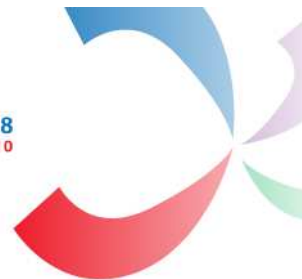


# **Règlement SAVATE KICK-BOXING Multi-Style**



Juillet 2018



ART. 1	PRESENTATION .....	4
ART. 2	L'APTITUDE MÉDICALE .....	4
ART. 3	LA PESEE .....	4
ART. 4	LES CATÉGORIES .....	4
ART. 4.1	L'établissement des catégories .....	4
ART. 4.2	Expérience .....	5
ART. 4.3	Catégories de poids .....	5
ART. 5	ÉQUIPEMENT DE COMBAT .....	5
ART. 6	TECHNIQUES ET ZONES CIBLES AUTORISEES .....	7
ART. 7	TECHNIQUES, ZONES DE TOUCHE ET COMPORTEMENTS INTERDITS.....	7
ART. 8	DELEGATION OFFICIELLE .....	9
ART. 9	LA DISPOSITION DU RING .....	9
ART. 10	COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE.....	9
ART. 11	GESTUELLE DES ARBITRES.....	10
ART. 12	LE DEROULEMENT DU COMBAT.....	12
ART. 13	SANCTIONS (AVERTISSEMENT, DISQUALIFICATIONS) .....	13
ART. 13.1	Les remarques .....	13
ART. 13.2	Les avertissements .....	13
ART. 13.3	La disqualification.....	13
ART. 13.4	Annonce ou demande de sanction par l'arbitre .....	13
ART. 14	INTERRUPTION DE LA RENCONTRE (FIN DU TEMPS, TEMPS MORT).....	14
ART. 14.1	Les raisons pour temps mort.....	14
ART. 15	LES MODALITES DE JUGEMENT.....	14
ART. 15.1	Arbitre et juges .....	14
ART. 15.2	Les critères de décision .....	14
ART. 15.3	Le décompte des points .....	15
ART. 15.4	Notation pour les touches .....	15
ART. 15.5	Prise en compte des sanctions .....	15
ART. 15.6	Le verdict final .....	15
ART. 16	BLESSURES / HORS COMBAT .....	16
ART. 16.1	Blessure .....	16
ART. 16.2	Le Hors Combat .....	16
ART. 17	DEROULEMENT DE LA COMPETITION .....	17





## ART. 1 PRESENTATION

Ce règlement de kick-boxing multi-style est une version adaptée des règles de la Savate (Boxe Française) et du Kick-Boxing Light Contact. Il doit permettre à des compétiteurs ou compétitrices pratiquant divers styles de boxe pied poing de participer à cette compétition. Ces règles ont été établies selon les objectifs de l'Association Internationale Gay et Lesbienne des Arts Martiaux (IAGLMA), ceux d'un sport ouvert à toutes et tous, sans risque et fondé sur le fair-play.

La compétition se fera sous forme d'assaut. La logique est de mettre face à face deux combattants ou combattantes dont l'objectif principal est de marquer des points grâce à l'utilisation contrôlée des techniques autorisées avec la vitesse, l'agilité et la précision requises. Le combat et les touches doivent être exécutés avec une force et une puissance contrôlée. Notre boxe est un sport technique qui accorde autant d'importance aux techniques de pieds et poing. Toutes les techniques (coups de poing et coups de pied) doivent être strictement contrôlées.

Les rencontres se déroulent en 3 reprises de 2 minutes avec une pause de 1 minute entre les deux. Les combattants doivent s'affronter en continu jusqu'à l'arrêt par l'arbitre.

Nota bene : pour plus de simplicité, la suite du règlement utilise systématiquement la forme masculine des noms ou des pronoms. Cependant, toute référence à des personnes s'applique à tous les genres.

## ART. 2 L'APTITUDE MÉDICALE

Chaque participant doit également disposer soit :

- d'une licence délivrée par une Fédération Française officielle d'un art martial ou sport de combat
- d'un certificat médical validant la participation à une compétition de boxe loisir

Un modèle de certificat médical est fourni par l'organisation de Paris 2018.

Pour pouvoir participer à la compétition, les combattants ne doivent pas être sous l'emprise de l'alcool ou de drogues.

L'utilisation de produits dopants est considérée comme contraire à l'esprit de la compétition et par conséquent strictement interdite.

Le médecin officiel de la compétition aura le droit de disqualifier un compétiteur qu'il ne jugerait pas apte à participer à la compétition.

En cas de violation flagrante de ces règles, le compétiteur se verra immédiatement disqualifié.

## ART. 3 LA PESEE

Chaque combattant sera officiellement pesé une seule fois, un jour avant ou le jour même de la compétition. Le poids enregistré à cette occasion est définitif et sera pris en compte pour définir la catégorie de combats.

