



JUILLET 2022

**REGLES SPECIFIQUES
DISCIPLINES KICKBOXING
SUR TATAMI**

(KICK LIGHT/LIGHT CONTACT/POINT FIGHTING/ K1 RULES LIGHT)

La Fédération Française de kickboxing muaythai et Disciplines Associées est affiliée à la WAKO. Par conséquent, elle applique les règlements sportifs édictés par cette fédération internationale.

Seule la Fédération Française de kickboxing muaythai et Disciplines Associées est habilitée à édicter, sur le territoire, les règles techniques des disciplines délégataires et les règlements relatifs à l'organisation des manifestations (Art.L131-16 du code du sport)

SOMMAIRE

Art. 1. OFFICIELS.....	3
Art. 2. EQUIPEMENT DE SECURITE.....	5
Art. 3. TENUE ET EQUIPEMENT DES KICKBOXEURS	7
Art.4. PROCEDURE DE CONTROLE DES TENUES	7
Art. 5 AUTRES EQUIPEMENTS	8
Art. 6. CATEGORIES DE POIDS ET PROCEDURES DE PESEE	12
Art. 7. ROUNDS.....	11
Art.8. VIOLATION PARTICULIERES DES REGLES.....	12
Art.9 ANTI DOPAGE	12
Art.10 SYSTEME ELECTRONIQUE DE NOTATION OUVERTE	12
Art. 11 RELIGION/CULTE	14
Art.12 NOTE.....	14

Art. 1. OFFICIELS

Les officiels sont les seules personnes habilitées par la fédération pour être présentes sur les compétitions de la fédération ou placées sous son égide.

Art. 1.2 Le responsable de surface (superviseur)

Contrôlera la régularité du tatami.

S'occupera de la pesée officielle, tirage au sort, disposition des aires de combats dans le gymnase.

Met en place les arbitres de centre et les juges.

Observe chaque assaut afin d'être prêts à intervenir en cas de mauvaises décisions des juges et arbitre ou être en mesure de prendre en charge les réclamations.

Il peut également :

- Interrompre un assaut pour s'occuper ou répondre à une réclamation.
- Interrompre un assaut si les règles ne sont pas appliquées correctement

Art. 1.3 Arbitres

Le rôle de l'arbitre est basé sur les principes suivants:

- Il y a un arbitre central par assaut.
- Les arbitres seront sélectionnés par le responsable national de la commission arbitrage Kickboxing selon le niveau de la compétition.
- S'assurer que les règles du fairplay soient rigoureusement appliquées.
- Leur première responsabilité est la sécurité des kickboxeurs.
- Ils auront le pouvoir d'arrêter un assaut pour attribuer des sanctions.
- Ils sont les seules personnes autorisées à arrêter un assaut, avec le médecin.
- L'arbitre donne seul les avertissements aux combattants pour violation des règles. Il peut cependant demander un avis consultatif aux juges en cas d'action litigieuse (coup coquille par exemple).
- Ils seront responsables de l'application des règles tout au long de la compétition et devront s'assurer que tous les résultats, pénalités et avertissements soient comptabilisés correctement.
- Dans le cas où il semblerait à l'arbitre qu'une disqualification serait appropriée, sauf dans les situations qui entraînent une disqualification automatique, le responsable de surface sera consulté.

Art. 1.4 Les juges

Il y a deux (Point Fighting) ou trois (light contact, kick light et K1R light) juges par assaut.

Les juges doivent aider l'arbitre à assurer la sécurité des kickboxeurs. Ils vérifieront avant chaque assaut que les kickboxeurs portent les équipements de sécurité adaptés.

Lorsqu'un juge voit ce qu'il considère comme un point légal, il doit le valider immédiatement à l'aide du compteur manuel ou du système électronique.

Les juges doivent être vigilant sur l'aire de combat et informer l'arbitre lorsqu'un kickboxeur quitte la zone.

Si un juge constate une action qui lui semble être en violation avec les règles, il doit contacter l'arbitre et

l'en informer.

Art. 1.4.1 Arbitres/juges

Les juges et les arbitres doivent être vêtus de la tenue des officiels de la FFKMDA (pantalon noir, polo noir FFKMDA) et des chaussures de sports noires. Interdiction du port de tous couvre-chefs sur les surfaces de combat et dans les coins.

