet, ces deux personnes devront être obligatoirement licenciées à la FKB-DA dont un est minimum BFE (ou BMF2°), ENFANTS INTERDITS (âge minimum de l'assistant : 18 ans).  
Avant tout démarrage de rencontre, s'assurer de la présence du médecin, chronométrateur, juges, etc.
3. Avant chaque rencontre, les juges-arbitres, les combattants et leurs coachs devront se réunir.
4. Pendant la minute de repos, l'arbitre prend des conseils auprès du superviseur et tient compte des remarques des juges. Il rejoint ensuite un coin neutre
5. L'arbitre ne pourra pas faire de remarques à la minute de repos (celle-ci appartient aux combattants et à leurs hommes de coin).

6. Une serviette est à la disposition de l'arbitre afin de nettoyer les gants au début de chaque reprise et une serpillière pour essuyer la bâche du ring.
7. L'arbitre sera chargé de faire saluer les combattants avant et après le combat.

## LES JUGES & ARBITRES

Les juges seront placés sur les côtés du ring à un endroit désigné par le superviseur. Les juges travailleront en association avec l'arbitre et seront chargés de compter les points de chaque round durant la rencontre.

Tout officiel devra (comme les combattants) avoir une tenue vestimentaire propre et avoir une belle apparence

Seul le superviseur est responsable pour déterminer si l'apparence est règlementaire. Par contre, ce dernier n'a aucun pouvoir décisionnel sur l'issue de la rencontre. Ce dernier en aucune mesure n'a pas à influencer une quelconque décision de juge ou d'arbitre. Avant de faire prononcer le résultat de la rencontre, en cas de doute sur l'évaluation des juges, il réunit les juges ainsi que l'arbitre afin de leur faire confirmer leurs propres appréciations et de prendre de concert une décision unanime. Il en est de même pour un événement particulier ou un litige, il réunit le staff d'arbitrage au complet pour prendre en commun une décision.

Les juges ne communiqueront pas entre eux durant le combat.

Les juges et arbitres ne porteront pas de bijoux.

Les arbitres ne porteront pas de lunettes, etc. (Lentilles souples autorisées).

Il est interdit pour les juges-arbitres de manger, mâcher, de téléphoner, etc. pendant les combats.

Les juges seront chargés de surveiller ce qui se passe autour du ring et d'en avertir l'arbitre ou le superviseur.

## LES COACHES ET SOIGNEURS

Ils devront être assis sur des chaises (2) prévues à cet effet au coin bleu et au coin rouge du ring.

Le comportement des coachs et soigneurs devra s'effectuer de manière la plus sportive (fair-play) et exemplaire.

Tout coach, entraîneur ou dirigeant, menaçant ou insultant le corps arbitral verra son club disqualifié de la compétition en cours. Celui fera ensuite, l'objet d'une convocation auprès du conseil de discipline régional ou fédéral, pouvant entraîner des sanctions disciplinaires.

En outre les dirigeants du club présents doivent veiller à ce que les accompagnants et familles des athlètes aient également un comportement exemplaire dans la salle et hors de la salle.

Les coaches et les soigneurs devront être en tenue de sport correcte, **licenciés à la FKB-DA en possession de leurs licences le jour de la compétition afin de justifier de leur présence au coin du ring.**

Le coach doit être titulaire au minimum du BFE (ou BMF2°) de Kick-Boxing.

Pour les compétitions enfants, le titulaire du DAF (ou BMF1) peut occuper les fonctions de coach.

## LE MEDECIN

Un médecin agréé sera placé sur un des côtés du ring. Aucune rencontre ne peut démarrer sans la présence du médecin. Il ne pourra pas partir avant la décision d'un match. Il sera responsable du public en cas de soins urgents. De préférence, un escalier sera apposé au coin le plus proche afin qu'il puisse rapidement monter sur l'enceinte.

Le passeport fédéral avec photo, et le CERTIFICAT MEDICAL de non contre-indication à la compétition (light ou combat) des activités pugilistiques (validité 2 ans), examen ophtalmologique (combat, validité 1 an), ECG facultatif mais conseillé pour la 1<sup>re</sup> année de compétition, de la saison devront être présentés à la pesée de la manifestation et au médecin.