## ART. 4 LES CATÉGORIES

### ART. 4.1 L'établissement des catégories

Les responsables du tournoi établiront l'organisation effective de la compétition en fonction du nombre de participants inscrits avant une date limite prédéterminée.



Une répartition selon le sexe déclaré par chaque participant s'appliquera à la compétition. S'il y a assez de combattants, des distinctions supplémentaires pourront être établies selon le poids et le nombre d'années d'expérience.

Au moment de leur inscription, les participants doivent donner les informations personnelles suivant : leur âge, leur poids, le nombre d'années de leur expérience, ainsi que d'éventuels handicaps ou toute information utile sur leur condition physique. Tous ces critères seront pris en compte, mais la décision finale sur la répartition entre catégories sera prise par les organisateurs du tournoi en accord avec les officiels. Les organisateurs feront tout leur possible pour éviter de mettre face à face des combattants de catégories inégales. Cependant, si le nombre d'inscrits est trop faible, ils se réservent le droit de fusionner des catégories.

En s'inscrivant à la compétition, un participant s'engage implicitement à combattre avec n'importe quel adversaire qui lui est assigné dans sa catégorie. Chaque combattant est libre de se retirer à tout moment, mais il sera alors déclaré forfait pour son combat ou dans sa catégorie.

#### **ART. 4.2 Expérience**

Les combattants seront tout d'abord répartis par les organisateurs selon leur niveau d'expérience.

Par conséquent, quels que soient leur style de boxe et les différents types de boxe qu'ils ont pratiqués dans le passé, tous les participants DOIVENT déclarer leur niveau d'expérience, c'est-à-dire le nombre total d'années de pratique de la boxe en général. En cas de pratique intermittente, le participant doit déclarer la plus importante période de pratique continue au cours des dix dernières années.

Selon cette information, les concurrents pourraient être divisés entre :

- Débutants : un an d'expérience et moins
- Novices : entre deux et quatre ans de pratique
- Expérimentés : plus de quatre ans de pratique

#### **ART. 4.3 Catégories de poids**

Catégories de poids masculin

- < 63 kg
- 63 – 75 kg
- 75 - 86 kg
- > 86 kg

Catégories de poids femmes

- < 52 kg
- 52 – 60 kg
- 60 – 70 kg
- > 70 kg

#### **ART. 5 ÉQUIPEMENT DE COMBAT**

Tous les concurrents doivent se conformer à certaines règles de sécurité en termes d'équipements afin de s'assurer qu'ils ne nuisent pas à eux-mêmes ou à leur adversaire. Cela signifie également que certains objets personnels ne seront pas acceptés dans la zone de combat, tels que :

- Lunettes





- Bracelets
- Bagues & Anneaux
- Boucles d'oreilles
- Piercings

Il n'y a pas de tenue obligatoire pour les combattants mais les concurrents devront porter au moins un haut / T-shirt et une paire de shorts (sans poches pour le haut et le bas) pendant le combat.

**Matériel de sécurité obligatoire est listé ci-dessous:**

Casque - Protection de la tête	
Protège-dents	
Protège poitrine (autorisé pour le catégories masculine et obligatoire pour les catégories Féminines)	
100Z ou 120Z gants de sports de contact	
Coquille de protection	
Protège tibia	

Protection des pieds ou chaussures de boxe française



L'arbitre vérifie l'équipement avant chaque combat. En cas de matériel non conforme ou incomplet, le combattant aura deux minutes pour se présenter avec tout son équipement complet et conforme. Ce retard se traduira par un avertissement pour le combattant.

Si le combattant est incapable de se présenter avec un équipement conforme au bout des deux minutes, il sera disqualifié.

## ART. 6 TECHNIQUES ET ZONES CIBLES AUTORISEES

**Les techniques autorisées sont les suivantes :**

### Coups de pied :

- fouetté bas (sous la ceinture), médian (entre ceinture et épaules) ou haut (au-dessus des épaules);
- Chassé frontal médian ou haut ;
- Chassé latéral (uniquement avec l'intérieur de la semelle, bas, médian ou haut);
- Revers frontal (uniquement avec le tranchant extérieur du pied, bas, médian ou haut) ;
- Chassé/ revers tournant (bas, médian ou haut).

Les coups de pied sautés et tournant sont autorisés

### Coup de poing :

- direct bras avant ou arrière ;
- circulaire/crochet avant ou arrière ;
- remontant (uppercut) avant ou arrière ;
- balancé (swing) ;
- revers (s'il n'est pas retourné).

**Les zones de touche autorisées** en utilisant les techniques autorisées sont les suivantes:

- **Tête** : Face, côté et front ;
- **Torse** : Frontal et latéral (remarque : les coups aux bras sont autorisés mais ne rapportent aucun point) ;
- **Jambe** : La jambe supérieure – au-dessus du genou seulement.

