



**JUILLET 2022**

## **REGLEMENTATION**

### **KICKBOXING - LIGHT CONTACT**

*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 DEFINITION .....	4
Art. 2 REGLES DE L'ASSAUT .....	4
Art. 3. LES ORDRES EN COMPETITION .....	4
Art. 4. LES ZONES CIBLES AUTORISEES .....	5
Art.5. TECHNIQUES AUTORISEES.....	6
Art.6. CRITERES ATTRIBUTION DE POINTS .....	6
Art.7. VIOLATIONS DU REGLEMENT .....	10
Art.8. PENALITES - SORTIES (avertissements, disqualifications et sorties) .....	11
Art.9. GESTUELLE .....	12
Art.10. ENTRAINEURS PENDANT LES RENCONTRES.....	12
Art.11. LES OFFICIELS.....	13
Art.12. BLESSURES .....	15
Art.13. LE SALUT .....	15
Art.14 UTILISATION DE DROGUES.....	15
Art.15. ACCORDS.....	16
Art.16. NOTE.....	16

## **Art.1 DEFINITION**

Le Light Contact est une discipline de Kickboxing. La compétition en Kickboxing-Light Contact doit être exécutée comme son nom l'indique, avec des techniques bien contrôlées.

En Light Contact les compétiteurs boxent continuellement jusqu'à ce que l'arbitre de centre ordonne STOP ou BREAK.

Ils utilisent des techniques de Full Contact et Point Fighting, mais ces techniques doivent être bien maîtrisées lorsqu'elles atteignent les cibles autorisées. Une importance équivalente doit être donnée aux techniques de pieds et poings.

L'arbitre de centre ne juge pas les kickboxeurs, il s'assure uniquement du respect des règles. Trois juges attribuent les points sur des feuilles de score ou sur tableau électronique.

La recherche de la mise hors combat (KO) est interdite.

## **Art. 2 REGLES DE L'ASSAUT**

Les kickboxeurs entreront sur le tatami et se toucheront mutuellement les gants. Ensuite ils reculeront et se mettront en garde en attendant le commandement FIGHT de la part de l'arbitre.

L'arbitre débutera l'assaut en ordonnant FIGHT, lorsque l'arbitre ordonnera STOP, les deux kickboxeurs devront retourner à leur emplacement sur le tapis. Si l'arbitre ordonne BREAK les deux kickboxeurs doivent faire un pas de retrait pour ensuite reprendre l'assaut sans attendre le commandement de l'arbitre

Le temps sera arrêté uniquement sur l'ordre de l'arbitre, lorsqu'il ordonnera TIME à la table de contrôle. Le temps n'est pas arrêté pour l'attribution des pénalités sauf si l'arbitre en décide autrement. L'arbitre ne doit pas parler aux kickboxeurs durant l'assaut sauf s'il arrête le chronomètre.

Les kickboxeurs peuvent avoir un entraîneur dans leur coin pendant l'assaut. Il doit rester assis dans le coin des entraîneurs durant l'assaut.

Aucun entraîneur ne sera autorisé à rentrer sur le tapis pendant la progression de l'assaut et aucun entraîneur ne sera autorisé à perturber les juges ou arbitre. Aucun entraîneur ne sera autorisé à faire des remarques désobligeantes sur les jugements ou les résultats donnés par officiels.

Un coach ne respectant pas ces prescriptions peut être exclu de son emplacement d'entraîneur.

Seul l'arbitre peut demander l'arrêt du temps. Un kickboxeur peut demander l'arrêt du chronomètre pour ajuster un équipement de sécurité ou pour faire vérifier une blessure.

L'arbitre n'est pas obligé d'arrêter le chronomètre s'il juge que cela désavantagerait à l'autre kickboxeur. Le temps d'arrêt doit être limité au minimum.

Si l'arbitre juge que le kickboxeur utilise les arrêts de temps pour se reposer ou empêcher son adversaire de marquer des points, un avertissement lui sera donné et si le kickboxeur qui continuerait après concertation avec les juges, l'arbitre peut disqualifier ce boxeur pour refus de combattre.

