



FSGT

2017

REGLEMENTATION OFFICIELLE

DU COLLEGE DES BOXES PIEDS -POINGS

COMMISSION DE KICK-BOXING ET DISCIPLINES ASSOCIEES

Kick-Boxing FSGT

SOMMAIRE

AUTORITE	3
LE RING	3
GALAS REGIONAUX ou NATIONAUX	3
CHAMPIONNATS, COUPES, REGIONALES OU NATIONALES	4
CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX	5
ORGANISATION	5
COMBATTANT : Tenue et équipement	7
EQUIPEMENT OFFICIEL DES COMBATTANTS	8
EQUIPEMENT OFFICIEL DES COMBATTANTES	8/9
CATEGORIES DE POIDS	10
CATEGORIES D'AGES	12
LES OFFICIELS	13
LES COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE	13
L'ARBITRAGE	14
LES JUGES-ARBITRES	14
COACHS ET SOIGNEURS	14
LE MEDECIN	15
LE SPEAKER	15
LE COMBAT	15
COMPORTEMENT MALHONNETE	15
LES COUPS DE PIEDS INTERDITS	16
COUPS ACCIDENTELS	16
L'ARRET DU COMBAT	17/18
LE DECOMPTE	18
COMPTER 8 DEBOUT	19
TRANSMISSION DU COMPTE	19
CHUTE DU RING	19
ESSUYAGE DES GANTS	19
RECOURS AU MEDECIN	19
COMPTAGE DES POINTS	20
DECISION / CHANGEMENT DE DECISION	21
INCAPACITE	21
LA DROGUE	22
SURCLASSEMENT	22
KICK-BOXING LIGHT	22

**REGLES ET REGLEMENTATION DE LA COMMISSION DE
KICK-BOXING ET DISCIPLINES ASSOCIEES de la FSGT**

AUTORITE :

La réglementation contenue dans ce document constitue la règle officielle de la FSGT 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 FSGT

LE RING, LE TATAMIS :

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. Ring 4 cordes, (ring 3 cordes autorisé, si absence du 4 cordes)

TATAMIS : POUR LE KICK LIGHT DIMENSIONS 4 X 6 METRES POUR LES JEUNES DE POUSSIN A JUNIOR.

TATAMIS : POUR LE KICK LIGHT ADULTES DE SENIORS A VETERANS DIMENSIONS 4 X 8 METRES.

RENCONTRES REGIONALES ET NATIONALES :

Les assauts en série Jeunes et loisirs sont en 3 reprises de 1mn pour les poussins, benjamins, minimes (masculins et féminins loisirs). Pour les cadets, juniors, séniors, vétéran les assauts sont de 3 reprises de 1mn 30 s (masculins, féminins loisirs).

Les combats AMATEUR sont en 3 reprises de 1mn 30s pour les hommes.

Les combats Série AVANCEE sont en 3 reprises de 2 mn pour les hommes et 3 reprises de 2 mn pour les femmes.

Les combats Série EXPERT sont en 5 reprises de 2mn pour les hommes et 3 reprises de 2mn pour les femmes.

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

Le repos entre deux compétitions est de 2 à 4 semaines selon le type de compétition.

Pour tous les combats hommes et femmes le BACK-FIST est interdit sur le territoire français. Série AVANCEE et EXPERT (tournoi) : 3 reprises de 2 mn pour les hommes et les femmes.

Le coup de genou direct « kick-boxing Japonais » (avec saisie du cou) est autorisé. Un seul coup de genou. Temps de saisie 5 secondes. Ainsi que les techniques autorisé kick boxing (low kick)

Pour les combattant(e)s en série EXPERT et AVANCEE, le temps de combat en gala est de :

5 reprises de 2 mn pour les hommes en EXPERT et de 3 reprises de 2 mn en AVANCEE

3 reprises de 2 mn pour les femmes en EXPERT comme en AVANCEE

CHAMPIONNATS REGIONAUX ET NATIONAUX :

