



Règlement

KARATE FULL CONTACT

SAISON 2016/17



Règlements Sportif et d'Arbitrage

SOMMAIRE

Mis à jour le 1^{er} septembre 2016

- **Définition du Karaté Full Contact**
- **Règles du Karaté Full Contact**
- **L'aire de compétition**
- **Règlement Médical**
- **Catégories de poids seniors et temps de combat**
- **L'équipement**
- **Pesée**
- **Touches autorisées en Karaté Full Contact**
- **Zones de frappes et comportements non autorisés**
- **Techniques autorisées**
- **Délégation Officielle**
- Le chef de ring ou tatamis*
- L'arbitre*
- Le chronométrateur*
- Juges*
- Le compteur de Pied*
- **Réclamations**
- **Service médical**
- **Le coach**
- **L'organisateur / Obligations**

Les

Toute manifestation de Karaté Full Contact ne peut être organisée qu'avec l'autorisation de la FFKDA ou de son instance décentralisée (Ligues ou départements)

➤ **Définition du Karaté Full Contact :**

Le Karaté Full Contact est une discipline de combat de percussion pieds-poings **au-dessus de la ceinture**, où les techniques sont portées à pleine puissance sur les parties du corps autorisées et où **l'efficacité** est un critère essentiel de victoire.

Voir le règlement ci-dessous.

Les coups de poings et de pieds référencés doivent être donnés sur des cibles autorisées avec précision, vitesse et détermination, réalisant un réel impact.

Les coups de pieds et de poings sont autorisés, sur la face et les côtés de la tête, le devant et les côtés du corps **au-dessus de la ceinture**.

Les balayages ou **déséquilibres extérieurs et intérieurs** effectués sur les chaussons de protection sont autorisés.

Les combats se déroulent sur un ring. L'utilisation d'un tatami réglementaire de 10/10m avec une aire d'évolution des combattants limitée à 8/8m est toutefois possible.

L'arbitre central ne juge pas les combattants ; il s'assure que le règlement soit correctement appliqué.

Les juges apprécient l'efficacité des techniques autorisées et attribuent à la fin de chaque round une note (1,2 ou 3 points) aux compétiteurs.

1 point = drapeau côté rouge ou bleu tendu vers le bas

2 points = drapeau côté rouge ou bleu tendu à l'horizontale

3 points = drapeau côté rouge ou bleu tendu vers le haut

➤ **Règles du Karaté Full Contact :**

Les compétiteurs se présentent sur le ring ou tatami en tenues réglementaires, équipés de leurs protections homologuées et après vérification des éventuels bandages souples par les juges 1 et 3, peuvent mettre leurs gants.

A l'appel de l'arbitre ils rejoignent le centre du ring ou tatami face à face à deux mètres l'un de l'autre). Après les dernières recommandations de l'arbitre et à son commandement « PRÊT », ils se mettent en position de combat en attendant le signal de départ de l'arbitre « ALLEZ ».

L'arbitre demande aux juges, au chronométreur et au compteur de pieds s'ils sont prêts.

Le temps ne peut être arrêté que par le commandement « CHRONO » de l'arbitre.

Un combattant peut demander l'arrêt du temps en levant un bras afin de replacer son équipement de sécurité ou faire vérifier une blessure. L'arbitre ne doit pas arrêter le temps s'il estime que cela

fera perdre l'avantage à l'autre combattant.

Si un arbitre estime qu'un combattant demande des arrêts répétitifs afin de se reposer ou d'empêcher son adversaire de marquer des points, une remarque verbale en premier lieu, puis une pénalité lui sera donnée. Si cela se reproduit une deuxième pénalité lui sera donnée. A la troisième pénalité l'arbitre lui signifiera la perte de la reprise par 0-9, s'il persiste il pourra le disqualifier.

➤ **L'aire de compétition :**

Durant le combat personne ne sera admis sur l'aire de compétition à part l'arbitre ou les services médicaux sur appel de celui-ci.