Aucun combat ne pourra se faire sans la présence d'un médecin.

Si le médecin est appelé dans la salle pour des soins urgents, ou effectue des soins urgents à un combattant blessé, l'arbitre stoppe le combat et attend son retour.

Le médecin devra être équipé pour intervenir d'urgence auprès des combattants afin de leur procurer les soins nécessaires en cas de blessure, même mineure.

Le médecin de la réunion devra s'assurer que le combattant ne présente aucune blessure, au cas échéant, seul le médecin est autorisé à accepter une protection supplémentaire.

S'il y a blessure, le coach, le soigneur ainsi que l'arbitre ne peuvent intervenir auprès du combattant sans l'avis du médecin. Lorsque le médecin intervient, le chronomètre est arrêté.

En cas de blessure grave d'un combattant, le médecin établit un compte-rendu succinct indiquant les dommages constatés et la conduite à suivre post-accident (si besoin il établit un certificat médical pour le médecin traitant de l'athlète). Ce compte-rendu sera signé par l'athlète et son propre coach et conservé dans le procès-verbal de la manifestation. Le double du compte-rendu (et de l'éventuel certificat médical) est remis au coach du club concerné. N.B. : en cas d'arrêt de pratique compétitive temporaire préconisée par le médecin (voir réglementation médicale), notamment pour un hors de combat conséquent, il sera consigné sur ce précédent compte-rendu et reporté par le médecin sur la partie médicale du passeport-sportif de l'athlète.

## LE SPEAKER

Il annonce le début et la fin de chaque round.

## LE COMBAT

Un combat commence lorsque le gong sonne le début du premier round. Il s'arrête lorsque le gong sonne la fin du dernier round. Le chronométrateur ne sonne le gong qu'au commandement « boxe » de l'arbitre.

Aucune personne n'est admise sur le ring durant le combat en dehors de l'arbitre et des combattants, aucune personne non officielle n'est autorisée à s'asseoir autour du ring ou à dialoguer durant les combats avec les juges ou le superviseur.

## COMPORTEMENT MALHONNETE

Tout comportement malhonnête ou antisportif (des combattants, coachs et soigneurs) sera sanctionné par l'arbitre durant le combat et entraînera des sanctions après réunion de la commission d'arbitrage.

Un combattant ayant un comportement malhonnête durant le combat fera l'objet d'un avertissement et des points négatifs pourront être donnés par l'arbitre.

Un comportement malhonnête peut entraîner la disqualification du combattant et une suspension automatique.

Un comportement d'officiel considéré comme malhonnête devra être signalé au responsable de la commission d'arbitrage par lettre écrite et signée du coach (réclamation).

### COMPORTEMENTS CONSIDERES COMME MALHONNETES

Ex. : cracher, mordre ou avoir un langage grossier sur le ring.

- ☞ Coup de tête, coup de genou (autorisé en Japan-Kick), coup d'épaule, coup de coude, faire massue avec les deux mains.
- ☞ Viser les yeux avec les pouces des gants, pousser son adversaire.
- ☞ Frapper toute la région du dos, sauf sur une action retournée de l'adversaire, pour les femmes, la poitrine.
- ☞ Utiliser délibérément le coup du lapin.
- ☞ Frapper avec le gant ouvert ou avec le poignet.
- ☞ Frapper dans le genou ou en dessous de la ceinture de façon non autorisée.
- ☞ Maintenir le combattant d'une main et frapper de l'autre.
- ☞ S'agripper ou monter sur la jambe ou le pied de l'adversaire.
- ☞ Maintenir une jambe ou monter sur un pied pour éviter que l'adversaire effectue un KICK ou un mouvement avec l'autre jambe.
- ☞ Maintenir délibérément n'importe quelle partie du corps et s'y maintenir pour n'importe quelle raison.
- ☞ Attaquer avant le « boxe », ou après le « break » ou le « stop ».
- ☞ Attaquer après le son de cloche de fin de round ou lorsque l'adversaire est en dehors du ring.
- ☞ Jeter ou mettre son adversaire en dehors du ring d'une manière non autorisée.
- ☞ Frapper un adversaire à terre ou en train de se relever après avoir été à terre.
- ☞ De se mettre à terre sans avoir été frappé etc...
- ☞ Ne pas utiliser les cordes (catapulte, défense, etc...)
- ☞ Toutes actions non sportives qui pourraient porter tort à son adversaire.