## **Art. 3. LES ORDRES EN COMPETITION**

« EN GARDE » (TOUCHEZ-VOUS LES GANTS): Au début de l'assaut uniquement

« FIGHT »: Pour débuter l'assaut ou après l'interruption de l'assaut

« **BREAK** »: Pour casser une position de corps à corps, après quoi les kickboxeurs doivent reculer avant de reprendre de l'assaut.

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

« **STOP TIME** » (**en formant un T avec les mains**) : Lorsqu'il veut donner l'ordre au chronométreur d'arrêter le temps et l'assaut pour toutes raisons importantes.

- Lorsqu'il donne un avertissement à un kickboxeur (l'adversaire doit immédiatement se rendre dans le coin neutre).

- Lorsqu'un kickboxeur demande l'arrêt du temps en levant la main droite (l'adversaire doit immédiatement se rendre dans le coin neutre).

- Lorsque l'arbitre voit qu'il est nécessaire de remettre en place la tenue ou les équipements de sécurité d'un kickboxeur.

- Lorsqu'un arbitre voit qu'un kickboxeur est blessé (le temps d'intervention d'un médecin est de deux minutes pour tous les kickboxeurs).

#### **Art. 4. LES CIBLES AUTORISEES**

Les parties du corps qui peuvent être attaquées en utilisant les techniques de combats autorisées sont les suivantes :

##### **La tête**

Face, côtés.

##### **Torse**

Tronc et Flancs

##### **Pieds**

En dessous de la cheville (Uniquement pour le balayage).

#### **Art.2.1 Les zones ciblées, techniques et attitudes interdites**

##### **Il est interdit de :**

- Attaquer la gorge, le bas ventre, les reins, le dos, le dessus des épaules, les articulations, l'aîne et l'arrière de la tête ou de la nuque
- Saisir son adversaire ou saisir sa jambe
- Balancer, soulever et tourner l'adversaire de gauche à droite
- Donner des coups de genou, de coude, des coups de tête, frapper avec l'arrière du talon
- Tourner le dos à son adversaire, se dérober, tomber au sol délibérément, saisie intentionnelle, toutes les techniques en aveugle, la lutte et baisser la tête sous la taille de l'adversaire
- Attaquer son adversaire qui se trouve au sol ou qui est déjà au sol. (dès qu'une main ou un genou touche le sol)
- Sortir du tapis
- Continuer après l'ordre STOP ou BREAK ou lorsque la fin du round a été annoncée
- Huiler sur le visage et le corps
- La violation des règles et des réglementations peut, selon la gravité, entraîner des avertissements, points négatifs voire même la disqualification.

Lorsqu'un kickboxeur crache volontairement son protège-dents, l'arbitre de centre lui inflige un avertissement. S'il recommence, avertissement officiel et suite des sanctions.

**Entraîneurs, il est interdit de :**

- Contester les décisions des arbitres.
- Agresser physiquement ou verbalement un officiel à l'intérieur ou en dehors du tatami.
- Ce genre de comportement, peut entraîner les coachs à être convoqués devant la commission de discipline de la Fédération.

**Art.5. TECHNIQUES AUTORISEES**

- **Coups de pieds** : Avant, latéral, circulaire, revers, croissant, face, coup de pied sauté, balayage, coup de pied tournant.

Clarification : le coup de pied circulaire au torse et à la tête est autorisé avec le tibia et le coup de pied.

- **Poings** : Toutes frappes du poing (directs, crochets, uppercut)

- **Balayage** : Pour marquer des points avec un balayage, l'attaquant doit rester sur ses jambes à tout moment. Si à un moment donné de l'exécution du balayage l'attaquant touche le sol avec une partie de son corps autre que ses pieds, aucun point ne sera accordé. Un point sera accordé à l'attaquant si son adversaire touche le sol avec une partie de son corps autre que ses pieds.

