



REGLEMENTATION OFFICIELLE

DE LA

FEDERATION FRANÇAISE DE KICK-BOXING

ET DISCIPLINES ASSOCIEES

FFKB / DA
9, Rue Gabriel Péri – 94200 Ivry sur Seine
☎ 01.56.20.03.53 – Fax 01.56.20.03.54

SOMMAIRE

AUTORITE	3
LE RING	3
GALAS NATIONAUX ET INTERNATIONAUX	3
CHAMPIONNAT REGIONAL OU NATIONAL	4
CHAMPIONNAT INTERNATIONAL	5
ORGANISATION	5
COMBATTANT : Tenue et équipement	7
EQUIPEMENT OFFICIEL DES COMBATTANTS	7
EQUIPEMENT OFFICIEL DES COMBATTANTES	7
CATEGORIES DE POIDS (Nationales et Internationales)	8
CATEGORIES D'AGES	10
LES OFFICIELS	11
LES COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE	11
L'ARBITRAGE	11
LES JUGES-ARBITRES	12
COACHS ET SOIGNEURS	12
LE MEDECIN	12
LE SPEAKER	13
LE COMBAT	13
COMPORTEMENT MALHONNETE	13
LES COUPS DE PIEDS INTERDITS	14
COUPS ACCIDENTELS	14
L'ARRET DU COMBAT	15
LE DECOMPTE	16
COMPTER 8 DEBOUT	16
TRANSMISSION DU COMPTE	17
CHUTE DU RING	17
ESSUYAGE DES GANTS	17
RECOURS AU MEDECIN	17
COMPTAGE DES POINTS	18
CHANGEMENT DE DECISION	19
INCAPACITE	19
LA DROGUE	19
SURCLASSEMENT	19

REGLES ET REGLEMENTATION DE LA FEDERATION FRANCAISE DE KICK-BOXING ET DISCIPLINES ASSOCIEES

Ce document réglemente les rencontres Amateurs.

AUTORITE :

La réglementation contenue dans ce document constitue la loi officielle de la FFKB / DA et doit gouverner 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 FFKB / DA.

LE RING :

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 olympique.

Des sièges devront être prévus, ainsi que des cuvettes, un gong et un chronomètre.

COMBATS NATIONAUX ET INTERNATIONAUX (En Gala) :

Les combats classe C sont en trois reprises de 1mn 30s ou en trois reprises de 2mn pour les hommes.

Les combats classe B sont en cinq reprises de 1mn 30s ou en cinq reprises de 2mn pour les hommes et trois reprises de 1mn 30s ou trois reprises de 2mn pour les femmes.

Les combats classe A sont en cinq reprises de 2mn ou en sept reprises de 2mn pour les hommes et trois reprises de 2mn ou cinq reprises de 2mn pour les femmes.

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

Le repos entre deux compétitions est de 12 jours.

Pour tous les combats hommes et femmes le BACK-FIST est interdit sur le territoire français.

Tournois : un règlement spécifique sera édité.

CHAMPIONNAT REGIONAL, OU NATIONAL :

ENGAGEMENT

1. Le Club doit être affilié à la FFKB / DA.
2. Le combattant doit être licencié à la FFKB / DA.
3. Respecter les quotas d'inscriptions :
 - + 20 licences = 2 Combattants
 - + 30 licences = 4 Combattants
 - + 40 licences = 6 Combattants
 - + 50 licences = Illimités
4. Caution à l'inscription obligatoire :
 - Junior / C = 77 €
 - B / A = 155 €
5. 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 FFKB / DA.
6. Respecter les horaires de pesée : aucun retard ne sera accepté (sauf cas exceptionnel dû au transport).
7. En l'absence de combat en championnat, aucun titre ne pourra être décerné.
8. Tout champion Intercontinental, d'Europe ou du Monde (Elite) ne pourra pas participer au Championnat de France de la FFKB / DA.