## ART. 7 TECHNIQUES, ZONES DE TOUCHE ET COMPORTEMENTS INTERDITS

L'usage unique ou répété d'une technique, d'une zone de touche ou d'un comportement décrit ci-dessous peut entraîner suivant leur gravité des pénalités sur demande de l'arbitre ou d'un autre officiel de la compétition.

**Les techniques interdites** sont les suivantes :



- Coup porté avec les membres inférieurs :
  - o Coup de tibia
  - o Coup de genoux
  - o Coup de pied porté avec le talon
  - o Balayage
- Coup porté avec les membres supérieurs :
  - o Coup de coude
  - o Coup de poing retourné
  - o Saisies

**Les zones de touche interdites** sont les suivantes :

- Pour les coups de pieds :
  - o Le triangle génital
  - o La nuque, cou, l'arrière et le dessus de la tête
  - o Le dos (reins et colonne vertébrale)
  - o Le haut des épaules
  - o La poitrine pour les femmes
- Pour les coups de poing :
  - o Tous les coups sous la ligne de la ceinture
  - o La nuque, cou, l'arrière et le dessus de la tête
  - o Le dos (reins et colonne vertébrale)
  - o Le haut des épaules
  - o La poitrine pour les femmes

**Les comportements suivants lors de la rencontre sont interdits :**

- **Attaques avec puissance excessive ou malveillante.**
- **Toutes les techniques à l'aveugle et incontrôlées en général**
- Continuer après la commande « Stop » ou après la fin de la reprise
- Tourner le dos à son adversaire, s'enfuir, éviter ou refuser le combattre
- Tomber ou glisser au sol de façon intentionnée.
- Baiser la tête visage face au sol (boxe tête en avant)
- Quitter la zone de combat (sortie)
- Conduite antisportive, un combattant ne peut avoir qu'un seul avertissement, avant la procédure normale de sanction et de disqualification. Toutefois, dans le cas d'une attitude antisportive, les sanctions et pénalités peuvent être mises en place dès la première faute, selon la gravité de l'infraction.
- Saisir ou s'agripper
- Attaquer ou s'en prendre verbalement à un officiel à l'intérieur ou à l'extérieur du ring.
- Pousser, attraper sans raison, cracher ou même d'essayer une de ces actions entraîne une disqualification immédiate.
- Cracher son protège-dents volontairement.
- Sorties volontaires de la zone de combat
- Un attaquant ne peut pas attaquer un adversaire au sol. L'arbitre central est chargé d'arrêter le match immédiatement quand l'un des deux combattants touche le sol avec une partie quelconque du corps en dehors de leurs pieds. Piétiner la tête ou le corps d'un combattant au sol peut conduire à des pénalités de points ou une disqualification (les juges décident par vote majoritaire).
- Perte du gant. Un combattant doit avoir à tout moment ses mains entièrement placé à l'intérieur du gant. Un gant mal enfilé permettant d'améliorer son allonge est considéré comme une conduite antisportive.



- Un combattant ne peut demander un temps mort quand il est cadré et sous pression dans un coin par son adversaire.
- Pour les Entraîneurs :
  - o Débattre de façon inappropriée / commenter sur un score
  - o Attaquer ou s'en prendre verbalement à un officiel à l'intérieur ou à l'extérieur du ring
  - o Tout autre comportement violent ou agressif envers un officiel ou un autre compétiteur peut entraîner immédiatement la suppression du statut d'entraîneur durant la compétition.
  - o Cris et commandements pendant la reprise

**ART. 8 DELEGATION OFFICIELLE**

Elle est désignée par les organisateurs de la compétition et elle comprendra :

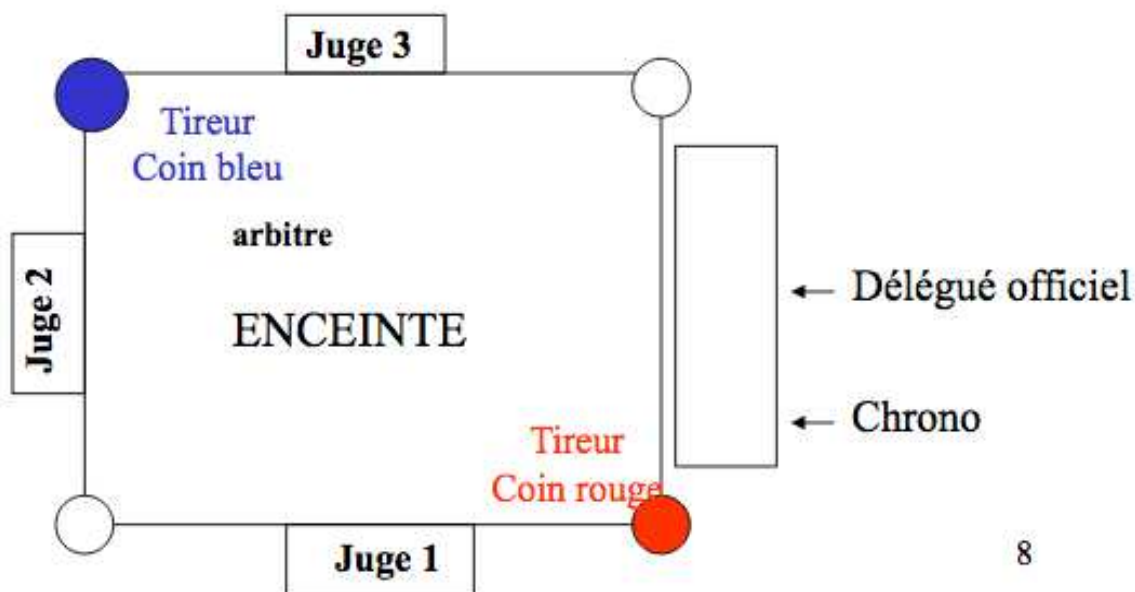
- Un délégué officiel représentant des organisateurs.
- Un arbitre
- Un chronométrateur
- Trois juges
- Un service médical