Tous les juges et les arbitres doivent être licenciés à la FFKMDA.

Les juges doivent utiliser un système électronique de points (ou compteur manuel) pour comptabiliser les points pendant la durée de ses fonctions (light-contact, kick-light et K1R light).

Afin de garantir la neutralité, les arbitres et les trois juges pour chaque assaut seront choisis par l'officiel qui contrôle et qui a la responsabilité intégrale de la zone de combat selon les règles suivantes :

Chaque officiel en championnat viendra d'un club différent des autres et de celles des athlètes. En aucun cas deux officiels d'un même assaut seront du même club. Pour les championnats de France ce ne pourra être des officiels d'une même ligue qui officieront autour du Tapis.

Les personnes en charge de l'arbitrage ou du jugement d'un assaut ou d'une série d'assauts, ne pourront à aucun moment du ou des rencontres, agir en tant que manager, entraîneur, coach ou soigneur d'un kickboxeur ou d'une équipe de kickboxeurs participant à un assaut, ou agir comme officiel dans un match ou participe un athlète de son club/ligue selon le niveau du championnat.

Dans le cas où un arbitre ne se révélerait pas du niveau de l'assaut, le responsable de surface du tatami l'arrêtera et stoppera l'assaut.

La commission des arbitres ou ses représentants officiels, peut suspendre temporairement ou de façon permanente tout arbitre qui par son comportement, ne respecte pas la réglementation de la FFKMDA, ou tout juge dont la manière de juger n'est pas satisfaisante.

Aspect médical :

Un arbitre n'est pas autorisé à porter des lunettes mais il peut porter des lentilles de contact. Les officiels sont obligés de suivre une formation continue annuelle organisée par la FFKMDA. Dans le cas contraire, il ne pourra plus officier au sein de la FFKMDA.

Art. 1.5 Le chronométreur.

Le chronométreur débutera et arrêtera le chronomètre uniquement sur l'ordre de l'arbitre et sonnera le gong ou jettera un objet souple sur le tatami au moment même de l'expiration du temps réglementaire du round pour indiquer la fin de celui-ci.

Le chronométreur sera responsable du chronomètre et du gong. Le chronométreur (en point fighting) comptabilise tous les points, avertissements et pénalités donnés par l'arbitre et prévient l'arbitre lorsqu'un avantage de 10 points est atteint par l'un ou l'autre des kickboxeurs. Cet écart de 10 points mettant fin à la fin de l'assaut.

Le chronométreur doit informer l'arbitre lorsque le nombre des avertissements conduit à un point de pénalité ou lorsque le nombre des points de pénalités conduit à la disqualification.

Art. 1.7 Note spécifique

Les membres du staff d'arbitrage au cours d'une compétition ou d'une rencontre ne peuvent passer du statut de juge arbitre à celui d'entraîneur et ni à celui de supporteur.

Article 1.8 : entraîneurs

Un seul entraîneur (moniteur) peut coacher un compétiteur sur le tatami. Il est obligatoirement licencié et titulaire au minimum du BMF2 kickboxing.

Art. 2. EQUIPEMENT DE SECURITE

Art. 2.1 Casque

Le casque est obligatoire dans tous les assauts de kickboxing.

Le casque doit être en caoutchouc mousse ou plastique souple ou éponge compacte recouverte de cuir. Lors des assauts un casque qui couvre le visage et réduit le champ de vision est interdit.

Le casque doit couvrir le haut du front, le dessus de la tête, les tempes, la partie supérieure de la mâchoire, les oreilles et l'arrière de la tête.

Les attaches du casque ne doivent pas être en métal ou matière plastique. Le velcro est autorisé sous le menton et à l'arrière de la tête.

Art. 2.2 Gants

Deux types de gants de protection sont utilisés dans les compétitions de kickboxing : des gants pour le Point Fighting (type mitaine) et gants pour les disciplines de tatami (light contact, kick light, k1 rules light).