Rappel :

Juniors : Championnat Régional (tournoi) (3 x 1mn 30s) / Finale (3 x 1mn 30s) (Qualificatif au championnat de France Juniors)

Novices (C) : Championnat Régional (tournoi) (3 x 1mn 30s) / Finale (3 x 1mn 30s).

Espoirs (B) : Championnat Régional (tournoi) (3 x 2mn) / Finale (3 x 2mn) (Qualificatif au championnat de France Espoirs).

Juniors : Championnat de France (3 x 1mn 30s) / Finale (3 x 1mn 30s).

Espoirs (B) : Championnat de France (5 x 1mn 30s) / Finale (5 x 2mn) – pour les hommes.
Championnat de France (3 x 1mn 30s) / Finale (3 x 2mn) – pour les femmes.

Championnat de France (A) : (5 x 2mn) / Finale (7 x 2mn) – pour les hommes.
(5 x 1mn 30s) / Finale (5 x 2mn) – pour les femmes.

Novices (C) : Coupe de France (tournoi) (3 x 1mn 30s) / Finale (3 x 2mn).

Poussins, benjamins, minimes : Championnat Régional (tournoi) (3 x 1mn) / Finale (3 x 1mn) (qualificatif au championnat de France des jeunes).

Cadets : Championnat Régional (tournoi) (3 x 1mn 30s) / Finale (3 x 1mn 30s) (Qualificatif au championnat de France des jeunes)

CHAMPIONNAT INTERNATIONAL :

Les championnats Intercontinentaux, Européens (Elites) sont en 10 reprises de 2 mn pour les hommes et 7 reprises de 2 mn pour les femmes.

Les championnats du Monde (Elites) sont en 12 reprises de 2 mn pour les hommes et 10 reprises de 2 mn pour les femmes.

ORGANISATION :

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, 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 Préfectorale à manifestation.
 - ⇒ 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 chronométreur, le chronomètre et le gong
 - ⇒ Un speaker et le micro
 - ⇒ Un médecin et éventuellement une unité d'urgence
 - ⇒ Le matériel des combattants
5. L'organisateur devra s'acquitter de la redevance fédérale (après acceptation du devis).

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.
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, 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.
6. Tous les participants devront être munis de leur passeport sportif rempli avec photo obligatoire, de leur licence et des 3 certificats médicaux (pratique en compétition, E.C.G., Fond d'œil, si possible notés sur le passeport).
RAPPEL : Les certificats médicaux, devront être renouvelés toutes les saisons sportives (Valables du 1^{er} septembre au 31 août).
 Sont autorisés les certificats médicaux des activités pugilistiques : kick-boxing, boxe anglaise, muay thaï, full-contact, savate-boxe française.
 Pour les combattants étrangers une traduction de leurs documents est autorisée
7. Le passeport et les certificats médicaux devront être présentés à tous les combats (Gala ou Championnat).
8. 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.
9. 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.

FINANCES :

L'organisateur aura à sa charge :

- ⇒ La redevance fédérale devra parvenir au siège administratif au moins 1 mois avant la date de la réunion.
- ⇒ La prise en charge du déplacement de cinq officiels : 1 superviseur et 4 juges / arbitres.
 Pour un véhicule : (0,26 €) du KM plus les péages.
- ⇒ Les indemnités des officiels :
 - ✓ Plateau Régional / national : 100€.
 - ✓ Plateau international : 150€.
- ⇒ 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 km : prévoir en plus une nuit d'hôtel (2 étoiles minimums) avec petit déjeuner.

COMBATTANT : Tenue et équipement

- 1°) Tout combattant devra être propre et avoir une belle apparence. Seule la FFKB / DA est responsable pour déterminer si l'apparence faciale est réglementaire (moustache, barbe excessive, etc..), 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 FFKB / DA peut demander à ce que le combattant ait une tenue correcte avant que le combat commence ou continue.
- 3°) Sur les shorts, pour toutes compétitions officielles de la FFKB / DA, tout signe ostentatoire est prohibé, le logo d'une Fédération Internationale, le drapeau représentant une autre nation sont interdits.