**Art.6. CRITERES ATTRIBUTION DE POINTS**

Une technique autorisée frappe une cible autorisée. La zone autorisée de frappe du poing (pas l'intérieur de la main) ou du pied doit conduire à un contact net et contrôlé. Le juge doit vraiment voir la technique frapper la cible. L'attribution de point basée uniquement sur le son de la frappe n'est pas autorisée. Le kickboxeur doit regarder le point de contact lorsqu'il exécute la technique.

Toutes les techniques doivent être exécutées avec une puissance raisonnable et contrôlée. Toutes les techniques qui consistent à simplement toucher, effleurer ou pousser l'adversaire ne seront pas comptabilisées par les juges.

Si un kickboxeur saute en l'air pour attaquer ou défendre, il doit atterrir (debout) à l'intérieur de la zone de combat pour marquer des points suite à l'exécution de la technique, il doit garder l'équilibre, il n'a pas le droit de toucher le sol avec une partie de son corps autre que les pieds.

**Les points**

Coup de poing	1 pt
Coup de pied au corps	1 pt
Balayage du pied conduisant l'adversaire à toucher le sol avec une partie de son corps autre que ses pieds	1 pt
Coup de pied à la tête	2 pts
Coup de pied sauté ou tournant au corps	2 pts
Coup de pied sauté ou tournant à la tête	3 pts

### **Art.6.1 Directive 1 – désignation du vainqueur (utilisation du système électronique)**

Toutes les techniques autorisées (coup de poings, de pieds et balayages) doivent clairement atteindre une cible autorisée avec vitesse, précision, équilibre et contrôle. Alors le juge appuiera une fois sur le bouton de sa souris pour une technique de poing ou de pied sur le corps ou pour un balayage.

S'il s'agit de coup de pied à la tête il appuiera deux fois, s'il s'agit d'un coup de pied sauté à la tête, il appuiera trois fois et un coup de pied sauté au corps deux fois. Il appuiera sur la touche correspondant à la couleur du boxeur ayant effectué cette technique (coin rouge ou coin bleu).

Au fur et à mesure de la délivrance des points ceux-ci se rajoutent ou se retirent sur le total des boxeurs. L'évolution du score sera visible sur tous les écrans mis à la disposition du public et des entraîneurs.

Si l'arbitre inflige un avertissement, il l'indiquera la sanction individuellement à chaque juge, l'opérateur devra le rentrer dans le système électronique. Cela sera ensuite affiché sur l'écran. Chaque juge indique les avertissements sur sa feuille en cas de comptage manuel.

Si l'arbitre inflige un point négatif à un kick boxeur (-1) il indiquera la sanction individuellement à chaque juge, l'opérateur devra le rentrer dans le système informatique. Ce point négatif sera matérialisé sur l'écran par le gain de 3 points par juge au kick boxeur adverse (touches) sur le total à l'instant T.

A la fin de l'assaut, le vainqueur sera le kickboxeur qui obtiendra la majorité des juges en sa faveur, chaque juge appréciant le combattant qui a obtenu le plus de points (touches) sur l'ensemble du combat. Le vainqueur est affiché à l'écran et/ou annoncé par l'arbitre central.

Toutes les sanctions seront visibles sur les écrans mis à la disposition du public et des entraîneurs.

### **Art.6.2. Désignation du vainqueur en cas d'égalité (électronique)**

Si l'assaut se termine par une égalité (majorité des juges), le résultat de chaque juge en position d'égalité sera calculé automatiquement. Ce calcul désignera le kickboxeur qui a marqué le plus grand nombre de points (touches) dans le dernier round. Le vainqueur est ensuite désigné à la majorité des juges.

Si le premier calcul ne permet pas de déterminer un vainqueur (égalité de touches dans le dernier round), le système désignera comme vainqueur, juge par juge, le combattant qui a reçu le moins de sanctions sur l'ensemble du combat.

Si ni les points ni les sanctions ne permettent de départager les combattants, le ou les juges concernés devront prendre individuellement une décision (désignation du coin bleu ou coin rouge).