Les représentants de la délégation officielle peuvent changer durant le temps de la compétition mais restent les mêmes durant le temps d'une rencontre ou combat.

**ART. 9 LA DISPOSITION DU RING**

Chaque combattant se voit attribuer au hasard une couleur (bleu ou rouge) correspondant à son coin sur le ring.

Les juges et autres officiels assistant à la rencontre depuis l'extérieur du ring seront disposés de la sorte.



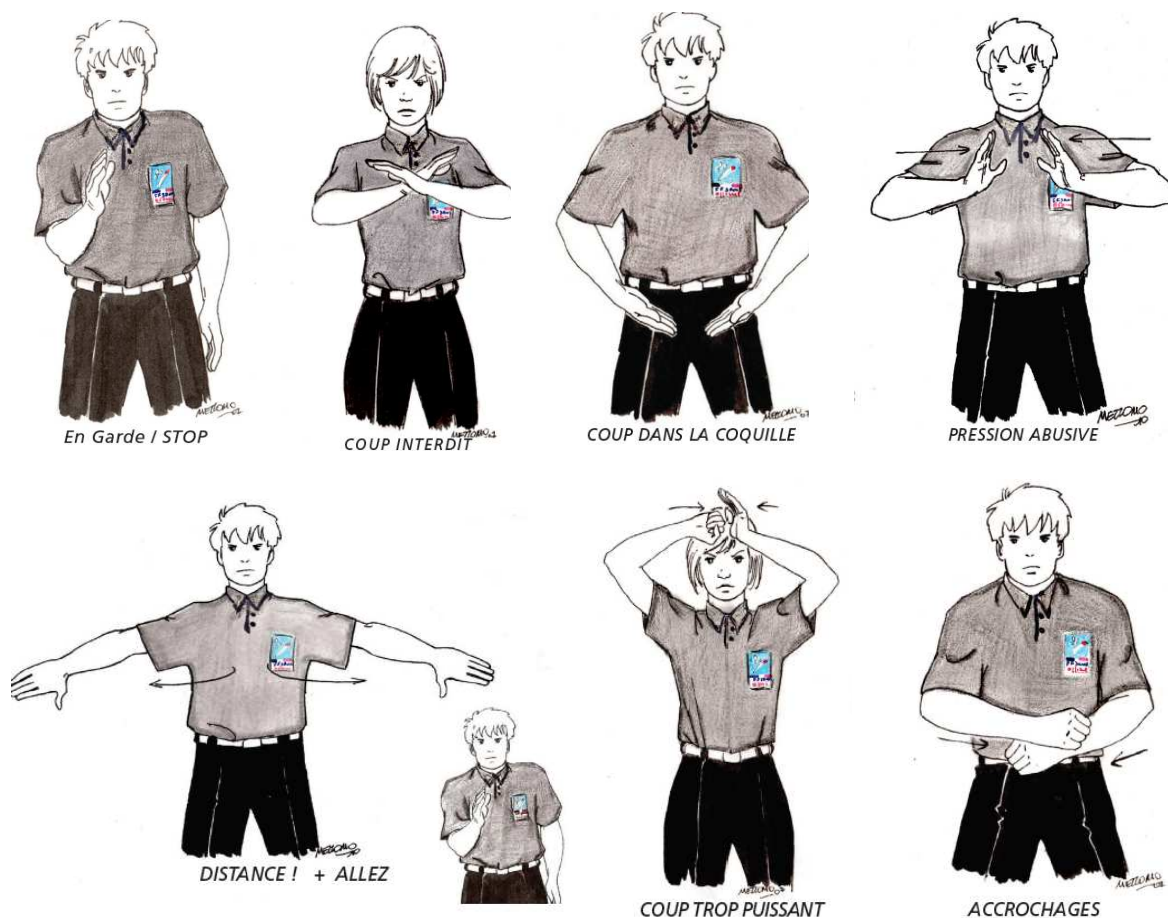
**ART. 10 COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE**