Personne, outre le staff officiel, ne sera autorisé à dialoguer avec les juges.

Les rencontres se feront sur **ring homologué par la FFKDA** ou, dans certains cas sur un tatami officiel de 10/10m.


L'aire d'évolution des combattants sur tatami est de 8/8m.

Dans ce cas une deuxième catégorie de pénalités « sortie » sera prise en compte par l'arbitre.

Lorsqu'un pied est à l'extérieur de cette zone le compétiteur est déclaré « SORTIE » sauf s'il s'agit d'une poussée de l'adversaire qui pourra, éventuellement, être lui-même sanctionné.

➤ **Règlement Médical :**

Chaque compétiteur devra être en possession d'un passeport sportif et d'une licence en cours de validité délivré par la FFKDA sur lequel figurera un certificat médical (de la saison en cours) de **non contre-indication à la pratique en compétition des Arts Martiaux et Sports de contact reconnus par la FFKDA**. Un examen de fonds de l'œil et un électrocardiogramme annuel, non obligatoire, est conseillé. Le compétiteur présentera son passeport dûment rempli à chaque contrôle et procédure de pesée (cf. règlements FFKDA).

 **IMPORTANT :** Tout compétiteur n'étant pas en règle avec le règlement médical ne sera pas autorisé à combattre.

Catégories de poids seniors (saison 2016-2017) *:

MASCULINS : - 56/ - 60/ - 64/ - 68/ - 72/ - 76/ - 80/ - 85/ - 90/ +90

FEMININES : - 50/ - 54/ - 58/ - 63/ - 68/ +68

Le jour de la rencontre, l'organisation se réserve le droit de créer une catégorie visant à réduire les écarts de poids importants dans les catégories de poids extrêmes.

* susceptibles d'évoluer en 2017-2018

➤ Temps de combat :

Le Karaté Full Contact s'adresse uniquement aux seniors hommes et femmes.

Les qualifications se déroulent en **2x2mns** (Honneurs) et **3x2mns** (Elites) (**6 coups de pieds effectifs** au-dessus de la ceinture obligatoires par reprise).

Les finales en **3X2mns** (Honneurs) et **5x2mns** (Elites) (**6 coups de pieds effectifs** au-dessus de la ceinture obligatoires par reprise).

Remarque : Dans les catégories dans lesquelles le nombre de combats qualificatifs est égal ou supérieur à 3, les finales se dérouleront en 2 x 2mns (Honneurs) et 3x2mns (Elites).

GALAS et Classement des combattants

Le responsable du ring remplira et signera les décisions des juges sur les passeports sportifs des combattants afin de cumuler les points nécessaires pour passer en classe supérieure.

Pour passer de la classe **HONNEUR** à la classe **ELITE**, il faut totaliser 24 points.

(Barème : une victoire = 4points, un nul = 2points, une défaite = 0 point)

Une bonification exceptionnelle pourra être accordée en fonction du passé sportif du compétiteur dans une autre discipline pieds-poings.

En **Championnat de France** un compétiteur devra obligatoirement posséder la nationalité française. Les participants devront obligatoirement présenter leur carte nationale d'identité à la pesée.

AUCUN SURCLASSEMENT DE CATEGORIE D'AGE N'EST AUTORISE.

➤ L'équipement :

Les différentes protections composant l'équipement du Karaté Full Contact doivent être soumises à l'homologation de la FFKDA.

Les combattants seront différenciés par un équipement rouge (casque, gants, chaussons et ceinture) pour le 1^{er} appelé, et un équipement bleu (casque, gants, chaussons et ceinture) pour le second.

Il n'y aura aucune tolérance sur la signalétique des équipements (rouge ou bleu obligatoire)

Les gants :

Ils devront être en bon état et homologués par la FFKDA :

Par mesure d'équité les gants à velcro **10 onces** pour toutes les catégories de poids jusqu'aux -72kg inclus et **12 onces** pour toutes celles au-dessus de 72kg sont les seuls homologués (couleur rouge ou bleue obligatoire).