### **Art.6.3 Directive 2 – attributions de points (utilisation de compteur manuel et feuilles de score)**

Toutes les techniques autorisées (coup de poings, de pieds et balayages) doivent clairement atteindre une cible autorisée avec vitesse, précision, équilibre et contrôle. Alors le juge attribuera des points à chacun des kickboxeurs en utilisant des compteurs manuels. Le score des compteurs manuels sera reporté sur les feuilles de score après chaque round. Les scores seront additionnés et le vainqueur sera celui qui aura obtenu le plus de points à l'issue des trois rounds.

Note : tous les assauts en light contact se déroulent sur un système de score continu. Lors des championnats si un système digital n'est pas disponible, les juges sont dans l'obligation d'utiliser des

compteurs manuels.

A la fin d'un assaut, le juge additionnera les points attribués et annoncera le nom du kickboxeur qui aura obtenu le plus grand nombre de points. Le juge doit encercler le nom du kickboxeur.

#### **Art.6.4. En cas d'égalité (compteur manuel)**

Si l'assaut se termine par une égalité (égalité des points à l'issue des trois rounds), afin de désigner le vainqueur, le juge doit prendre en considération les remarques des feuilles de scores FFKMDA dans l'ordre, à savoir :

- Meilleur dans le dernier round (plus de touches)
- Moins de sanction
- Le plus actif
- Le plus de coups de pieds
- Meilleure défense
- Meilleur style et meilleures techniques

#### **Art.6.5. Points négatifs**

Critères pour les points négatifs, attribués seulement par l'arbitre à la suite d'avertissements.

- Styles de combat impropres.
- Accrochage permanent.
- Avancer tête baissée de façon constante et continue, tourner le dos.
- Contact excessif.
- Frappe trop puissante.
- Violation sérieuse des règles.
- Equipement non conforme lors du contrôle sur le tatami
- Retard au 3ème appel du Kickboxeur (à la fin des 2 minutes enclenché par le chrono, il sera disqualifié).

Durant l'assaut, toutes les techniques à très courte distance, lors d'un corps à corps, ne doivent pas être prises en considération par les juges.

#### **Art.6.6. Décisions**

Les décisions suivantes peuvent entraîner la fin de l'assaut:

- Vainqueur aux points
- Vainqueur par disqualification de l'adversaire

Dans les cas difficiles, l'arbitre peut demander la disqualification sans avoir donné d'avertissement au préalable, mais uniquement après avoir consulté les juges.

Par exemple :

- Assommer son adversaire avec une frappe à la tête ou une attaque interdite.
- Pour frappe excessive et continue après l'ordre STOP.
- Pour conduite antisportive extrême de la part d'un kickboxeur telle qu'insulter un arbitre ou l'adversaire.
- Vainqueur par non présentation de l'adversaire.
- Sorties excessives du tapis

Tous les avertissements, en dehors de celui qui entraîne une disqualification, sont donnés directement par l'arbitre sans demander l'avis des juges. Lorsque les juges sont consultés, leur avis sera considéré à la majorité.

Un assaut peut être arrêté si un kickboxeur n'est pas en mesure de combattre ou de se défendre mais également si l'autre kickboxeur affiche une totale supériorité technique. L'arbitre décide du vainqueur. Si l'assaut est arrêté en raison d'une blessure d'un des kickboxeurs, alors les officiels doivent prendre une décision en se basant sur l'article 12 du présent règlement.



### **Art.6.7. Changement de décisions**

Toutes les décisions publiques sont définitives et ne peuvent être changées à moins que :

- Des erreurs sont découvertes lors du calcul des points sur les feuilles des juges.
- Un des juges déclare avoir fait une erreur et a inversé les scores des boxeurs
- Il y a violation évidente des règles de la FFKMDA

Le responsable de surface traitera immédiatement la contestation avec le superviseur général de la manifestation (réclamation sur formulaire fédéral obligatoire et rempli par le moniteur principal immédiatement) et annoncera le résultat officiel ou permettra de refaire tout ou partie de l'assaut. Une fois le résultat donné après étude de la réclamation, aucune autre réclamation ne sera possible (exemple de l'envoi d'une vidéo à la fédération).