## LES COUPS DE PIEDS INTERDITS

Tous les coups de pied en dessous de la ceinture en « Full-Contact », à l'exception du balayage dans la protection de pieds.

Les coups de pieds de côté bas, les coups de pieds de côté retournés bas, et la frappe dans les genoux. La frappe n'est autorisée qu'au-dessus du genou en « kick-boxing » et sur toute la jambe en « Japan-kick ».

Le **Front Kick** (pied de face) dans la cuisse est autorisé en « Japan-Kick » à partir de classe 1 (Elite).

## COUPS ACCIDENTELS

1. Si un combat est stoppé à cause d'une faute accidentelle, l'arbitre doit décider si le combattant accidenté peut continuer le combat ou non. L'arbitre peut se faire assister du médecin. Si le combattant n'a pas de blessure sérieuse, l'arbitre se doit de faire repartir le combat dans un laps de temps raisonnable. L'arbitre ne compte pas sur un coup accidentel, en cas de compte le superviseur se doit de signaler à l'arbitre, que celui-ci ne s'est pas aperçu du coup accidentel et annule le décompte.
2. Si dans le cas d'une faute accidentelle, le combattant est considéré inapte à reprendre le combat, le match est terminé. Il y aura systématiquement décompte des points. En cas de blessure d'un combattant ou d'incident dans la salle, une décision de match ne peut être rendue que si le second round a été entamé. Le résultat des juges est annoncé. Il en est de même en « kick-boxing light », notamment chez les jeunes, un saignement léger sans gravité mais récurrent (Ex. : nasal) doit arrêter la rencontre et les juges doivent donner leur décision.
3. Si un coup accidentel survient pendant le premier round et que le combat est arrêté, l'arbitre déclare le match nul, pour les championnats une décision sera donnée par les officiels après délibération.
4. Il n'y a pas de compté lorsque la défaillance est due à une faute de l'adversaire (Ex. : coup accidentel ou volontaire). Dans ce cas un temps raisonnable est accordé au combattant blessé et l'arbitre prend des mesures de sanctions à l'encontre du combattant fautif.

## L'ARRET DU COMBAT

1. L'arbitre a le pouvoir et le devoir d'arrêter le combat à n'importe quel moment de la compétition, si les participants féminins ou masculins sont en dehors des règles et de l'emplacement du combat, ou si l'un des participants est physiquement inapte à poursuivre le combat. Dans ce cas, l'arbitre déclare le participant restant, gagnant par ARRET DE L'ARBITRE.
2. Si l'un des combattants est blessé par un coup accidentel ou réglementaire pouvant s'aggraver si le combat se poursuit, l'arbitre doit faire appel au médecin afin de l'examiner. Ainsi son diagnostic déterminera si le combattant peut ou non, reprendre le combat. Le chronomètre sera interrompu durant cette intervention.

3. Seuls le médecin et l'arbitre peuvent arrêter momentanément ou définitivement le combat dans le cas de : blessures, accidents, dégâts matériels. Autre cas : jet de l'éponge, abandon du combattant, knock-down (K.D.), knock-out (K.O), infériorité manifeste ou technique, si un des hommes de coins monte sur le ring pendant le combat.

Pendant le décompte de l'arbitre, le jet de l'éponge des hommes de coins ne sera pas homologué par le superviseur. L'arbitre ne pourra en aucun cas arrêter son décompte lors d'un jet d'éponge (sauf cas d'urgence médicale)

Lorsque l'arbitre constate que les participants ne combattent pas honnêtement (K.O ou coups plotés), celui-ci peut arrêter et déclarer la fin du combat.

Dans ce cas, la Commission d'Arbitrage peut exiger une enquête sur les deux combattants et les suspendre.