Les bandages :

Les combattants ont le droit à une bande de coton extensible ne devant pas excéder 2,5 m de long et 5cm de large, le bandage croisé est autorisé.

Aucune autre espèce de bandage ne pourra être employée, l'emploi de tape, ou de produit similaire est formellement interdit.

Toutefois un sparadrap de 7.5cm de long et de 2.5cm de large peut être posé au niveau du poignet pour retenir le bandage.

L'arbitre central vérifiera les bandages avant la mise en place des gants.

Un contrôle des bandages pourra être effectué à la fin du combat.

Les protections de pieds :

Les protections de pieds de type Boxe Américaine-Full Contact sont les seuls homologués (couleur rouge ou bleue obligatoire).

Les protections obligatoires :

Pour les hommes : gants et protèges pieds homologués, coquille, protège dents, casque type olympique sans pommettes.

Pour les femmes : gants et protèges pieds homologués, protège dents, protège poitrine et casque type olympique sans pommettes.

Les protèges tibias sans armatures sont tolérés.

En gala (5x2 mn ou plus) les compétiteurs de classe « élite » pourront combattre sans casque et sans tee-shirt.

Tout le matériel doit être homologué par la FFKDA.

La tenue :

La tenue devra être décente et propre, les combattants seniors se présenteront en pantalon style kimono ou boxe américaine-full contact et tee-shirt ne comportant aucune inscription ou publicité excepté l'écusson et/ou le nom du club.

Le port de bijoux, boucles d'oreilles, bagues, piercing... est formellement interdit pour des raisons évidentes de sécurité.

Les prothèses auditives et optiques sont interdites en compétition.

➤ Pesée :

Elle s'effectue par la commission sportive sous le contrôle possible des responsables de ring (ou chefs de tatamis).

Pour toutes les rencontres, tous les combattants de toutes catégories doivent être impérativement pesés sur une balance à curseur (+ ou - vingt grammes) ou sur une balance électronique (+ou - deux cent grammes).

Tolérance de poids :

Aucune tolérance de poids ne sera acceptée si la pesée a lieu la veille de la rencontre ou dans la matinée.

Si la pesée a lieu l'après-midi ou en soirée, la tolérance sera de cinq cents grammes.

En dessous de la limite inférieure de la catégorie de poids (hors championnats et coupes), la rencontre peut avoir lieu si la différence de poids entre les deux combattants n'est pas supérieure à l'écart de la catégorie.

➤ Touches autorisées en Karaté Full Contact:

La tête : face et côtés

Le corps : face et flancs

Pieds : seulement pour les balayages, déséquilibres extérieurs et intérieurs sur le chausson de protection.

➤ Zones de frappes et comportements non autorisés :

Les coups de pieds dans les jambes sont interdits.

Frapper avec les mains ouvertes.

Attaquer la gorge, les parties génitales, le dos, derrière la tête, les jambes.

Attaquer avec le coude, l'arête de la main, le pouce et les épaules, donner des coups de tête.

S'enfuir, tourner le dos, saisir, esquiver en dessous de la ceinture.

Attaquer un adversaire tombé ou encore au sol, ou qui a une main ou un genou au sol.

Attaquer un adversaire hors de la zone de compétition

Continuer alors que le commandement « stop ! » a été formulé, ou après la fin du round.

Huiler abondamment le visage ou le corps.

Ces infractions aux règlements peuvent, en fonction de leur niveau de gravité, être sanctionnées par des remarques, avertissements, points négatifs, perte du round par 9-0 ou même une disqualification.