Les vidéos ne sont pas recevables.

### **Art.6.8. Attributions des points**

Dans l'attribution des points, les règles suivantes doivent être respectées :

Un point doit être attribué lorsqu'une technique autorisée est délivrée selon les critères suivants :

- Bonne technique.
- Avec rapidité et contrôle
- Précision (concentration totale et ne pas détourner la tête lorsque l'on assène une technique
- Attitude sportive (attitude non malicieuse durant la réalisation de la technique)

### **Concernant les frappes pendant les rounds**

Pendant chaque round, un juge marquera les points respectifs de chaque kickboxeur, selon le nombre de frappes techniques contrôlées que chacun a reçu. Pour être comptabilisée une frappe par coup de poing ou coup de pied ne doit pas être bloquée, même partiellement déviée ou arrêtée. La valeur de la frappe comptabilisée sera enregistrée par compteur manuel ou digital à la fin de chaque round et attribuée au kickboxeur.

Des frappes données par des kickboxeurs ne seront pas considérés si :

- Elles sont contraires à la réglementation.
- Elles atterrissent sur les bras.

### **Concernant les violations du règlements**

Lors de chaque round un juge ne peut pénaliser une faute que si l'arbitre la signale. Il doit attirer l'attention de l'arbitre sur une faute que celui-ci n'aurait pas pu voir. Si l'arbitre donne un avertissement quel qu'il soit à un des kickboxeurs, les juges doivent le noter sur leur feuille de juge. Lorsqu'un arbitre décide de donner un point négatif à un kickboxeur, la table des officiels l'appliquera au kickboxeur comme indiqué par l'arbitre.

### **Art.7. VIOLATIONS DU REGLEMENTS**

L'arbitre peut, sans arrêter l'assaut, faire une mise en garde à un kickboxeur à tout moment. S'il veut donner un avertissement à un kickboxeur, il arrêtera l'assaut et annoncera la faute qui est reproché au kickboxeur. Il désignera aux trois juges, le kickboxeur concerné.

Les actions suivantes sont considérées comme fautes :

- Faire trébucher, frapper avec les genoux et les coudes.
- Frapper avec la tête, les épaules, l'avant-bras et les coudes, repousser l'adversaire.

- Frapper avec les gants ouverts, avec l'intérieur du gant, ou avec le poignet
- Frapper le dos de l'adversaire, particulièrement sur la nuque, la tête et les reins.
- Saisir et maintenir son adversaire
- Attaquer un adversaire qui est au sol ou en train de se relever
  
- Corps à corps
- Frapper après avoir saisi son adversaire, ou en tirant l'adversaire sur la frappe.
- Attraper ou maintenir le bras de l'adversaire ou mettre son bras sous le bras de l'adversaire.
- Baisser la tête sous la ceinture de l'adversaire de manière qui pourrait s'avérer dangereuse pour ce dernier.
- User de moyens artificiels pour une défense passive ou se laisser tomber intentionnellement, de façon à éviter la frappe.
- Insulter ou utiliser un langage agressif durant un round.
- Refuser de reculer après l'ordre BREAK.
- Essayer d'asséner un coup à l'adversaire immédiatement après l'ordre BREAK et avant de reculer.
- Assaillir ou insulter un arbitre.

### **Entraîneurs**

- Contester les décisions des arbitres.
- Agresser physiquement ou verbalement un officiel à l'intérieur ou en dehors du tatami.
- Ce genre de comportement, peut entraîner l'expulsion des entraîneurs de leur coin du tapis durant la compétition et amener les coachs à une convocation devant la commission de discipline de la Fédération.

### **Art.8. PENALITES – SORTIES (avertissements, disqualifications et sorties)**

Les avertissements devraient être donnés à voix forte et intelligible de façon à ce que les deux kickboxeurs et les entraîneurs puissent l'entendre et comprendre l'avertissement. L'arbitre doit faire face au kickboxeur ayant commis la faute et lui donner l'avertissement.