Art. 2.2.1 Gants pour Point Fighting

En Point Fighting, il est obligatoire d'utiliser des gants avec la paume ouverte et couverture complète de la première moitié des doigts, incluant le pouce. Les gants permettent l'ouverture et la fermeture de la main. Les gants doivent recouvrir les zones de contact sur l'avant et la partie supérieure du poing et le côté de la paume et doivent couvrir au minimum cinq centimètres du poignet. Les gants doivent être faits d'un matériau synthétique caoutchouc mousse souple et compact recouvert de cuir ou simili cuir. Les gants doivent être attachés sur la main du kickboxeur par une bande velcro et ajustable autour du poignet.

Les boucles plastiques ou métalliques et les lacets ne sont pas autorisés pour attacher les gants. De plus, tous les types de rubans adhésifs sont interdits à l'exception des rubans autoadhésifs fabriqués à base de coton, ce type de ruban ne peut être utilisé que pour fixer les gants au niveau du poignet. Le poids total du gant doit être de 8oz (226 grammes).

Art. 2.2.2 Gants pour light contact, kick light et K1R light

Les gants qui sont utilisés dans les compétitions officielles FFKMDA doivent être approuvés par la FFKMDA et contrôlés par l'arbitre. Les gants pèsent 10oz (283 grammes), à partir de juniors jusqu'à vétérans, et le poids doit être clairement inscrit. Les gants doivent être en bon état, aucune déformation

du gant ne doit être constatée, sans aucune craquelure. La fixation doit se faire à l'aide de « velcro » et les gants doivent être sécurisés au niveau du poignet. Les gants fixés avec des lacets ne sont pas autorisés.

Les gants doivent être faits d'un matériau synthétique caoutchouc mousse souple et compact recouvert de cuir ou similaire au cuir.

Les gants doivent permettre au kickboxeur de serrer complètement le poing et garder le pouce en contact avec les autres doigts. Les gants recouvrent complètement le poing du kickboxeur avec des parties séparées pour les doigts et le pouce. Le pouce est relié au reste du gant par une solide petite bande. La bande maintient le pouce solidaire du poing afin d'éviter la séparation du pouce lors de coups de poings, ou de blessures au pouce du kickboxeur ou de. L'intérieur en mousse de caoutchouc doit recouvrir l'avant et la partie supérieure du poing, côté de la paume et partie supérieure et avant du pouce.

La partie intérieure des gants couvrent la partie inférieure des doigts et la paume uniquement avec du cuir et recouvre le poignet sur au minimum cinq centimètres. Les gants seront fixés à l'aide de bandes autoadhésives sur le poignet du kickboxeur et l'utilisation de ruban autoadhésif en coton est autorisé (les rubans autoadhésifs en plastique ou autres types ne sont pas autorisés). Les gants fixés avec des bandes ou tout autre type d'attache ne sont pas autorisés.

Pour les catégories pré-poussins à cadets, le poids des gants est obligatoirement de 8 oz. Les caractéristiques des gants sont identiques à celles ci-dessus.

Art. 2.3 Bandes

Les bandes entourent le poing afin d'éviter les blessures. L'utilisation des bandes est obligatoire en light contact, kick light et K1R light (facultatif en Point Fighting). Les bandes mesurent 250cm de long et 5cm de large. Les bandes seront attachées sur le dessus du poignet du kickboxeur à l'aide de sangles coton auto-adhésives ; longueur maximum 15cm sur 2cm de large. Bandes croisées autorisées. Les mitaines, en remplacement des bandes classiques, sont autorisées pour les enfants de pré-poussins à cadets inclus.

Art.2.4 Protège dents

Les protège-dents doivent être en matière caoutchouc/plastique souple et flexible. Une protection pour la dentition complète ou uniquement pour la dentition du haut est autorisée. Le protège-dents doit permettre une respiration libre et être adapté à la configuration de la bouche du compétiteur. L'utilisation d'un protège-dents est obligatoire pour toutes les disciplines.

Art.2.5 Protège poitrine

Le protège poitrine est obligatoire (sauf si port de plastron en K1 rules light) pour les compétitrices dans les catégories cadettes, juniors, séniors et vétérans et ce dans toutes les disciplines (Point fighting, light contact, Kick light et K1R light). Le protège poitrine est en matière plastique dur pouvant être recouvert d'un tissu coton. La protection peut être faite d'une seule pièce et couvrir toute la poitrine. Il est porté sous la brassière de sport.