4. Aucun combattant ne devra quitter le ring durant la minute de repos réglementaire. Durant les reprises aucune personne autre que les combattants et l'arbitre ne peuvent monter sur l'enceinte. Il en est de même pour la minute de repos, seuls les équipes de coin des combattants peuvent se trouver sur l'enceinte et dans le coin.

Si un combattant refuse de combattre lorsque le gong annonce le round suivant, l'arbitre déclare son adversaire vainqueur par ABANDON.

5. Toutefois, si l'arbitre déclare que les circonstances entourant la fin du combat requièrent des mesures disciplinaires ou une enquête, celui-ci ne prend aucune décision d'arrêt. Il suspend les combattants et fait appel à la commission compétente qui statuera.

6. Un combattant sera compté knock-down si n'importe quelle partie de son corps, à part les pieds, touche le sol ou si le combattant s'accroche aux cordes (pour tenir debout) et déclaré battu au 3<sup>ème</sup> knock-down.

Rappel : 3 knock-downs maximum pour un round ou pour la durée totale du combat.

L'arbitre arrêtera le combat au 3<sup>ème</sup> knock-downs.

7. Un combattant ne sera pas compté Knock-down s'il est poussé, s'il a glissé sur le sol ou lors d'un coup accidentel. Seul l'arbitre peut faire la différence entre Knock-down et les énoncés ci-dessus.

8. Pour le combat junior 2<sup>ème</sup> année, un seul knock-down, le combat est arrêté au deuxième

9. Lorsqu'un combattant refuse intentionnellement de s'engager dans le combat pendant une période prolongée ou qu'il se maintient à son adversaire, il recevra immédiatement un avertissement de l'arbitre. Si le combattant continue d'employer cette tactique après avoir reçu un avertissement, l'arbitre sanctionnera le combattant par un ou plusieurs points négatifs.

Rappel : le 3<sup>ème</sup> point négatif entraîne la disqualification du combattant concerné

N.B. : Dans un combat, l'arbitre se doit d'arrêter le combat ainsi que le chronomètre lorsqu'un combattant perd son protège-dents. L'arbitre devra rincer et replacer celui-ci dans la bouche du combattant. Aucun combattant n'est autorisé à combattre sans cette protection. Le fait de combattre sans protège-dents est considéré comme faute et sera pénalisé.

## LE DECOMPTE

- 1°) Lorsqu'un combattant est knock-down, l'arbitre commencera le décompte et ordonnera à son adversaire de se mettre dans le coin neutre. Il devra annoncer d'une voix audible le passage de chaque seconde en l'indiquant de ses deux mains, et d'une façon visible.
- 2°) S'il y a knock-down, l'arbitre doit automatiquement commencer son décompte de 10 secondes. Si le combattant peut combattre à 8, il lui sera permis de reprendre le match. Il devra se mettre en garde au maximum à 9.

Le chronométreur, à travers son signal, devra donner à l'arbitre les intervalles de secondes exactes pour le compte à l'aide d'un mouvement vertical de bras. Seul le compte de l'arbitre est officiel.

Durant le temps où le combattant n'est pas resté dans le coin neutre, l'arbitre arrêtera le décompte jusqu'à ce que celui-ci retourne dans le coin neutre. Il reprendra alors le décompte au moment où il l'avait interrompu sur le combattant en difficulté.

- 3°) Lorsqu'un combattant est à terre puis se relève avant les 10 secondes et retourne à terre sans avoir été frappé, l'arbitre reprendra de nouveau le décompte là où il l'avait arrêté.
- 4°) Lorsqu'un combattant est encore à terre à 10 secondes, l'arbitre devra lever et croiser les deux bras annonçant le K.O et signalera à l'adversaire qu'il est vainqueur.
- 5°) Si le round se termine avant que l'arbitre ait compté 10, le décompte continuera. Ainsi le combattant devra se lever avant d'être considéré K.O (à 10).
- 6°) Lorsque les deux combattants se trouvent à terre en même temps, l'arbitre comptera tant que l'un des deux sera au sol.