Pour attribuer un point de pénalité l'arbitre doit en premier lieu demander l'arrêt du temps. Il doit faire face au chronométreur et indiquer qu'un point de pénalité va être attribué en désignant le kickboxeur concerné et indiquer haut et fort la raison pour laquelle il est pénalisé.

Les avertissements seront reportés tout au long de l'assaut dans chaque round. Lorsque des arbitres donnent des avertissements ou des points de pénalités (négatifs) ils doivent arrêter le chronomètre.

### **Règles de sorties du Tatami**

- |                         |   |
|-------------------------|---|
| 1ere sortie             | Avertissement officiel  |
| 2 <sup>ème</sup> sortie | Avertissement officiel – un point de pénalité donné verbalement communiqué à l'athlète / entraîneur par un signe de la main |
| 3 <sup>ème</sup> sortie | Avertissement officiel – un point de pénalité donné verbalement communiqué à l'athlète / entraîneur par un signe de la main |
| 4 <sup>ème</sup> sortie | Disqualification verbale communiquée à l'athlète / entraîneur par un signe de la main approprié                             |

### **Violations des règles (en dehors des sorties)**

- |                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| 1 <sup>er</sup> avertissement verbal | Avertissement discrétionnaire (peut être transformé en avertissement officiel s'il y a lieu) |
| 1ere violation officielle            | Avertissement officiel   |

2 <sup>ème</sup> violation officielle	Avertissement officiel – un point de pénalité donné verbalement et avec la gestuelle réglementaire
3 <sup>ème</sup> violation officielle	Avertissement officiel – un point de pénalité donné verbalement et avec la gestuelle réglementaire
4 <sup>ème</sup> violation officielle	Disqualification verbale et avec la gestuelle réglementaire.

### **Art.8.1 Disqualification**

Si une disqualification est décidée, l'arbitre se concertera avec les juges et le responsable de surface afin de s'assurer que les procédures soient bien appliquées avant de procéder à la disqualification.

### **Art.8.2 Sorties**

Si un kickboxeur quitte la zone (sortie) sans avoir été poussé, frappé, par son adversaire, cela sera considéré comme « une sortie volontaire » et il recevra un avertissement de la part de l'arbitre. Lors de la deuxième sortie le kickboxeur perdra un point. Sur la troisième sortie -1 point. Sur la quatrième sortie le kickboxeur qui quitte la zone sera disqualifié. Si le kickboxeur combat sur le bord du tatami, l'arbitre ne doit pas arrêter l'assaut et ainsi éviter les sorties des kickboxeurs.

Sortie signifie :

Dépasser la ligne, juste avec un pied – tout le pied doit être en dehors de la zone désignée.

Si le kickboxeur est poussé par son adversaire, ou s'il est sorti de la ligne suite à une frappe ou un coup de pied, cela n'est pas considéré comme une sortie volontaire.

Les avertissements pour sorties de zone seront clairement distincts des avertissements pour d'autres fautes. Toutes les sorties seront indiquées au kickboxeur et à la table des officiels.

### **Art.9. GESTUELLE.**



Arbitre Central



Remarque Verbale



Avertissement Officiel



Point négatif



Disqualification

### **Art.10. ENTRAINEURS PENDANT LES RENCONTRES**

Un entraîneur, qui doit obéir aux règles suivantes, peut assister chaque kickboxeur :

- Seul l'entraîneur peut se trouver au niveau du tatami durant les pauses.
- Aucun conseil, aucune aide ni aucun encouragement ne peut être donné au kickboxeur durant le round.
- L'entraîneur peut abandonner un assaut pour le compte du kickboxeur et peut également en cas de difficulté du kickboxeur, jeter l'éponge ou la serviette sur le tatami.
- Lors de l'assaut, l'entraîneur ne peut pas se trouver sur le tatami. Il doit, avant chaque round, retirer

les serviettes ou les sceaux, etc.