Art.2.6 Coquille

La coquille est obligatoire pour les compétiteurs hommes. La coquille est en matière plastique dur et recouvre complètement les organes génitaux afin de protéger cette partie du corps de toute blessure. La coquille peut se composer d'une coque couvrant les parties génitales.

Les compétiteurs doivent porter la coquille sous leur pantalon ou leur short. La coquille anatomique est obligatoire pour les femmes en juniors/seniors/vétérans. Elle est optionnelle pour les autres catégories d'âges.

Art.2.7 Protège-tibias

Les protège-tibias sont en matière caoutchouc-mousse.

La protection doit recouvrir le tibia depuis le dessous du genou jusqu'au-dessus du pied. Le protège-tibia incluant du métal, du bois, ou des éléments de plastique dur n'est pas autorisé. Le protège-tibia doit se présenter sous forme d'une chaussette sans aucune attache.

Art.2.8 Protège-pieds

Les protège-pieds sont en matière caoutchouc-mousse synthétique spéciale, une matière compacte et souple recouverte de cuir véritable ou artificiel.

La protection-pied couvre la partie supérieure du pied (coup-de-pied), malléole médiale et latérale et talon – tout en un – avec plante de pied découverte.

Ils doivent être suffisamment longs (taille adéquate) pour couvrir complètement les pieds et les orteils du compétiteur. La partie avant du protège-pied est attachée grâce à des bandes élastiques pour le gros et le second orteil. Le protège-pied est attaché au pied grâce à des bandes élastiques auto-adhésives sur l'arrière du pied, au-dessus du talon.

Art.2.9 Plastrons

K1 rules light : port du plastron obligatoire jusqu'à cadet(tes) inclus.

Art. 3. TENUE ET EQUIPEMENT DES KICKBOXEURS

Dans les compétitions fédérales : Pour les femmes, le port du débardeur ou d'une brassière sont autorisés.

En k1 rules light et kick light, pour toutes les combattantes (femmes), le port du legging est autorisé, sous le short.

Pour tous les combattants (hommes), seul le port du short est autorisé (legging interdit).

Interdiction du port de tous couvre-chefs sur les surfaces de combat et dans les coins.

Les tee-shirts d'équipes de sports collectifs professionnels sont proscrits.

Art.3.1 Compétiteurs en Point Fighting

Casque, protège-dents, coquille, protège poitrine (pour les compétitrices féminines uniquement), gants pour semi-contact, bandes (en option), coquille (voir point 2.6), protège-tibias type chaussette

et protège-pieds.

Les compétiteurs doivent porter un T-Shirt manches courtes et pantalon long. Les ceintures indiquant le grade peuvent être portées, mais ce n'est pas obligatoire. Les autres vêtements tels que les kimonos (karaté, taekwondo, kung fu-wushu) ne sont pas autorisés.

Art.3.2 Compétiteurs en light contact

Casque, protège-dents, protège poitrine (pour les compétitrices féminines) gants de boxe (de 10 Oz de juniors aux vétérans et, de 8 Oz de pré-poussins aux cadets), bandes, coquille (voir point 2.6), protège-tibias chaussette et protège-pieds.

Les compétiteurs doivent porter des T-shirts manches courtes et pantalon long. Les ceintures indiquant le grade sont interdites.

Art.3.3 Compétiteurs en kick light

Casque, protège-dents, protège poitrine (pour les compétitrices féminines) gants de boxe (de 10 Oz de juniors aux vétérans et, de 8 Oz de pré-poussins aux cadets), bandes, coquille (voir point 2.6), protège-tibias/pieds chaussette.

Les compétiteurs doivent porter T-shirts manches courtes et short de kickboxing. Les shorts de boxe pieds/poings sont autorisés. Les shorts de sport collectif et de pancrace / MMA sont interdits.

Art.3.4 Compétiteurs en K1R light

Casque, plastron (jusqu'à cadets inclus), protège-dents, protège poitrine (pour les compétitrices féminines à partir de junior) gants de boxe (de 10 Oz de juniors aux vétérans et, de 8 Oz de pré-poussins aux cadets), bandes, coquille (voir point 2.6), protège-tibias/pieds chaussette.