Si les deux combattants restent au sol jusqu'à 10, le combat sera arrêté et l'arbitre déclarera le match nul. Dans le cas où l'un des combattants se relève avant 10, il sera déclaré vainqueur par K.O si son adversaire reste au sol.

Si les combattants se relèvent avant 10, le round continuera.

- 7°) Si l'arbitre arrête son décompte avant 8, il arrêtera le combat (arrêt de l'arbitre pour urgence médicale).  
L'arbitre intervient auprès du combattant dans la limite des prérogatives que lui confère son attestation de secourisme.

## COMPTER 8 DEBOUT

Lorsque l'arbitre décide de compter un combattant touché alors qu'il est debout, il dirigera l'adversaire dans un coin neutre et commencera de compter le combattant touché tout en l'examinant. Une fois le compte terminé, l'arbitre décidera si le combattant est à même de continuer le combat. Si tel n'était pas le cas, il arrêtera le match et déclarera l'adversaire vainqueur par K.O. technique.

## TRANSMISSION DU COMPTE

Dès qu'un combattant est touché, le chronométrateur commence le décompte de 1 à 10 pendant que l'arbitrage dirige l'adversaire vers le coin neutre.

**RAPPEL** : le combattant devra se mettre en garde à 8-9.

## CHUTE DU RING

1. Chaque combattant poussé, éjecté ou tombé du ring pendant le match, peut-être aidé à remonter par n'importe quelle personne, à l'exception de son coach et de son soigneur.

L'arbitre accordera un temps de repos raisonnable afin que le combattant remonte sur le ring, sinon il commencera le décompte. Le cas échéant, l'arbitre décidera de la disqualification ou du décompte des points auprès de superviseur.

Lorsque le combattant est à l'extérieur des cordes, mais toujours sur le ring, il peut rentrer immédiatement sur l'aire de combat. Si le combattant atteint l'extérieur des cordes du ring, l'arbitre peut, s'il le désire, commencer le décompte en attendant son retour à l'intérieur des cordes.

2. Chaque fois qu'un combattant passe à travers les cordes, son adversaire se doit de retourner dans le coin neutre et d'y rester jusqu'à ce que l'arbitre donne l'ordre de reprendre le combat.
3. Un combattant qui jette, pousse ou frappe délibérément un adversaire hors du ring, sera pénalisé.

## ESSUYAGE DES GANTS

Avant qu'un combattant tombé à terre reprenne le combat, l'arbitre devra nettoyer ses gants afin qu'ils soient débarrassés de toutes substances étrangères (interdiction d'utiliser de la résine pour les pieds).

## RECOURS AU MEDECIN

1. L'arbitre peut à tout moment faire appel au médecin pour examiner un combattant pendant un round. Durant l'examen, le chronomètre est arrêté.
2. Le médecin a le pouvoir de faire arrêter le combat en le demandant à l'arbitre s'il juge l'un ou l'autre des combattants est inapte à poursuivre celui-ci (il peut utiliser le gong si urgence).

## COMPTAGE DES POINTS

1. Les juges noteront tous les combats et détermineront le vainqueur par un système à 10 points. Dans ce système, le perdant de chaque round reçoit un nombre de points proportionnellement plus faible. Mais en aucun cas, un juge ne peut noter le perdant de chaque round d'une note inférieure à 7 points.  
Si un round est jugé à égalité, chaque combattant reçoit 10 points.  
Aucune tractation de points ne peut être accordée.