- Tous les entraîneurs ou officiels qui encouragent ou incitent les spectateurs à donner des conseils par signes, ou qui encouragent le kickboxeur pendant un round, peuvent être suspendus de leur fonction pour la compétition en cours.

- Un entraîneur qui viole les règles, peut recevoir un avertissement ou être disqualifié par l'arbitre en raison d'un mauvais comportement et se voir refuser la fonction d'entraîneur ou de soigneur pour le reste de la compétition.

## **Art.11. LES OFFICIELS**

Chaque assaut est arbitré par un arbitre central. L'assaut est noté par trois juges de la FFKMDA. Les trois juges seront assis au milieu des coins respectifs de la zone d'assaut et à l'écart des spectateurs.

Par mesure de neutralité, dans la mesure du possible, aucun arbitre ou juge ne peut officier sur un assaut où l'un de ses kickboxeurs ou de sa région est engagé.

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.

La commission des juges et arbitres de la FFKMDA peut suspendre temporairement ou de façon définitive tout arbitre pour des problèmes de comportements ou dont le niveau d'arbitrage n'est pas satisfaisant.

### **Art.11.1 Arbitres et juges**

Trois juges de la FFKMDA qui seront assis sur le côté du tatami, éloignés des spectateurs, doivent noter chaque assaut. Chacun des trois juges devra être assis au milieu des trois coins respectifs de la zone de combat.

### **Art.11.2 Arbitres**

L'arbitre doit:

- Monter en premier sur le tapis et se placer dans le coin neutre en face de la table des officiels
- Avoir une bonne attitude
- Vérifier les équipements de protection et la tenue des kickboxeurs (pas de boucles d'oreilles, de piercing, le visage ou corps non enduit de corps gras etc.)
- S'assurer que les règles du fairplay soient rigoureusement appliquées
- Avant le début de l'assaut, donner quelques recommandations aux deux combattants et leur demander de se saluer (toucher les gants).
- Superviser l'intégralité de l'assaut.
- A la fin d'un assaut, rassembler et vérifier les feuilles de jugement des trois juges. Après vérification, il doit les remettre au superviseur du tatami qui en vérifie la conformité et désigne le vainqueur.
- Désigner le vainqueur en levant le bras du kickboxeur gagnant, lors de l'annonce de la décision.
- Si l'arbitre disqualifie un boxeur ou arrête un assaut, il devra en donner la raison au superviseur qui en informera le speaker pour l'annonce de la décision.

### **Art.11.3 Rôle des arbitres**

**Un arbitre peut :**

- Arrêter un assaut à tout moment s'il considère qu'il est trop déséquilibré et dans l'intérêt de

la santé et de la sécurité.

- Arrêter un assaut à tout moment si un kickboxeur a reçu un coup non autorisé ou s'il est blessé, ou s'il considère qu'un kickboxeur n'est plus en mesure de continuer.
- Arrêter un assaut à tout moment s'il trouve que les kickboxeurs ont un comportement antisportif. Dans un tel cas, il peut disqualifier un ou les deux kickboxeurs.
- Prévenir un kickboxeur ou arrêter l'assaut et donner un point négatif ou un avertissement à un kickboxeur pour une violation du règlement.
- Expulser un entraîneur ou un soigneur ayant transgressé les règles ou le kickboxeur lui-même si l'entraîneur ou le soigneur refuse d'obéir à ses ordres.
- Disqualifier, avec ou sans avertissement, un kickboxeur qui a commis une violation du règlement grave.
- Si un kickboxeur transgresse les règles mais ne mérite pas forcément une disqualification, l'arbitre doit arrêter l'assaut et donner un avertissement au kickboxeur. Avant l'avertissement, l'arbitre doit ordonner au kickboxeur d'arrêter l'assaut. L'avertissement doit être donné de manière claire, de façon à ce que le kickboxeur comprenne bien la raison et cause de la pénalité. L'arbitre doit signaler à l'aide de la gestuelle réglementaire à chacun des juges qu'un avertissement spécifique a été donné et désigner clairement le kickboxeur qui a été sanctionné. Après avoir donné l'avertissement, l'arbitre donne l'ordre de boxer.
- Si un kickboxeur reçoit trois avertissements officiels dans un même assaut, il est disqualifié.