➤ Techniques autorisées :

Coup de pied de face :

Coup de pied exécuté directement vers l'avant avec le dessous du pied (ou talon)

Coup de pied de côté :

Coup de pied exécuté latéralement avec le dessous du pied (talon ou tranchant)

Coup de pied circulaire :

Coup de pied exécuté suivant une trajectoire circulaire avec le dessus du pied

Coup de pied retourné direct :

Coup de pied exécuté après un mouvement de rotation du corps, directement vers l'arrière avec le talon, le bol ou le plat du pied

Coup de pied en revers :

Coup de pied circulaire exécuté de l'intérieur vers l'extérieur avec le talon ou le plat du pied

Coup de pied retombant :

Coup de pied exécuté en frappant de haut en bas avec le talon ou le plat du pied

Coup de pied en croissant :

Coup de pied circulaire exécuté avec l'intérieur ou l'extérieur du pied en position fléchie ou tendue

Toutes ces techniques de coups de pied peuvent s'effectuer retournées ou sautées.

Balayages :

Techniques exécutées avec le tranchant du pied sur le chausson de protection vers l'intérieur ou l'extérieur.

Crochet :

Coup de poing suivant une trajectoire circulaire donné à mi-distance ou en corps à corps.

Direct :

Coup de poing direct suivant une trajectoire rectiligne

Uppercut :

Coup suivant une trajectoire verticale/oblique du bas vers le haut délivré à mi-distance ou en corps à corps.

Coup de poing sauté :

Direct du bras arrière avec une extension et une propulsion vers l'avant.

Coup de poing retourné ou back-fist:

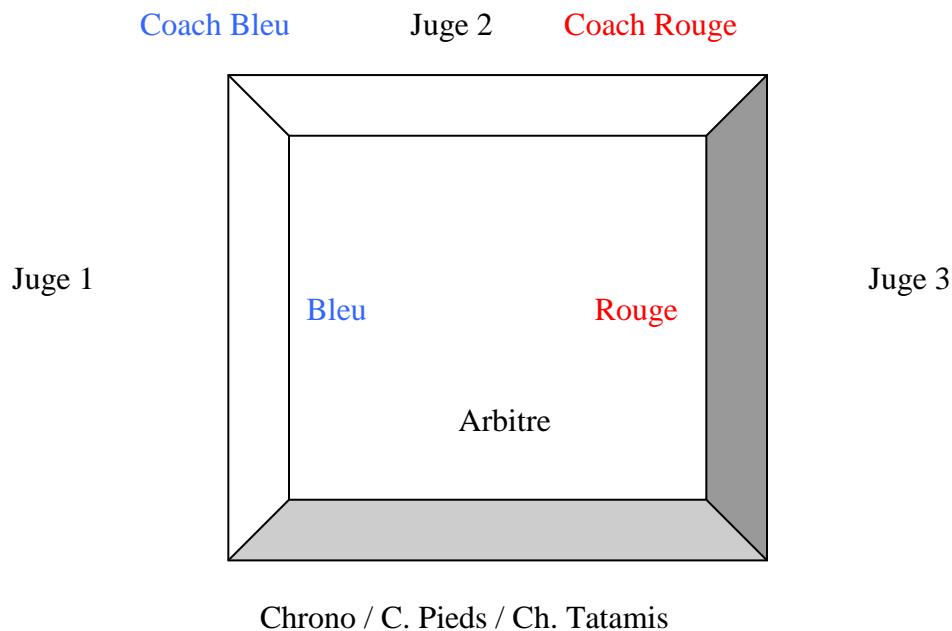
Coup de poing exécuté avec une rotation du corps avec le dessus du gant

➤ **L'équipe officielle :**

Le placement des officiels, du coach et du soigneur reste identique aux positions habituellement référencées en compétition sur ring.

Dans l'éventualité de match sur tatamis, seul le coach sera habilité à rester à la place qui lui est réservée durant les rounds, le soigneur pourra le rejoindre durant les temps de repos.