2. Les notifications des juges se feront sur la relative efficacité de chaque combattant. Pour un round donné, un knock-down officiel démontre toujours une efficacité supérieure. Cependant, un combattant qui est knock-down plus par instabilité que par le coup de son adversaire peut être capable de revenir du knock-down et dominer le round par une marge suffisamment ferme pour rattraper son retard et/ou être vainqueur du round. L'importance donnée à la notation d'un knock-down pour l'un des combattants doit être identique pour son adversaire.
3. Généralement, un balayage ne sera noté de la même manière qu'un knock-down. Les juges retiendront l'efficacité technique et diminueront la note d'un des combattants.
4. Lorsqu'un combattant gagne un round grâce à une technique exceptionnelle au-dessus de la ceinture, celui-ci verra attribuer un avantage de points par rapport à un combattant gagnant un round grâce à la prédominance de sa technique de poing. La technique du LOW-KICK aura la même importance que la technique de poing.
5. Un combattant qui aura pressé de façon agressive son adversaire durant tout le round en lançant des attaques de pied et de poing ne sera pas jugé aussi favorablement qu'un combattant ayant subi tout un round en contre-attaquant de façon efficace.
6. Plus spécifiquement les juges accordent des points aux combattants sur la base des points de chaque round et selon les scores suivants :
  - a/ 10 à 10 lorsque aucun combattant ne domine l'autre avec une supériorité et une efficacité évidente.
  - b/ 10 à 9 chaque fois qu'un combattant domine un round avec une marge d'efficacité supérieure évidente.
  - c/ 10 à 8 lorsqu'un combattant domine le round avec une technique exceptionnelle de coups au-dessus de la ceinture, ou une efficacité supérieure qui peut-être indiquée par un knock-down.
  - d/ 10 à 7 lorsqu'un combattant domine le round d'une évidente supériorité (ex. : réalisation de deux knock-down).
7. A la fin du combat, l'arbitre recensera les bulletins des juges et les transmettra au superviseur. S'il n'y a pas d'opinion majoritaire, le match sera déclaré nul (égalité). Sauf en championnat, les juges donneront un vainqueur.

Différentes décisions possibles :

<u>Juge 1</u>	<u>Juge 2</u>	<u>Juge 3</u>	
- Rouge	Rouge	Rouge	= unanimité (Unanimous)
- Rouge	Bleu	Rouge	= Majorité par décision partagée (Split)
- Rouge	Rouge	Egalité (Even)	= Majorité (Majority)
- Rouge	Egalité	Egalité	= Match nul en gala, majorité en championnat
- Rouge	Bleu	Egalité	= Match nul
- Egalité	Egalité	Egalité	= Match nul

Le juge devra écrire son nom, le nom du vainqueur et signer son bulletin.

Les pénalités de retard : 3 appels, un toutes les minutes. Au troisième appel un point de pénalité par juge au combattant en retard. A cinq minutes, disqualification par forfait de retard.

8. Lorsque le superviseur de la manifestation aura terminé les vérifications et totalisé les bulletins, le résultat sera rendu public.

## DECISION

Le résultat officiel du combat ne sera annoncé publiquement seulement qu'en présence des deux combattants, du speaker et de l'arbitre (aucune autre personne ne sera autorisée à monter sur le ring sans l'autorisation du superviseur).

## CHANGEMENT DE DECISION

Si l'un des cas suivants a été observé lors d'un combat, le superviseur pourra changer la décision.

- a/ Accord affectant le résultat du combat.
- b/ S'il y a erreur dans le calcul des bulletins de notation des juges pouvant affecter la décision quant au choix du vainqueur.
- c/ Violation du règlement fédéral.

Toute décision rendue publique sera définitive et ne pourra être changée, ni faire l'objet d'une réclamation sauf violation du règlement fédéral quel qu'il soit (club, boxeur, enseignant, dirigeant, officiel, etc.) découvert postérieurement.

Les vidéos ne sont pas recevables dans aucune forme de réclamation.

Après chaque organisation, la feuille de réunion sera transmise à la FKB-DA.

## INCAPACITE

Pour les K.O se référer à la réglementation médicale fédérale :

Extrait de la réglementation médicale :

### **REGLEMENTATION MEDICALE DU « HORS COMBAT »**

*« Définition : Le hors combat est une situation obligeant le compétiteur à arrêter la rencontre ou l'empêchant suivant l'avis du Médecin habilité le jour de la manifestation, de continuer cette dernière sans risque, du fait d'une modification de ses capacités physiologiques.*

*Dans le cadre d'un risque de commotion cérébrale avérée, la sanction est l'arrêt immédiat et définitif de la rencontre suivi d'un examen médical avec traitement éventuel, et avec mention sur le passeport médical concernant en particulier l'aptitude. Un rapport est adressé à la CMN pour suivi du dossier de l'athlète concerné.*

#### **Classification**

*Le hors combat peut appartenir à deux catégories - non exclusive l'une de l'autre - en fonction de l'origine de la décision s'y rapportant.*

#### Le hors combat technique

*Décision d'ordre technique, qui peut avoir lieu selon trois modalités :*

- Jet de l'éponge par le soigneur,
- Arrêt de l'arbitre après décompte,
- Infériorité manifeste d'un des deux compétiteurs (out class).