Un arbitre peut mettre en garde un kickboxeur. Une mise en garde est un avertissement donné par un arbitre à un kickboxeur pour avoir transgressé une règle. Pour ce faire, il stoppe l'assaut mais pas nécessairement le chronomètre.

#### **Art.11.4 Les juges**

Chaque juge doit considérer de manière indépendante les mérites des deux kickboxeurs, et doit choisir le vainqueur en fonction de la réglementation.

Durant l'assaut, il ne parlera pas au kickboxeur, aux autres juges ou à toute autre personne, à l'exception de l'arbitre. Il peut, si nécessaire, à la fin de chaque round, notifier à l'arbitre d'un incident qu'il n'aurait pas vu, par exemple lui faire part de la mauvaise conduite d'un soigneur.

Un juge marquera le nombre de points (comptage manuel) accordé à chaque kickboxeur sur sa feuille d'attribution de points à chaque fin de round.

Il ne quittera pas sa place jusqu'à ce que la décision finale soit annoncée.

En cas d'absence de scoring machine, il est obligatoire pour tous les juges d'utiliser un compteur manuel (clikers).

## **Art.12. BLESSURES**

En cas de blessures d'un des compétiteurs, l'assaut sera stoppé uniquement le temps nécessaire pour qu'un médecin ou l'équipe médicale décide si le kickboxeur blessé peut continuer l'assaut ou pas.

Une fois que l'équipe médicale ou le médecin arrive sur le tatami, il n'aura que deux minutes pour décider du traitement de la blessure. Tous les traitements doivent être apportés dans un délai de deux minutes.

Si la blessure est sérieuse et doit être traitée par l'équipe médicale ou le médecin, seul le médecin ou l'équipe médicale peut décider de la fin de l'assaut.

Si l'assaut doit être arrêté en raison d'une blessure, l'arbitre et les deux juges doivent décider :

- Qui a causé la blessure ?
- Si la blessure était intentionnelle ou pas.
- Si c'était la faute du kickboxeur blessé ou pas.
- Si la blessure a été causée par une technique non autorisée ou pas.
- S'il n'y avait pas de violation des règles de la part du kickboxeur non blessé, ce dernier gagnera par forfait
- Si le kickboxeur non blessé a violé les règles, le kickboxeur blessé gagnera par disqualification.
- Si le kickboxeur blessé est déclaré apte à continuer l'assaut par l'équipe médicale ou le médecin, alors l'assaut reprendra.
- Si un kickboxeur est blessé durant l'assaut, le docteur est la seule personne qui peut évaluer les circonstances.
- Si un kickboxeur demeure inconscient, seul l'arbitre et le médecin en charge seront autorisés à rester sur le tatami. Sauf si le médecin a besoin d'assistance.

### **En cas de KO, se reporter au règlement général FFKMDA**

## **Art.13. LE SALUT**

Avant et après un assaut, les kickboxeurs se toucheront les gants en signe de sportivité. Le salut aura lieu avant de commencer le premier round et après la décision.

## **Art.14. UTILISATION DE DROGUES**

Toutes drogues ou substances chimiques ingérées par un kickboxeur, qui ne font pas partie d'un régime normal sont interdites.

Tous kickboxeurs ou officiels qui violeraient ce code pourraient être disqualifiés ou suspendus par la FFKMDA.

Tout kickboxeur qui refuse de se soumettre à un examen médical ou test de dopage après un assaut permettant de vérifier qu'il n'a pas violé cette règle, peut être disqualifié ou suspendu. Il en sera de même dans le cas où un officiel encourage un tel refus.

**Art.15. ACCORDS**

Le présent règlement est en adéquation avec celui de la WAKO, fédération internationale à laquelle la FFKMDA est affiliée.

**Art.16. 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.*