Voir dessin ci-dessous :



Elle est désignée par l'instance fédérale du département, ligue ou national, en fonction du niveau de la compétition.

Elle comprend :

- Le responsable du ring ou chef de tatamis
- L'arbitre
- Le chronométrateur
- Les juges
- Le compteur de pied

Le Responsable du ring ou tatami :

Il affecte les juges et l'arbitre pour chaque rencontre.

Il vérifie le bon déroulement des rencontres.

Il note les sanctions infligées aux participants par l'arbitre.

Il inscrit les résultats et décisions de chaque rencontre sur la feuille de marque et appose sa signature.

Il est le responsable administratif des documents de son tableau (feuille de déclarations d'accident, enregistrement des réclamations, certificats médicaux etc..).

Il s'assurera de la présence d'un service médical afin de pouvoir répondre rapidement à une demande de l'arbitre central.

Pour une compétition départementale, le responsable de ring doit être au moins de niveau régional.

Pour une compétition régionale, il doit avoir au moins le niveau national.

Le responsable de ring est le juge ultime pour toute décision ou jugement à prendre immédiatement. Il a tous les pouvoirs de décision dans la limite des points prévus par la réglementation de la FFKDA qui régissent la pratique du Karaté Full Contact.

Il pourra selon les cas suivants changer la décision :

-s'il y a une erreur dans le calcul des points attribués par les juges

-violation ou vice de procédure du règlement fédéral.

L'arbitre :

L'arbitre devra connaître parfaitement les règlements de la compétition Karaté Full Contact.

Il doit :

- S'assurer de la présence de l'équipe officielle
- Réunir les deux combattants au centre de l'aire de compétition au début de chaque rencontre afin de leurs rappeler les consignes essentielles
- Veiller à ce que les deux combattants se saluent avant le début et la fin de la rencontre
- Proclamer la décision à l'issue de la rencontre sans en annoncer les scores.

Les commandements de l'arbitre :

« **PRÊT !** » Ce commandement est utilisé pour mettre, ou remettre les deux combattants en garde au début de chaque reprise ou après une intervention de l'arbitre central.

« **ALLEZ !** » L'arbitre l'utilise pour lancer ou relancer le combat.

« **CHRONO !** » Ce commandement stoppe le chrono et est utilisé pour arrêter les combattants qui doivent se replacer au centre de l'aire de compétition.

« **STOP !** » A ce commandement les deux compétiteurs s'arrêtent de combattre et reculent d'un pas. Le chronomètre ne s'arrête pas, leur assaut reprend après le commandement « **ALLEZ** » de l'arbitre, sans revenir au centre de l'aire de compétition.

Dans l'éventualité d'un combat sur tatamis :

« **SORTIE !** » différencier les sorties volontaires, donc sanctionnées (1^{er} : Pénalité / 2^{ème} : Pénalité / 3^{ème} : Pénalité/ 4^{ème} : perte de la reprise = 9 à 0) à celles provoquées par des poussées de l'adversaire qui peut alors être sanctionné.

Les interventions de l'arbitre :

Il doit veiller à ce que les deux combattants se présentent sur l'aire de compétition dans la minute qui suit leur appel.

Si un des combattants sans raison valable reconnue se présente en retard de plus d'une minute il sera disqualifié.

C'est le chronométrateur qui, à la demande de l'arbitre décompte le temps.

Il décompte les secondes oralement et gestuellement en cas de hors combat.

Il doit veiller à ce que le coach et le soigneur soient bien en tenue de sport et baskets à l'emplacement qui leurs sont réservés. Le coach ne peut donner des conseils que pendant la période de repos.

Le non-respect de cette règle peut entraîner les sanctions suivantes :

- 1° fois l'arbitre donne une pénalité au compétiteur pour le comportement du coach
- 2° fois l'arbitre donne une pénalité au compétiteur pour le comportement du coach
- 3° fois Perte du round 9 à 0
- 4° fois Disqualification

L'arbitre n'est pas tenu de respecter l'échelle des pénalités au regard de la gravité de l'infraction.