Les compétiteurs doivent porter T-shirts manches courtes et short de kickboxing. Les shorts de boxe pieds/poings sont autorisés. Les shorts de sport collectif et de pancrace / MMA sont interdits.

Art.4. PROCEDURE DE CONTROLE DES TENUES

Les contrôles des équipements de sécurité, des tenues et autres des compétiteurs seront effectués par l'arbitre de centre ou le juge. Le kickboxeur doit se présenter lui-même au juge le plus proche de son emplacement pour inspection de ses équipements de sécurité.

Une fois que le juge aura contrôlé le kickboxeur, celui-ci devra attendre que l'arbitre l'autorise à rentrer sur le tatami.

Leur visage doit être sec et non gras. Le corps doit être sec et sans huile. Le juge demandera à l'entraîneur d'essuyer le visage et le corps du compétiteur.

Il n'est pas autorisé de commencer un assaut en portant des bijoux ou une parure autour du cou. De plus les juges passeront l'index sous le casque afin de s'assurer que le compétiteur ne porte pas de boucles ou clous d'oreilles ou tout autre bijou. Les piercings de langue et/ou de nombril ne sont pas autorisés non plus. Attacher les cheveux avec une barrette dure, métallique, plastique est interdit. Seuls les élastiques ou attaches en coton sont autorisés à cet effet.

Il n'est pas autorisé de fixer les équipements de sécurité avec du ruban autoadhésif (type strapping), par-dessus les bandes adhésives originales.

Avant d'autoriser un kickboxeur à entrer sur un tatami, le juge doit être parfaitement sûr que les équipements de sécurité et la tenue des compétiteurs soient en conformité avec les règles de la FFKMDA.

Art.4.1 Point fighting, light contact, K1R light et kick light

Les compétiteurs doivent se tenir en dehors du tatami. Le juge vérifiera que leur tenue soit réglementaire et propre.

Le juge vérifiera le casque et devra faire attention aux points suivants :

Le casque doit être fixé fermement avec des bandes autoadhésives sous le menton et à l'arrière de la tête (aucun type de boucle n'est autorisé).

Le dessus de la tête doit être complètement recouvert.

Le visage, le menton et les sourcils doivent être dégagés.

Pour les gants pour le Point Fighting, il faut se référer à l'article 2.2.1 du présent règlement. Si le kickboxeur choisit de porter des bandes, l'arbitre doit toucher et sentir que les bandes, si elles sont portées, sont souples et dépourvues de parties dures.

Avant de contrôler les gants pour le light contact, le K1R light et le kick light, le compétiteur doit montrer ses mains avec les bandes. Les bandes sont obligatoires (art 2.3 du présent règlement). Après avoir vérifié les bandes, l'arbitre autorisera le compétiteur à mettre les gants conformément à l'article 2.2.2 du présent règlement.

Art. 5 AUTRES EQUIPEMENTS

Art.5.1 Zones de combats – tatami

La zone de compétition sera appelée tatami ou tapis (type martial ou puzzle). Dans tous les championnats les dimensions des tatamis seront de 7x7 mètres pour les vétérans, seniors, juniors et cadets et pourront être de 6x6 mètres pour les autres (non obligatoire).

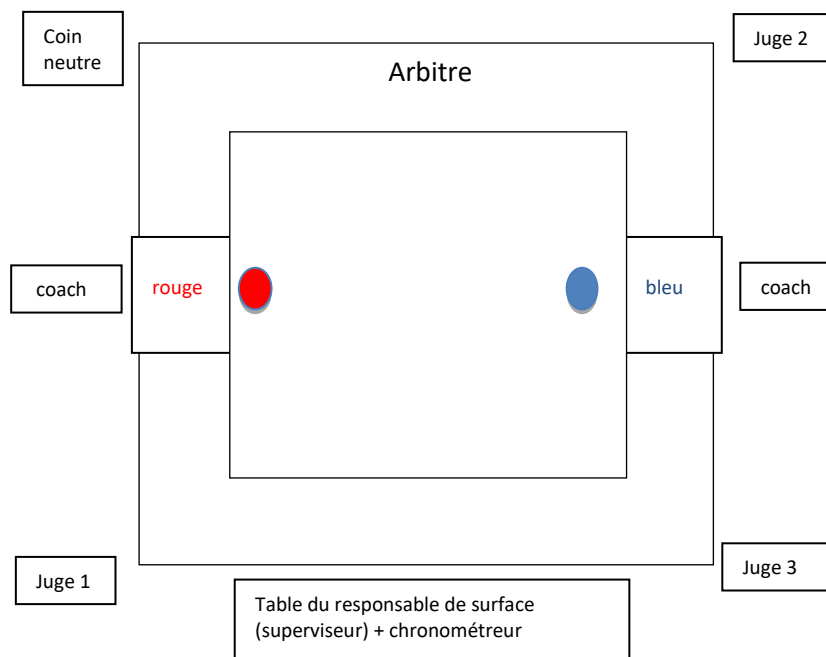
Le tatami doit être placé sur un sol nu et doit être fait de tapis antidérapants ou doivent être fixés au sol de façon à ne pas bouger lors des déplacements des boxeurs.