## Le hors combat médical

Décision d'ordre médical, le médecin ayant été appelé par le soigneur ou l'arbitre ou le superviseur, ou étant intervenu de sa propre initiative. Il peut avoir lieu selon plusieurs modalités :

- Par suite d'une incapacité à poursuivre l'activité physique sans blessure ni traumatisme crânien,
- Par suite d'une blessure,
- Par suite d'un trouble de la conscience.

## **ROLE DU MEDECIN DE LA RENCONTRE**

Le médecin reste seul juge pour décider d'un hors combat médical, et sa décision est sans appel.

Le médecin donne les premiers soins au compétiteur, peut exiger de le réexaminer à la fin de la rencontre et organise éventuellement son transfert dans une structure médicale adaptée.

Dans tous les cas, le médecin doit rédiger un rapport sur les circonstances de survenue, le type du traumatisme causal et ses conséquences médicales, qu'il consignera sur la partie médical du passeport sportif du compétiteur, sur la feuille de rencontre ainsi que sur la fiche spécifique de liaison (annexe). Il déterminera et précisera de la même façon l'inaptitude temporaire et les examens initiaux à pratiquer.

## **DUREE DE L'INAPTITUDE MEDICALE**

Le médecin de la rencontre reste seul juge de la conséquence médicale du hors combat, quelle qu'en soit l'origine. Sa décision définit la classification du hors combat, qui détermine l'inaptitude temporaire ou définitive du compétiteur, en quatre types :

### **1er type : Hors combat par incapacité simple à poursuivre l'effort sportif.**

Ce cadre couvre les hors combats par jet de l'éponge ou arrêt de l'arbitre après décompte, lorsqu'il n'y a aucun trouble de la conscience transitoire ou permanent associé, lorsque le compétiteur a effectué un combat éprouvant qui oblige un examen médical dès après la rencontre, sur demande d'un officiel ou sur l'initiative du médecin lui-même.

Le médecin déclare et précise l'inaptitude simple d'au **moins 14 jours pour les combats en classe C sans reprise de l'entraînement et/ou de la compétition sportive**, sans nécessité d'un examen médical préalable à la reprise.

### **2ème type : Hors combat par syncope, sans atteinte cérébrale.**

Ce cadre recouvre les pertes de connaissance brèves dues à une participation cardio-vasculaire, réflexe ou traumatique, qui peut avoir donné lieu à un décompte de l'arbitre.

Les décisions qui en découlent se rapportent à l'altération causale et ses conséquences à court et long terme.

L'inaptitude doit être jugée et précisée en dernier lieu, comme celle liée à un hors combat par blessure ou incapacité physiologique d'au moins 14 jours.

### **3ème type : Hors combat par blessure non cérébrale.**

Le médecin déclare et précise l'inaptitude temporaire due à la lésion décrite et soignée, oriente le tireur vers un médecin en précisant les examens à pratiquer. Les médecins consultés en possession des documents demandés statuent alors ultérieurement sur l'aptitude à la reprise sportive, en l'indiquant sur le passeport médical, et sur le passeport sportif (page observations médicales).

Le médecin de la rencontre peut demander à un médecin fédéral la révision d'aptitude après traitement.

### **4ème type : Hors combat par trouble de la conscience d'origine cérébrale.**

Les conséquences médicales immédiates (aptitude, traitement, examen complémentaire) de tout hors combat sont à l'appréciation du médecin de la rencontre, tout en sachant qu'un hors combat avec perte de connaissance supérieur ou égal à une minute ou en cas de signes neurologiques différés nécessite

un transport **immédiat**, dans des conditions de sécurité satisfaisantes, vers une structure d'urgence médicalisée.