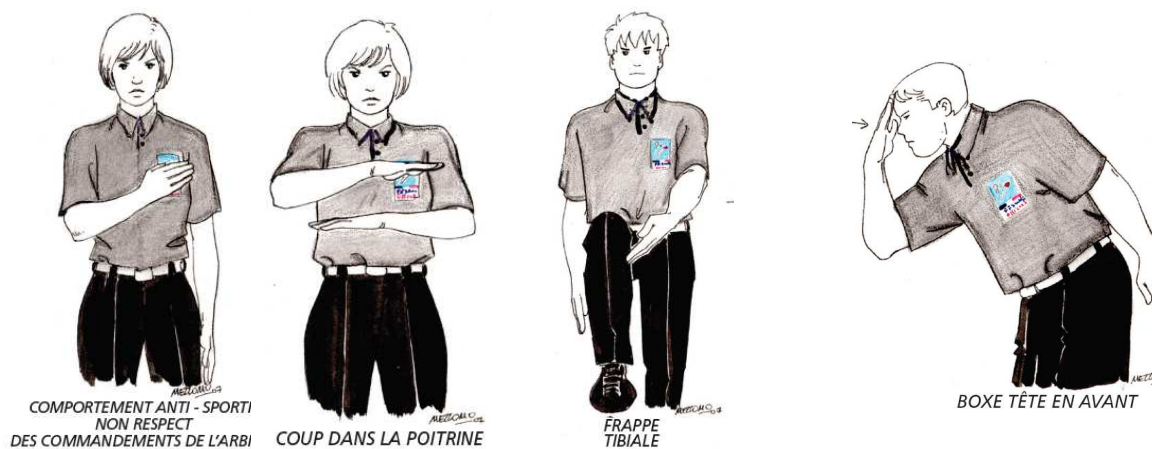
Pour ces interventions, l'arbitre utilisera les commandements suivants

- SALUEZ-VOUS : Les adversaires se saluent
- EN GARDE : Les adversaires se mettent garde au début de chaque reprise.
- ALLEZ : Autorise les adversaires à commencer ou à reprendre la confrontation.
- STOP : Commandement utilisé pour arrêter les adversaires en même temps que le chronomètre. L'ordre peut être donné lors de ces occasions :
  - o Quand ils donnent un avertissement à un combattant (adversaire doit rester sur la position de départ)
  - o Quand un combattant demande d'arrêter le temps en levant la main droite (son adversaire doit alors se rendre immédiatement dans l'angle neutre)
  - o Lorsque l'arbitre voit qu'il est nécessaire de corriger la tenue ou l'équipement d'un combattant
  - o Quand un arbitre voit qu'un combattant est blessé (délai maximal pour l'intervention du médecin est de 2 minutes)

## ART. 11 GESTUELLE DES ARBITRES

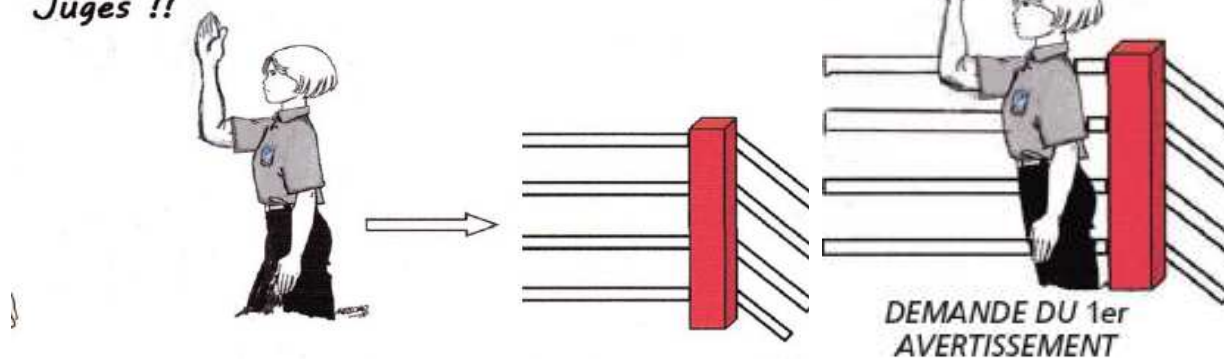
Pour se faire comprendre, en plus de donner des commandements d'une voix forte et intelligibles les arbitres expriment leur commandement et instructions par une gestuelle prédéfinie.





PROCÉDURE DE DEMANDE D'AVERTISSEMENT

Juges !!





## ART. 12 LE DEROULEMENT DU COMBAT

Les Combattants entrent sur le ring et se saluent.

Ils prennent ensuite du recul et se mettent en position de combat en attendant la commande de l'arbitre.

L'arbitre initiera le combat en commandant **EN GARDE, ALLEZ**, lorsque l'arbitre dit **STOP**, les combattants doivent revenir à leur point de départ sur le Ring.