ENGAGEMENT

1. Le Club doit être affilié à LA FSGT
2. Le combattant doit être licencié à la FSGT
3. Caution à l'inscription obligatoire :
4. Tout forfait non signalé au moins sept jours avant la compétition (par écrit), entraînera l'encaissement de la caution (sauf en cas de force majeure). Forfait en règle : envoi du certificat médical dans les délais à la FSGT
5. Respecter les horaires de pesée : aucun retard ne sera accepté (sauf cas exceptionnel dû au transport)
6. En l'absence de combat en championnat, aucun titre ne pourra être décerné.
7. Pour le championnat nationale AMATEUR ET AVANCEE le championnat nationale des jeunes, le championnat de nationale light, qualification régionale obligatoire (seul les champions régionaux sont qualifiés). Liste fournie par la commission sportive régionale, le Président de la ligue ou le CTL. Pour le championnat national EXPERT la compétition est directement nationale.
8. Pour s'inscrire au Championnat de nationale Amateur de la FSGT les compétiteurs ne doivent pas avoir participé à des compétitions autre qu'Amateur, **notamment de pas avoir disputé, avoir détenu ou détenir un titre dit « Pro », quel que soit la discipline.**

COUPE DE FRANCE :

1. Cette compétition est ouverte aux loisirs/amateurs/avancées/experts/ sans qualification régionale.
2. Pas de caution pour cette compétition
3. Cette compétition se déroule sous forme de tournoi sur une journée ou un WE.
4. Pour cette compétition, quelle que soit la classe, protection totale obligatoire.
5. Le temps de combat pour la coupe de France est de : 3 x 1 mn 30s mn pour les AMATEURS
3 x 2 mn pour les AVANCEES et EXPERTS

CHAMPIONNAT DE FRANCE LIGHT :

1. Cette compétition est ouverte aux Juniors/Séniors/Vétérans mélangés, avec une sélection régionale.
2. Pas de caution pour cette compétition.
3. Le temps de combat pour cette compétition est 3 x 1 mn 30s
4. Pour les catégories de poids, se référer au tableau correspondant.

CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX :

- Combats professionnels se référer à la réglementation de la Fédération Internationale concernée en accord avec la FSGT
- Combats amateurs se référer à la réglementation de la Fédération Internationale agréée par

ORGANISATION (cahier des charges) :

ADMINISTRATIF

1. Les demandes d'autorisation de manifestations doivent parvenir au siège administratif deux mois au moins avant la date de la manifestation.
2. Vous devez joindre à vos demandes d'autorisation, les renseignements suivants :
 - Le nom de la salle où aura lieu la manifestation
 - Son adresse complète et 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'autorisation de la ligue Professionnelle pour un gala professionnel - Copie de l'avis de votre ligue régionale.
3. 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.
4. 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
5. L'organisateur devra s'acquitter de la redevance fédérale.

6. Pour toutes compétitions et galas régionales les autorisations seront effectuées par le président de la Ligue
7. Pour toutes compétitions départementales les autorisations seront effectuées par le Président du Comité départemental (ou de la ligue, si le CD n'existe pas).

SECURITE

1. Un médecin devra couvrir la manifestation du début de la pesée jusqu'à l'évacuation de la salle.
2. Une unité d'urgence (avec véhicule) munie d'un matériel de réanimation, avec des intervenants spécialisés est conseillée (sauf dérogation).
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 (prévoir si possible un vestiaire un vestiaire pour le public féminin), un vestiaire réservé aux officiels (fermant à clé) ainsi qu'une pièce réservée au médecin pour examiner les combattants lors de la pesée.
5. Disposer d'un ring conforme à la réglementation en vigueur, d'un éclairage suffisant, disposé au-dessus du ring et non aux coins. Et tatamis
6. **Tous les participants devront être munis de leur passeport sportif rempli avec photo obligatoire, de leur licence et du certificat médical apte à la pratique et au niveau de compétition.**
EXPERT AVANCEE AMATEUR Juniors : Certificat catégorie 3 (Généraliste, Ophtalmo, ECG interprété)
Jeunes et light : Certificat catégorie 1
RAPPEL : Les certificats médicaux, devront être renouvelés toutes les saisons sportives (Valables du 1er septembre au 31 août).
7. Sont autorisés les certificats médicaux des activités pugilistiques en rapport avec le niveau de compétition. Pour les combattants étrangers une traduction de leurs documents est autorisée.
8. Le passeport et les certificats médicaux devront être présentés à tous les combats (Gala ou Championnat).
9. Des contrôles médicaux inopinés, relatifs à l'absorption de produits dopants, pourront être effectués avant, pendant et après la compétition, par des délégués fédéraux ou du ministère de tutelle.
10. 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 des Sports.