Afin de clarifier ses interventions, il utilisera les justifications suivantes :

- Coup dangereux ou technique interdite
- Tête en avant ou genou en avant
- Non-respect des commandements de l'arbitre
- Comportement antisportif...

-Il doit veiller à ce que toutes ses interventions, soient à la fois orales et gestuelles pour une meilleure compréhension.

-Il peut séparer les combattants physiquement si ceux-ci n'obtempèrent pas à ces commandements verbaux.

Une intervention de ce genre peut entraîner un avertissement à l'un ou à l'autre des combattants ou même aux deux combattants suivant le cas.

Si l'un des deux combattants démontre une insuffisance technique ou physique en Karaté Full Contact, il devra arrêter la rencontre, ce qui entraînera la disqualification du combattant et la victoire de son adversaire.

Si un combattant perd son protège dents, il doit stopper la rencontre, puis envoyer celui-ci vers son coach pour rincer le protège dents et le remettre rapidement.

A la 3^{ème} perte dans le même round, le combattant sera pénalisé selon l'échelle de pénalités en vigueur.

Les sanctions de l'arbitre :

Il n'existe qu'une seule catégorie de pénalités regroupant l'ensemble des infractions au règlement.

Toutefois une 2^{ème} catégorie qui ne compte que les sorties sera ajoutée en cas de compétition sur tatamis. Cette catégorie n'a pas lieu d'exister en cas de rencontre sur ring et les avertissements infligés dans chacune des catégories ne seront pas cumulable d'une catégorie à l'autre.

- **Les remarques :**

Pour toute faute bénigne, l'arbitre peut faire des remarques verbales aux combattants qui seront sans incidences sur les jugements.

- **Les pénalités :**

La première pénalité n'entraîne aucune sanction

La deuxième pénalité n'entraîne aucune sanction

La troisième entraîne la perte du round par 9 à 0

- **La disqualification :**

Elle est prononcée par l'arbitre **après accord des juges** pour tout comportement antisportif ou non-respect du règlement.

Si les deux combattants sont coupables, ils recevront alors tous les deux des remarques, des pénalités et pourront même être disqualifiés ensemble.

Annonce ou demande de sanction par l'arbitre :

Lorsqu' une faute mérite une sanction, l'arbitre doit arrêter le combat pendant la reprise.
Il doit demander aux deux combattants de rejoindre leurs positions de départ au centre de l'aire et attribue la sanction.
Il indique de l'index, bras tendu, le combattant sanctionné.
Il annonce la sanction à haute voix et par geste la faute.

Le hors combat :

Un combattant est considéré hors combat lorsqu'il présente des signes manifestes d'affaiblissement physiologique tel qu'il n'a plus les possibilités physiques ou psychiques de continuer la rencontre.

Conséquences en combat :

Lorsqu'un combattant est hors combat, l'arbitre indique le coin neutre à son adversaire puis commence le décompte des 8 secondes, si son adversaire ne rejoint pas le coin neutre, celui-ci suspend le décompte jusqu'au respect de cette règle.

Lorsqu'un combattant est hors combat, l'arbitre doit obligatoirement compter huit secondes avant d'autoriser le combattant à reprendre la rencontre, à huit le combattant doit impérativement avoir levé les bras en garde.

Si le combattant n'est pas apte à reprendre la rencontre l'arbitre arrête la rencontre et demande :
Soit la disqualification de l'adversaire s'il y a eu infraction au règlement, ou confirme sa victoire par hors combat.

Si un combattant doit être compté trois fois dans le même combat, ou 2 fois dans la même reprise, l'arbitre doit obligatoirement arrêter le combat et donner la décision.

Blessure accidentelle d'un combattant :

Si pour une raison quelconque un combattant se blesse au cours d'une rencontre sans que l'accident soit imputable à un coup de son adversaire, celui-ci sera considéré hors combat.