Le temps s'arrête uniquement sur les commandements **STOP** de l'arbitre.

Le chronométreur a pour rôle de commencer le chronomètre au début de chaque reprise au commandement **ALLEZ** de l'arbitre. De l'arrêter à chaque commandement **STOP** et de le redémarrer quand l'arbitre commande une reprise de l'affrontement suite à une interruption. Il signale, par un signal sonore (sonnerie, gong), la fin du temps réglementaire et chaque reprise ainsi que la fin de chaque minute de récupération.

Les combattants peuvent avoir un entraîneur dans leur coin pendant le temps de récupération. Les entraîneurs doivent rester dans leur coin à l'extérieur du ring pendant tout le combat.

Aucun entraîneur ne pourra entrer sur le ring pendant le déroulement d'un combat et aucun entraîneur ne pourra interférer avec la décision d'un arbitre ou un juge. Aucun entraîneur ne pourra faire des remarques désobligeantes au sujet d'un arbitre ou juge ou commenter un score donné ou pas. Un entraîneur peut perdre son droit / accès au coin de son combattant en cas de non-respect des règles. Tous les avertissements officiels vers un entraîneur sont considérés comme applicables et seront pris en compte comme avertissements pour son combattant.

Seul l'arbitre peut demander à arrêter le chronomètre. Un combattant peut en faire la demande pour ajuster son équipement ou vérifier une blessure. L'arbitre est alors libre de le refuser s'il juge que cela porte préjudice à un avantage pris par l'adversaire. Les temps morts doivent être minimisés.

Si l'arbitre estime qu'un combattant utilise les temps morts pour se reposer ou pour empêcher son adversaire de marquer des points, il peut :

- Donner un avertissement
- Se concerter avec les juges pour disqualifier le combattant (motif : retard du combat ou refus de combattre).



Entre chaque reprise, les combattants regagnent leurs coins. Ils doivent rester debout, face à leur adversaire. Un à deux entraîneurs ou hommes de coin peuvent accompagner et conseiller le combattant dans son coin. Ils ne doivent pas pénétrer à l'intérieur des cordes.

### **ART. 13 SANCTIONS (AVERTISSEMENT, DISQUALIFICATIONS)**

Le principal rôle de l'arbitre est de veiller à la sécurité des deux combattants. Il a pour tâche de repérer le combattant fautif et de la sanctionner. De plus, il constitue une référence et représente le garant de l'image et de l'esprit de pratique de la boxe. Il ne peut en aucun cas juger et diriger en même temps.

En cas de violation des règles, l'arbitre pourra demander des sanctions. Ces sanctions peuvent aussi s'appliquer au combattant en cas de faute de la part de son entraîneur.

#### **ART. 13.1 Les remarques**

Pour les fautes bénignes, l'arbitre peut faire des remarques aux tireurs qui seront sans incidence sur les jugements.

#### **ART. 13.2 Les avertissements**

En cas de fautes plus graves ou répétées l'arbitre peut demander un avertissement.

Les avertissements sont donnés par l'arbitre, après demande d'avis aux juges (accord donné à la majorité des juges) en cas d'infraction caractérisée aux règles techniques et sportives.

Tous les juges mentionnent obligatoirement l'avertissement sur la grille notation et en tiendront compte pour définir le vainqueur.

Trois avertissements valent disqualification et entraînent automatiquement la défaite du compétiteur et la victoire de son adversaire.

#### **ART. 13.3 La disqualification**

Elle est prononcée par l'arbitre après demande d'avis aux juges (accord donné à la majorité des juges) en cas d'infraction caractérisée aux règles techniques et sportives :

- Après un troisième avertissement
- Directement en cas de manquement grave aux règles ou à l'esprit de la compétition et en particulier tout comportement antisportif envers l'adversaire, les officiels et le public.

Dans ce dernier cas, la demande de disqualification pourra faire l'objet d'un conseil de discipline et entraîner la disqualification à la totalité de la compétition.

La disqualification d'un combattant entraîne immédiatement la fin de la rencontre ainsi que sa défaite.

#### **ART. 13.4 Annonce ou demande de sanction par l'arbitre**

Les sanctions doivent être demandées ou annoncées clairement et à voix haute et par une gestuelle appropriée.

Lorsque l'arbitre juge qu'une faute méritant une sanction vient d'être commise :

- Il fera arrêter les combattants et le chronomètre par le commandement «STOP»
- Il demande aux combattants de rejoindre les coins neutres



- Il désignera du bras le ou les combattants concernés
- Il annoncera à voix haute et par geste la sanction demandée
- Les juges donnent simultanément leur avis par gestes
- En cas d'accord la sanction est prononcée
- Sauf en cas de disqualification, les combattants sont placés au centre, sont placés « EN GARDE » et reprennent la rencontre au commandement « ALLEZ »

## **ART. 14 INTERRUPTION DE LA RENCONTRE (FIN DU TEMPS, TEMPS MORT)**

Seul l'arbitre a le pouvoir d'arrêter le match. Lorsque l'arbitre commande STOP, le chronomètre est arrêté.