Une limite d'au moins 2 mètres doit être respectée entre chaque aire de rencontre lors de compétitions multi surfaces.



Exemple tatami compétition WAKO kick light

Positionnement des officiels et des coaches (hors point fighting)



Le carré interne fait 4mx4m ou 5mx5m selon la catégorie d'âge.

Le bord externe (surface limite de sécurité fait toujours 1mx1m). La surface totale d'opposition est donc de 6x6 pour les pré-poussins, poussins, benjamins et minimes (non obligatoire) et de 7x7 pour les autres catégories d'âges.

Une épaisseur de 40 mm minimum est conseillée.

Art. 6. CATEGORIES DE POIDS ET PROCEDURES DE PESEE

Art 6.1 Catégories de poids et âges

Voir le tableau âge et poids de la FFKMDA du début de chaque saison, disciplines kickboxing. Un compétiteur sera placé dans une catégorie d'âge en fonction de sa date de naissance et ne peut pas changer en cours de saison.

Art.6.2 Certificat médical

Voir règlement médical FFKMDA.

Art.6.3 Procédures de pesée

Le responsable national de la commission d'arbitrage kickboxing, nomme les officiels de la FFKMDA pour organiser la pesée.

Durant la pesée, deux officiels de la FFKMDA seront présents, 1 femme et un homme. (En cas de rencontres féminines).

Un représentant d'un club peut également être présent, mais seulement pour la pesée de leur kickboxeur. Cependant ils n'ont en aucun cas le droit d'intervenir. Le représentant n'est pas autorisé à être en contact physique avec le kickboxeur, et doit se tenir en retrait des balances – au minimum 1 mètre.

Chaque kickboxeur doit avoir son propre passeport (avec photo obligatoire) incluant les documents médicaux prévus par le règlement médical de la FFKMDA sous peine de ne pas participer à la compétition.

Les kickboxeurs de chaque catégorie de poids seront pesés la veille de la compétition ou le jour même de la compétition.

L'heure annoncée dans chacune des compétitions est considérée comme officielle et doit être respectée. La pesée en dehors de l'heure officielle annoncée ne sera pas autorisée.

La pesée officielle: si le kickboxeur dépasse son poids, il peut dans la plage horaire officielle, obtenir une seconde chance d'atteindre la limite. Cependant le kickboxeur doit attendre dans la file et l'officiel de la FFKMDA décide à quel moment la deuxième pesée aura lieu. Le poids enregistré à ce moment sera définitif. Si le kickboxeur n'atteint pas le poids lors de cette seconde pesée, disqualification directe. La décision de l'officiel de la FFKMDA est définitive et sans appel.

Tous les kickboxeurs doivent apporter leur pièce d'identité et licence/passeport. Si un kickboxeur dépasse son poids, il peut dans la plage horaire officielle, obtenir une seconde chance d'atteindre la limite.

Le poids est celui affiché sur la balance lorsque le kickboxeur est déshabillé (torse nu, slip et pied nus). Le poids doit être affiché en mesure métrique. Les balances électroniques peuvent être utilisées. Le kickboxeur n'est autorisé de combattre que dans une seule catégorie définie par la pesée et dans

laquelle il a été enregistré.

La pesée doit être effectuée sur un sol dur et non sur de la moquette ou un tapis.