Tout comportement antisportif pourra entraîner la disqualification du compétiteur, voire le conseil de discipline de la FFKDA.

Coups accidentels :

Si le combat est stoppé par une faute accidentelle, l'arbitre doit décider si le combattant accidenté peut continuer le combat ou non, l'arbitre peut se faire assister du service médical.

Si le combattant n'a pas de blessure sérieuse, l'arbitre se doit de faire repartir le combat dans un laps de temps raisonnable.

Si dans le cas d'une faute accidentelle au cours du 1^o round, le combattant est considéré inapte à reprendre le combat, il y aura systématiquement décision des juges (désignation du vainqueur).

Si un coup accidentel survient pendant les rounds suivants et que le combat est arrêté, la décision

se fera au décompte des points obtenus lors des rounds précédents.

Le Hors Combat :

Lorsqu'un combattant présente les symptômes du "Hors Combat" l'arbitre peut, à tout moment du compte, déclarer ce boxeur « OUT »

L'arbitre doit alors ôter le protège dents de la bouche du combattant et doit rapidement faire intervenir le service médical.

Préparation physique et psychologique

L'arbitre doit avoir satisfait à la visite médicale annuelle et doit être en pleine possession de ses moyens.

Son rôle est essentiel. Il doit prendre conscience qu'on lui confie la mission de faire respecter les règles et la sécurité des deux athlètes.

Son premier souci sera donc d'assurer la protection effective des combattants.

Cette responsabilité sera présente à son esprit durant tout le combat.

Rôle de l'arbitre avant le combat :

Il vérifie la tenue des compétiteurs (coquille, bandages, gants, protèges tibia, protège-dents, protèges pieds, casque, protège poitrine ou coque de protection pour les féminines).

Il s'assure que les ongles des pieds des combattants ne sont pas dangereux.

Il s'assure que les bandages sont posés de façon réglementaire.

L'arbitre doit également s'assurer que le visage des boxeurs n'est pas enduit de corps gras (le faire essayer par son coach) et qu'il n'a pas de pansement sur le visage ou le corps.

La tenue de l'arbitre :

La tenue d'arbitrage est celle en vigueur au sein de la FFKDA

Le chronométrateur :

Il chronomètre :

- Les temps des reprises
- Les intervalles de repos (minute de repos)
- Le temps pendant lequel un combattant est hors combat
- Le temps de retard sur l'enceinte de ou des combattants à la demande de l'arbitre.

Ce n'est qu'au commandement « Allez » de l'arbitre qu'il déclenche son chronomètre.

A chaque commandement « Chrono » de l'arbitre Il arrête le chrono.

A la fin de chaque reprise il fait sonner le gong et déclenche le 2° chronomètre pour la minute de repos.

Le juge :

Les juges 1 et 3 Vérifient les bandages, la tenue et l'équipement de chaque combattant avant le combat.

Chaque juge attribue, à l'issue de chaque reprise, et au commandement de l'arbitre des notes : 1 pt ,2 ou 3pts

1 point = Drapeau rouge ou bleu tendu vers le bas

Est attribué au compétiteur ayant démontré une efficacité légèrement supérieur à son adversaire.

2 points = Drapeau rouge ou bleu tendu à l'horizontale

Est attribué au compétiteur ayant efficacement dominé son adversaire et prit la plupart du temps l'initiative du combat.

3 points = Drapeau rouge ou bleu tendu vers le haut

Est attribué au compétiteur ayant largement dominé son adversaire sur toutes les formes techniques et tactiques.

En cas d'égalité à l'issue du combat, le vainqueur sera désigné par décision des juges en concertation avec l'arbitre. Drapeau rouge ou bleu levé vers le haut.

Modalité de jugement :

Le critère essentiel de jugement en Karaté Full Contact est l'efficacité.