Un combattant peut demander un temps mort en levant le bras droit pour vérifier une blessure ou ajuster son équipement. L'arbitre est libre de refuser s'il estime que cela porte préjudice à un avantage pris par l'adversaire et si cela n'est pas justifié sauf si la demande est liée à un problème de santé ou de sécurité.

Les temps morts doivent être minimisés. Si l'arbitre estime qu'un combattant utilise les temps morts pour se reposer ou pour empêcher l'autre combattant de marquer, il peut donner un avertissement pour le motif de retarder le Match.

Un autre officiel peut interrompre la rencontre en étant en dehors du ring. Il doit pour cela attirer l'attention de l'arbitre afin que celui-ci prononce un temps mort. Il lui est aussi possible d'exprimer son désaccord sans interrompre le combat.

### **ART. 14.1 Les raisons pour temps mort**

- Fin de la reprise
- Blessures
- Demande de sanction
- Entretien / concertation entre l'arbitre et les juges
- Entretien entre l'arbitre et un combattant ou son entraîneur
- Assurer la sécurité et le fair play

Les temps morts ne sont pas marqués lorsqu'un point est attribué. L'arbitre devrait les réduire autant que possible pour s'assurer que chaque combattant dispose de tout le temps qui lui est alloué pendant un combat.

## **ART. 15 LES MODALITES DE JUGEMENT**

### **ART. 15.1 Arbitre et juges**

L'arbitre ne juge pas les combattants. Son rôle est de s'assurer que les règles du combat sont respectées. Trois juges ont la charge de compter l'ensemble des points sur des feuilles de notation prévues à cet effet.

Les juges décideront uniquement en fonction de leurs opinions fondées sur ce qu'ils ont vu. Les officiels et organisateurs ne peuvent pas changer les décisions de l'arbitre ou de la majorité des juges. Si une erreur technique s'est produite le délégué officiel peut prendre un temps mort et consulter les responsables pour demander des éclaircissements.

### **ART. 15.2 Les critères de décision**

Une technique autorisée qui touche une cible autorisée rapporte des points suivant un barème de notation. La zone autorisée de la main (la partie du gant recouvrant le dessus de la main) ou du pied



doit toucher de façon propre et contrôlée. L'arbitre et le juge doivent réellement voir la technique frapper la cible. Il ne sera pas attribué de points en se fondant seulement sur le son d'un coup. Le combattant doit être à la recherche de la touche lors de l'exécution d'une technique.

**Toutes les techniques doivent être utilisées en touchant l'adversaire mais sans puissance.** Toute technique qui touche simplement, effleure ou brosse l'adversaire ne sera pas comptabilisée.

Si un combattant saute pour attaquer ou défendre, il doit impérativement atterrir à l'intérieur (debout) du ring et en équilibre (les pieds uniquement doivent entrer en contact avec le sol) pour valider la technique utilisée et marquer des points. Si le combattant tombe hors de la zone après la technique il ne marque pas de points.

Après une touche devant marquer des points, si l'attaquant perd son équilibre et touche le sol avec une autre partie de son corps que ses pieds, il ne marquera pas de points. Sauf s'il perd son équilibre pour une raison qu'il ne pouvait contrôler (parce que son adversaire l'a poussé ou l'a fait trébucher).

### **ART. 15.3 Le décompte des points**

Durant chaque reprise des points sont accordés à chaque combattant suivant la grille de notation.

Chaque reprise est évaluée séparément par chacun des 3 juges.

Une reprise est remportée si le nombre de point attribué aux touches d'un combattant est supérieur d'au moins 1 point à celui de son adversaire.

A l'issue de chaque reprise chacun des juges effectuera le décompte des points attribués aux touches et attribuera 1 point au combattant ayant reporté la reprise. En cas d'égalité chaque combattant se verra attribué un point pour cette reprise. En cas d'avertissement prononcé pour un combattant, 1 point sera retranché à celui-ci.

### **ART. 15.4 Notation pour les touches**

Les points sont attribués en fonction de la technique utilisée ou du niveau de touche :

<i>Coup de poing, coup de pied bas</i>	<i>1 point</i>
<i>Coup de pied médian</i>	<i>2 points</i>
<i>Coup de pied haut / sauté</i>	<i>3 points</i>

Les juges utilisent un compteur et/ou une grille de notation.

### **ART. 15.5 Prise en compte des sanctions**

Un point sera retranché par avertissement prononcé pour un combattant. Ces points sont retranchés au décompte des reprises remportés pour chaque combattant.

### **ART. 15.6 Le verdict final**

Sauf en cas d'arrêt anticipé de la rencontre (disqualification, blessure, ...), c'est le nombre de reprises remportées qui détermine pour chaque juge le vainqueur. Chaque reprise remportée remporte un point au combattant. Chaque avertissement fait perdre un point.