La pesée doit être effectuée de manière discrète, de façon à respecter le besoin de discrétion des hommes et des femmes vestiaires indépendants. Il est préférable de procéder à la pesée des hommes et des femmes dans deux pièces séparées.

Tout manquement au respect du règlement entraînera des sanctions, aussi bien pour les kickboxeurs concernés que pour le club responsable.

NOTA : Tolérance de poids.

Une tolérance de poids de 1 kg est possible pour les catégories de pré-poussins à cadets inclus, comprenant les 200 grammes de la tolérance des balances. Pour les juniors, séniors et vétérans, 200 grammes de tolérance.

Art. 6.4 La nationalité des kickboxeurs

Pour participer aux championnats organisés par la FFKMDA (régions et France) les compétiteurs de pré-poussins à cadets inclus et les vétérans n'ont pas l'obligation d'avoir la nationalité Française.

Pour les catégories junior et sénior la nationalité Française est obligatoire pour participer aux championnats (pièce d'identité).

Art. 7. ROUNDS

Dans tous les styles d'assauts juniors/seniors/veterans amateur FFKMDA disciplines Kickboxing, ce sont des rounds de 3x2 minutes. En cas de compteur manuel (clickers) et en cas d'égalité, les juges désigneront le vainqueur selon les critères prescrits.

Synthèse par âge :

Pour les pré-poussins : 3x1 minute avec une 45 secondes de pause entre.

Pour les poussins : 3x1 minute avec une 45 secondes de pause entre.

Pour les benjamins : 3x1 minute avec une 45 secondes de pause entre.

Pour les minimes : 3x1 minute avec une 45 secondes de pause entre.

Pour les cadets : 3x1 minute avec une 45 secondes de pause entre.

Pour les juniors : 3x2 minutes avec une minute de pause entre.

Pour les seniors : 3x2 minutes avec une minute de pause entre.

Pour les vétérans : 3x2 minutes avec une minute de pause entre.

Art.8. VIOLATION PARTICULIERES DES REGLES

Si un kickboxeur ou entraîneur proteste sans avoir quitté le tatami immédiatement après l'assaut, le responsable de surface est autorisé à disqualifier le kickboxeur et l'entraîneur pour le reste de la compétition.

Art.9 ANTI DOPAGE

Tout kickboxeur qui refuse de se soumettre à un examen médical ou à un test de dopage avant ou après un assaut peut être immédiatement disqualifié ou suspendu en attendant de comparaître devant la commission de discipline de lutte contre le dopage.

La FFKMDA se réfère au règlement disciplinaire de lutte contre le dopage adopté et voté par le comité directeur.

Art.10 SYSTEME ELECTRONIQUE DE NOTATION OUVERTE

Pour tous les sports de Tatamis un système électronique de notation ouverte sera utilisé. Le système sera le suivant :

- Les trois juges utiliseront une souris avec des boutons indiquant les deux coins (rouge et bleu)
- A tout moment et pour chaque kickboxeur, l'écran affichera le niveau des points attribués par les différents juges.
- L'affichage sera visible, par les spectateurs et par les entraîneurs impliqués, sur un écran télévision prévu à cet effet.
- Fautes, avertissements, points négatifs et temps seront également affichés sur l'écran, gérés par l'opérateur se trouvant à la table officielle de chaque tapis.

Le système sera géré par l'opérateur chargé de la scoring machine. L'assaut et son historique sont sauvegardés en fichier PDF dans l'ordinateur à la table du jury.

Un exemple d'affichage sur écran d'un système électronique de notation



Art. 10.1 Système de notation manuel

En cas d'absence de système informatisé, les officiels doivent utiliser les compteurs manuels (clickers) comme le prévoit le règlement par discipline. Les modalités organisationnelles sont identiques à toutes les disciplines de kickboxing et précisées dans chaque règlement.

Art. 11 RELIGION/CULTE

Aucun signe ostentatoire et/ou pratique en lien avec une religion n'est autorisé dans les enceintes de pratiques sportives et compétitives.

Art.12. NOTE

Pour faciliter la lecture de texte le pronom masculin est utilisé. Toutefois, toutes les références aux personnes s'appliquent aux deux genres.

Seul le comité directeur de la FFKMDA peut modifier le présent règlement.