FINANCE :

L'organisateur aura à sa charge :

- La prise en charge du déplacement de cinq officiels : 1 superviseur et 4 juges / arbitres. Pour un véhicule : € du KM plus les péages (hors régions).
- Les indemnités des officiels :
 - Plateau Régional : de à € en fonction des ligues et des compétitions.
 - Plateau National / International :
- Les indemnités du médecin et du service d'urgence.
- Prévoir le repas du midi et / ou le soir pour chaque officiel (repas 20 €.).
- Si le déplacement est supérieur à 150 kms (hors régions) : prévoir en plus une nuit d'hôtel (Base hôtel 2 étoiles) avec petit déjeuner.
- Taxe fédéral : se référé à la réglementation de la FSGT

COMBATTANT : Tenue et équipement

1°) Tout combattant devra être propre et avoir une belle apparence. Seule la FSGT 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 FSGT peut demander à ce que le combattant ait une tenue correcte avant que le combat commence ou continue.

3°) Sur les tenues, pour toutes compétitions officielles de la FSGT tout signe ostentatoire 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

KICK-BOXING LIGHT

Protection totale obligatoire

Tee-shirt ou débardeur obligatoire

EQUIPEMENT OFFICIEL DES COMBATTANTS :

Chaque combattant utilisera le matériel de combat fourni et/ou homologué par la FSGT.

SERIE AMATEUR (C) - JUNIOR

Protège dents,
Coquille,
Short (lettres Thaïlandaises interdites),
Bermuda interdit (sous le genou),
Protège tibias chaussettes obligatoires,
Port de casque. Genouillères interdites

SERIE AVANCEE (B)

Protège dents,
Coquille, Short (lettres Thaïlandaises interdites),
Bermuda interdit (sous le genou),
Protège tibias chaussettes obligatoires, (Non obligatoire en gala si les 2 boxeurs sont d'accord) Pas
de casque,
Genouillères interdites

SERIE EXPERT (A)

Chevillières,
Protège dents,
Coquille, Short (lettres Thaïlandaises interdites),
Bermuda interdit (sous le genou), Pas de
casque, pas de protège tibias.
Genouillères interdites

Les combattants hommes doivent porter une coquille de protection en plastique. Une coquille avec protection abdominale est aussi autorisée.

Le poids des gants est de 8/Oz pour les – de 71 Kg et de 10/Oz à partir de 71 Kg.

EQUIPEMENT OFFICIEL DES COMBATTANTES :

SERIE AVANCEE (B) - JUNIOR

Protection de la poitrine,
Protège dents, Short (lettres Thaïlandaises interdites),
Bermuda interdit (sous le genou), Protège
tibias chaussettes obligatoires Port de
casque.
Genouillères interdites

SERIE EXPERT (A)

Chevillières,
Protection de la poitrine,
Protège dents, Short (lettres Thaïlandaises interdites),
Bermuda interdit (sous le genou), Pas de casque, pas
de protège tibias.

Genouillères interdites

Les femmes doivent obligatoirement porter un bustier de protection, le plastique est accepté (consulter Le médecin de la réunion pour dérogation).

Les femmes peuvent porter des accessoires souples pour maintenir leurs cheveux. Le poids des gants est de 8/Oz pour les – 65 Kg et de 10/Oz à partir de 65 Kg

Kick light jeune poussin a junior gants : 8 oz

Kick light de senior à vétérans gants : 10 oz

Rappel :

Chaque combattant(e) doit porter un protège-dents approuvé par la FSGT 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 une partie de l'équipement se détériore, l'arbitre doit le faire remplacer.

CATEGORIES DE POIDS :

MASCULINES

Mouche	- 51 Kg
Coq	- 54 Kg
Plume	- 57 Kg
Super – Plume	- 60 Kg
léger.....	- 63,5 Kg
Super - Léger	- 67 Kg
Mi-Moyen	- 71 Kg
Moyen	- 75 Kg
Super - Moyen	- 81 Kg
Mi-Lourd	- 86 Kg
Lourd	- 91 Kg
Super - Lourd	+91 Kg

FEMININES

Mouche	- 45 Kg
Coq	- 48 Kg
Plume	- 52 Kg
Super – Plume	- 56 Kg
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.

KICK-BOXING LIGHT JEUNES (Mixtes) :

Moustiques	-18 Kg
Mini Mouche	- 23 Kg
Mini Coq	- 28 Kg
Mini Plume	- 32 Kg
Mini Super Plume	- 37 Kg
Mini Léger(ère)	- 42 Kg
Mini Moyen	- 47 kg

Etc.... (Se reporter au tableau des catégories de poids adultes).