Les coups comptabilisés doivent être des percussions franches et puissantes sur les surfaces autorisées. Ces percussions, pour être comptabilisées, ne doivent pas avoir été parées.

Les percussions alternées en pieds et en poings seront valorisées, tout comme l'attitude offensive. Il est souhaitable que les juges et l'arbitre n'officient pas les compétiteurs de leur ligue ou de leur département pendant la manifestation.

Le compteur de pieds :

Le compteur de pieds comptabilise jusqu'à six, à l'aide du tableau de comptage électronique, les techniques de jambes effectives données dans chaque reprise pour chaque combattant.

Le nombre de coups de pieds par reprise doit être de 6 minimums.

Toutefois, dans le cas où le compétiteur ne réalise pas la totalité de ses coups de pieds, il aura la possibilité de les réaliser dans les reprises suivantes.

Si à la fin de la rencontre il n'a toujours pas réalisé la totalité de ses coups de pieds, alors chaque coup de pied manquant entraînera 1 point négatif retiré au score total.

➤ Réclamations :

Les réclamations doivent être effectuées par le coach et adressées par écrit avant la fin de la manifestation au responsable du ring. Celles-ci seront notées sur le P.V de la manifestation. Dans le cas contraire toutes les réclamations seront déclarées non recevables.

Changement de décision :

Toute décision officielle est définitive et ne peut être changée à moins :

- que des erreurs intervenues en calculant les scores soient découvertes
- qu'il y ait des infractions évidentes au règlement

Situations non prévues au règlement :

Le responsable de l'arbitrage peut prendre toute décision pour faire face aux situations non prévues par le règlement.

➤ Service médical :

Un service médical doit obligatoirement être présent pendant la manifestation, il interviendra sur l'aire de compétition à la demande de l'arbitre et statue sur la capacité du combattant à poursuivre la rencontre.

Le service médical devra donner les soins en cas de besoin, tant aux combattants, qu'aux officiels et qu'aux spectateurs.

Il ne quittera la salle qu'une fois celle-ci totalement évacuée.

Le contrôle de l'aptitude médicale s'effectue en même temps que la pesée.

Le service médical peut examiner et soigner le combattant durant la minute de repos s'il le désire, ou à la demande de l'arbitre.

Dans le cadre de la prévention des hépatites et du sida, l'arbitre central ou le service médical doit interrompre la rencontre lorsque l'un des deux combattants présente une hémorragie importante.

Il est conseillé d'avoir un véhicule sanitaire ou d'avoir la présence de la sécurité civile, de façon à répondre aux besoins les plus urgents.

Le service médical a tous pouvoirs s'il juge qu'un participant est sous l'emprise d'alcool, de produits stupéfiants ou tous autres produits. Il le signalera au chef de ring qui engagera les procédures adaptées.

➤ **Le coach :**

Les combattants doivent obligatoirement avoir un coach positionné à l'emplacement réservé pendant le combat. Il doit être majeur et doit rester à la place qui lui est impartie durant le match.

Le nom des coaches sera fourni à l'enregistrement des combattants.

Le coach n'est pas autorisé à pénétrer sur l'aire de compétition pendant les rounds, ni à communiquer, se plaindre ou faire des remarques désobligeantes aux juges et à l'arbitre.

Il devra être en tenue de sport et baskets, sans port de casquette, signe religieux, politique, etc.
Le mauvais comportement du coach pourra entraîner des pénalités pour le combattant qu'ils assistent.

Le coach a le droit de :

- Jeter l'éponge en reconnaissance de la défaite de son combattant
- Déposer une réclamation par écrit qu'il remettra au chef de ring après la proclamation de la décision qu'il conteste.

➤ **L'organisateur / Obligations :**

L'organisateur est responsable de la présence du service médical. La présence d'une unité d'urgence d'évacuation (croix rouge) munie d'un matériel de réanimation, ainsi que d'un véhicule sanitaire est souhaitable.