Chaque juge désigne son vainqueur sur la base du décompte des points (nombre de reprises gagnées moins les avertissements).

En cas d'égalité (sur le décompte de points pour les reprises moins les avertissements), le juge désigne vainqueur le tireur qu'il juge le plus méritant en se basant sur le nombre total de touches données, la technique, la variété, les fautes, le comportement sportif, ....

La décision finale est soumise au vote des juges et peut donc être : Victoire d'un des deux adversaires à l'unanimité ou à la majorité.

Les moyens de remporter un combat sont :

- Aux points (le gagnant sera le combattant avec le plus de points à la fin du temps réglementaire) ;
- La disqualification de l'adversaire ;
- L'abandon de l'adversaire (forfait) ;
- L'arrêt pour blessure sans faute ;
- L'arrêt par infériorité technique manifeste d'un des combattants.

En cas de d'égalité la décision de victoire sera donnée par le délégué officiel. Il jugera suivant l'esprit sportif, le niveau technique et le nombre de sanctions prononcées de part et d'autre.

## **ART. 16 BLESSURES / HORS COMBAT**

### **ART. 16.1 Blessure**

Dans le cas d'une blessure sur l'un des combattants, le Match doit s'arrêter seulement pour permettre au médecin de décider si oui ou non le combattant blessé peut continuer la rencontre. Une fois le médecin sur le Ring, il a seulement deux minutes pour décider si la blessure nécessite un traitement. Tous les traitements doivent être effectués dans les deux minutes.

Dans le cas d'une plaie ouverte le match s'arrête jusqu'à ce que le médecin décide si le concurrent est apte à reprendre le match sans risque pour lui-même, son adversaire et l'arbitre.

Si la blessure est grave, elle doit être traitée par le personnel médical / médecin de service, le docteur / infirmiers sont les seuls à pouvoir décider si le Match doit se terminer.

**Si le Match doit être arrêté pour cause de blessure, le combattant est jugé hors combat et l'arbitre procède comme prévu dans ce cas.**

### **ART. 16.2 Le Hors Combat**

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

**Le mode d'affrontement décrit dans ce règlement vise à proscrire le risque de « hors-combat ».** Les attaques portées avec puissance excessive ou malveillante et les techniques portées à l'aveugle et de façon incontrôlées étant strictement interdites.

En cas d'hors combat d'un combattant, l'arbitre arrête immédiatement la rencontre et le chronomètre par le commandement « STOP ». L'adversaire rejoint le coin neutre.

Si le combattant ne peut reprendre l'assaut après une interruption de 1 minute, l'arbitre déclare l'arrêt de la rencontre :





- Si ce hors combat a été provoqué par une faute de l'adversaire, **l'arbitre demandera la disqualification de l'adversaire.**
- Si elle est refusée le combattant perd par abandon.

Si le combattant peut reprendre l'assaut après une interruption de 1 minute, l'arbitre :

- Fait reprendre la rencontre si l'adversaire est manifestement hors de cause
- Demande une sanction avertissement ou disqualification s'il y a faute de l'adversaire

## ART. 17 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Durant la compétition, les participants s'affrontent un à un en une ou plusieurs rencontres. L'ordre passage et le tableau définissant les rencontres est diffusé par les organisateurs avant le début de la compétition. Chaque rencontre comprend trois reprises de 2 minutes. Entre chaque reprise, chaque combattant dispose d'une minute de récupération.

Suivant le nombre de participants dans chaque catégorie, une première sélection pourra se faire sous forme de poules.

Dans ce cas, dans une même poule les combattants marquent des points en fonction du barème suivant à l'issue de chaque rencontre :

- Victoire : 3 points
- Défaite : 1 point
- Forfait : 0 point

Les meilleurs combattants de chaque poule sont alors repartis dans un tableau pour les phases finales éliminatoire comportant au moins une phase de demi-finale et une finale et éventuellement une petite finale (suivant le nombre de participants par catégories).

En cas d'égalité de point au sein d'une poule, les combattants sont départagés sur la base du décompte des reprises gagnées sur tous les assauts de la poule (1 point par reprise) pour chaque feuille de jugement (3 par assauts) auquel sont retranchées les pénalités (-1 point par pénalité) pour chaque feuille de jugement. Si une égalité persiste, la faveur est donnée au combattant ayant le moins de pénalités. Si une égalité persiste encore, la faveur est donnée au combattant ayant marqué le plus de points de touches (en prenant en compte la valeur des touches).

Dans chaque catégorie, le premier combattant de la poule 1 rencontra en demi-finale le deuxième de la poule 2 et le premier de la poule 2 rencontrera le premier de la poule 1.

Le vainqueur de la finale se voit décerné la médaille d'or pour sa catégorie. Le perdant de la finale se voit décerné la médaille d'argent. La médaille de bronze est décernée au vainqueur de la petite finale ou à défaut aux deux perdants des demi-finales.