KICK-BOXING LIGHT HOMME :

Coq	- 52 Kg
Plume	- 57 Kg
Léger	- 63 Kg
Super léger	- 69 Kg
Mi-Moyen	- 74 Kg
Moyen	- 79 Kg
Super-Moyen	- 84 Kg
Mi-Lourd	- 89 Kg
Lourd	- 94 Kg
Super - Lourd	+94 Kg

KICK-BOXING LIGHT FEMME:

Coq	- 50 Kg
Plume	- 55 Kg
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.

GALAS ET COMPETITIONS JEUNES : protections totales obligatoires

POUSSINS, BENJAMINS, MINIMES :

Les rencontres se feront sous forme d'assaut en 3 reprises de 1mn. (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, l'arbitre peut arrêter l'assaut.

CADETS :

Les rencontres se feront sous forme d'assauts en 3 reprises de 1mn 30s. (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, l'arbitre peut arrêter l'assaut.

JUNIORS :

Les rencontres se feront sous forme de combat en 3 reprises de 1mn 30s. Jugement : l'officiel jugera la technique et l'efficacité des combattants.

CATEGORIES D'AGES :

SAISON 2016 / 2017

Junior 1998/ 1999 (avoir 18 ans révolus le jour du combat)

Cadet 2000 / 2001

Minime 2002 / 2003

Benjamin 2003/ 2004

Poussin 2008/ 2009

CHANGEMENT DE SERIES :

Masculin :

Pour passer de AMATEUR à AVANCEE : 5 victoires dans les activités pugilistiques dans la même classe

Pour passer de AVANCEE à EXPERT : 15 victoires dans les activités pugilistiques dans la même classe

Féminin :

Série AVANCEE : 3 années de combats dans les activités pugilistiques Pour passer de « AVANCEE » à

« EXPERT » : 5 victoires dans les activités pugilistiques dans la même classe

Tout compétiteur des activités pugilistiques venant combattre en Kick-Boxing doit boxer au même niveau que celui où il combat dans les autres disciplines (Ex : un combattant expert en kick-boxing combat en expert en full contact).

LES OFFICIELS :

Tenue officielle internationale : se référer à la réglementation internationale.

Tenue officielle Nationale : Polo noir brodé ou chemise au nom de la FSGT pantalon de ville noir, chaussures de boxe sombres, gants vinyles obligatoires.

Tenue officielle Régionale : Une dérogation peut-être faite par la Commission Nationale d'Arbitrage en accord avec la DTN pour le port d'un polo ou chemise avec le sigle et au couleur de la ligue régionale.

Chaque combat devra être dirigé par :

- 1 Superviseur de l'organisation
- 1 Arbitre
- 3 Juges/Arbitres
- 1 Chronométrateur (obligatoire)
- 1 Médecin (obligatoire)
- 1 Speaker (obligatoire)

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 CNA ou par la commission nationale sportive.

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

LES COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE :

NAT	Boxe, Stop, Break
INT	Fight, Stop, Break
NAT et INT	T des deux mains (Temps)
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 et superviseur
INT et NAT	Coin neutre : l'arbitre désigne le coin du doigt
INT	Neutral corner

Le salut (en kick-boxing)

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 FSGT dont un est minimum BFI (BREVET FEDERAL INSTRUCTEUR) ENFANTS INTERDITS (âge minimum de l'assistant : 18 ans).

S'assurer de la présence du médecin, chronométrateur, juges, etc....

3°) Avant chaque rencontre, les juges-arbitres, les combattants et leurs seconds 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 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.

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 réglementaire. Les juges ne communiqueront pas entre eux durant le combat.

Les juges - 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 être sportif et exemplaire.

Les coaches et les soigneurs devront être en tenue de sport correcte et licenciés à la FSGT Le coach doit être titulaire du BFI Kick Boxing. (BREVET FEDERAL INSTRUCTEUR)
Pour les compétitions enfants, le titulaire du BF1 (BREVET FEDERAL INITIATEUR) 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.

Le passeport fédéral avec le CERTIFICAT MEDICAL d'aptitude du niveau de la compétition (light ou combat) des activités pugilistiques, de la saison devra être présenté à la pesée du combat au médecin de la réunion.

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 fait 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.

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.

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.

COMPORTEMENT MALHONNETE :

Tout comportement malhonnête ou antisportif (des boxeurs, coaches 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, 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 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 :

Les coups de pieds de côté bas, les coups de pieds de côté retournés bas et la frappe dans les genoux.

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. Si l'arbitre compte 8, il devra pénaliser d'un point l'adversaire.

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.

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.

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, knock-out, 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 (KO ou coups complotés), 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.

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 3ème Knock-down.