Ce cadre recouvre le hors combat ou les situations prémonitoires avec trouble même transitoire de la conscience, ainsi que tout type de hors combat avec trouble de la conscience, non explicable par une blessure ou une syncope, avec impact céphalique.

Le médecin reste seul juge pour classer un hors combat technique dans l'un de ces quatre types. L'inaptitude est déclarée en fonction du nombre de hors combats du quatrième type dans la même saison ou au cours de la carrière sportive.

Conséquences du Hors combat par trouble de la conscience d'origine cérébrale durant une période de 12 mois, à compter du 1<sup>er</sup> hors combat :

*Premier hors combat :	<b>30 jours d'arrêt complet de toute compétition et d'entraînement.</b>
*Second hors combat :	<b>120 jours d'arrêt complet de toute compétition et d'entraînement.</b>
*Troisième hors combat :	<b>365 jours d'arrêt complet de toute compétition et d'entraînement.</b>

Au 3<sup>ème</sup> hors combat subit au cours de plusieurs saisons successives ou non, le dossier du compétiteur **est obligatoirement** transmis à la commission nationale médicale qui statuera sur l'aptitude du compétiteur à reprendre la compétition.

Au 4<sup>ème</sup> hors combat subit au cours de plusieurs saisons successives ou non, le compétiteur **est définitivement interdit de compétition**. Aucune dérogation à cet article ne pourra être accordée.

Dans tous les cas de hors combat ou l'origine cérébrale est suspectée ou avérée, un examen médical par un neurologue après la rencontre, et un autre examen clinique une semaine avant la reprise de la compétition prévue en fonction des délais, **sont obligatoires**.

Le neurologue reste seul juge de l'aptitude à la reprise dans les délais réglementaires et décidera des examens complémentaires nécessaires. *Aucun compétiteur ne peut reprendre une activité sportive après un hors combat de ce type sans respect des délais, examens normaux, et certificat de reprise du neurologue. »*

## LA DROGUE

L'utilisation de toute drogue, d'alcool, de stimulant ou d'injection par un combattant est prohibée. Tout combattant coupable d'un tel comportement sera suspendu.

## SURCLASSEMENT

Les juniors peuvent être surclassés en senior lorsqu'ils ont 18 ans révolus et sur dérogation.

- Un certificat médical complémentaire est obligatoire pour les vétérans (plus de 40 ans), avec E.C.G. aucun combattant de plus de 40 ans ne sera autorisé à combattre en combat de plein contact (sauf pour le kick-light).
- Un combattant ne peut combattre dans deux classes différentes.
- Un junior 2<sup>ème</sup> année (de 18 ans révolus) ayant plus de 10 victoires en combats des activités pugilistiques pourra être surclassé en Espoir.
- Un combattant senior surclassé ne peut combattre en classe inférieure.



## LIGHT (JEUNES)

Un seul surclassement (en gala uniquement) de catégorie d'âges est autorisé. En aucun cas, un assaut ne peut être autorisé entre deux compétiteurs, dont la différence d'âge est supérieure à une année. Et à une catégorie de poids.

Tout surclassement devra être autorisé par l'enseignant du club et les parents, par écrit, accompagné d'un certificat médical de surclassement.

## LIGHT (JEUNES ET ADULTES)

Tout compétiteur devra justifier au minimum d'une saison entière de pratique, sous peine de forfait, afin d'éviter toute insuffisance technique qui pourrait être sanctionnée, lors de l'assaut, par une disqualification de l'arbitre central, et afin d'éviter de véhiculer une mauvaise image technique de la discipline vis à vis du public, lors de cette manifestation.

Afin de sauvegarder l'esprit du light, tout en privilégiant les qualités techniques, les arbitres centraux, donneront un 1<sup>er</sup> avertissement verbal, puis un 2<sup>ème</sup> avertissement entraînant un point négatif, jusqu'à un 3<sup>ème</sup> et dernier avertissement entraînant une disqualification définitive du compétiteur. **Pour tout coup violent ou interdit, la disqualification directe peut être prononcée par l'arbitre.**