Rappel : 3 Knock-down maximum pour un round ou pour la durée de combat. L'arbitre arrêtera le combat au 3ème Knock-down.

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

8°) 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 3ème point négatif entraîne la disqualification du combattant concerné.

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 les indiquant de ses deux mains, 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 chronométrateur, à travers son signal, devra donner à l'arbitre les intervalles de secondes exactes pour le compte. 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 touché.

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 KO 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 KO (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 KO 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 KO technique.

TRANSMISSION DU COMPTE :

Dès qu'un combattant est touché, le chronométreur 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 par l'arbitre s'il juge l'un ou l'autre des combattants inaptes à poursuivre celui-ci (il peut utiliser le gong si nécessaire).

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 poings. La technique du LOW-KICK aura la même importance que la technique de poings.

5°) Un combattant qui aura pressé de façon agressive son adversaire durant tout le round en lançant des attaques de pieds et de poings 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 ou point de pénalité).

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. Les juges devront écrire leur nom, le nom du vainqueur et signer leurs bulletins.

Les pénalités de retard : 3 appels, un toutes les minutes. Au troisième appel un point de pénalité par juge au boxeur 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. Après chaque organisation, la feuille de réunion sera transmise à la FSGT.

INCAPACITE :

Pour les KO se référer à la réglementation médicale fédérale :

Extrait de la réglementation médicale :

Rappel des dispositions réglementaires médicales de nature à protéger la santé des compétiteurs

1) Pas de compétition avant 18 ans sans protection céphalique 2) Article v annexe 12 :

Durée de récupération entre les combats :

La Commission Médicale Fédérale recommande un intervalle de récupération entre chaque rencontre à déterminer en fonction du type de chaque compétition, même en l'absence de toute lésion observée. A titre d'ordre de grandeur, pour les compétitions avec transfert d'énergie à l'impact sans protection,

. au niveau national, 2 à 4 semaines de récupération entre chaque rencontre,

. au niveau international, 4 à 6 semaines de récupération entre chaque rencontre,

. au niveau professionnel, une semaine de récupération par reprise effectuée voire plus si le combat a été jugé dur ou éprouvant, en particulier sur le plan cérébral par le médecin officiel de la rencontre,

nous semblent des minimums à respecter.

Article IV paragraphe D de l'annexe 12 :

Règlementation des Hors Combat par trouble de la conscience

- Ce cadre recouvre le hors combat médical net (le cas le plus typique étant le décompte de 10 par l'arbitre pour trouble transitoire de la conscience) mais également tout type de hors combat avec trouble de la conscience associé ayant entraîné le hors combat.
- En pratique, le Médecin de la rencontre reste le seul juge pour décider qu'il existe un hors combat médical par trouble de la conscience.
- Dans ce cadre, l'inaptitude est déclarée en fonction du nombre de hors combat du même type dans la même saison ou au cours de la carrière sportive.

- Dans la même saison,

. premier hors combat : **2 mois d'arrêt complet** d'activités sportives,

. second hors combat : **arrêt complet pour la saison et durant au moins 6 mois au cours de la carrière.** - Au cours de la carrière, . 4 hors combats : **arrêt définitif.**

- Dans tous les cas, le hors combat est suivi d'un examen médical par un Neurologue avec électroencéphalogramme dans les 48 heures suivant la rencontre et d'un autre examen avec électroencéphalogramme moins d'une semaine avant la reprise prévue en fonction des délais. - Le Neurologue reste juge de l'aptitude à la reprise dans les délais réglementaires.

Les décisions du médecin officiel de réunion sont sans appel.

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 radié.

SURCLASSEMENT :

Les cadets peuvent être surclassés lorsqu'ils ont 18 ans révolus et sur dérogation.

- Un certificat médical complémentaire est obligatoire pour les vétérans (plus de 35 ans), aucun combattant de plus de 40 ans ne sera autorisé à combattre en compétition officielle. (SAUF AUTORISATION MEDICALE PLUS FEDERALE)

Un combattant ne peut combattre dans deux classes différentes.

- Un junior 2ème année ayant plus de 5 victoires en combats des activités pugilistiques pourra être surclassé en AVANCEE (B).
- Un combattant senior surclassé ne peut combattre en classe inférieure.

KICK-BOXING LIGHT (JEUNES) :

Un seul surclassement de classe ou de catégorie est autorisé. En aucun cas, un assaut ne peut être autorisé entre deux compétiteurs, dont la différence d'âge est supérieure à une année.

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

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

La CNA (commission nationale d'arbitrage) AVRIL 2016