EQUIPEMENT OFFICIEL DES COMBATTANTS :

- ⇒ Protection de pieds obligatoires junior et classe C, chevillères classe B et A (strapping uniquement autorisé sous la cheville)
- ⇒ Gants (à lacets), lacés dessus et scotchés (pour les enfants et jeunes, gants à Velcro)
- ⇒ Bandages : ils doivent être constitués uniquement par des bandes, l'emploi du chatterton est interdit (classe A : bandage croisé avec strap autorisé)
- ⇒ Protège-tibias et casque (obligatoire pour les moins de 18 ans)
- ⇒ Protège-dents
- ⇒ Coquille
- ⇒ Short de Kick-Boxing (lettres Thaïlandaises interdites)
- ⇒ Bermuda interdit (sous le genou).
- ⇒ Genouillères interdites
- ⇒ Chaque combattant pourra utiliser le matériel de combat de son choix homologué par la FFKB / DA.

Le port du casque est obligatoire en Classe C et facultatif en Classe B.

Le port des protège-tibias lors des combats est autorisé et facultatif pour les classes C et B. Ces derniers ne doivent comporter aucune partie rigide (armature) exemple : protège-tibias de professeurs.

Un protège-tibia est autorisé pour les combattants en Classe A en cas de blessure.

Les combattants hommes doivent porter une coquille de protection. Elle peut être en plastique ou en aluminium, soutenue par un élastique. Une coquille avec protection abdominale est aussi autorisée.

Le poids des gants est de 8/Oz pour les – de 70 Kg et de 10/Oz à partir de 70 Kg,

EQUIPEMENT OFFICIEL DES COMBATTANTES :

CLASSE B

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

Genouillères interdites

CLASSE A

Chevillères,
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 – 64 Kg et de 10/Oz à partir de 64 Kg.

Rappel :

Chaque combattant(e) doit porter un protège-dents approuvé par la FFKB / DA en matière souple.

Les bandages et les chevillères 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 (Nationales et Internationales) :

MASCULINES

Mouche		- 51 Kg
Coq		- 54 Kg
Plume		- 57 Kg
Super - Plume		- 60 Kg
Léger		- 63,5 Kg
Super - Léger		- 67 Kg
Mi-Moyen		-70 Kg
Moyen		- 74 Kg
Super - Moyen		- 79 Kg
Mi-Lourd		- 85 Kg
Lourd		-91 Kg

Super - Lourd +91 Kg

CLASSE A (plus de 15 combats des activités pugilistiques)

CLASSE B (15 combats maximum des activités pugilistiques)

CLASSE C (5 combats maximum des activités pugilistiques)

FEMININES

Coq -48 Kg

Plume -52 Kg

Super - Plume..... -56 Kg

Légère..... -60 Kg

Moyen..... -64 Kg

Mi-lourd..... -68 Kg

Lourd..... +68 Kg

CLASSE B (3 années de pratique en pré-combats, combats, des activités pugilistiques)

CLASSE A (+ 3 années de pratique en pré-combats, combats, des activités pugilistiques)

JEUNES (Mixtes)

Moustiques -24 Kg

Pré Mini Mouche -27 Kg

Pré Mini Coq -30 Kg

Pré Mini Plume -33 Kg

Pré Mini Léger(ère) -36 Kg

Mini Mouche -39 Kg

Mini Coq -42 Kg

Mini Plume -45 Kg

Mini Léger(ère) -48 Kg

Etc.... (se reporter au tableau des catégories).

RAPPEL :

En aucun cas un assaut ne pourra être autorisé entre deux boxeurs dont la différence d'âge est supérieure à un an.

En aucun cas, la différence de poids sera supérieure à une catégorie, se référer au tableau des catégories.

GALAS ET COMPETITIONS : protections totales obligatoires

POUSSINS, BENJAMINS, MINIMES :

Les rencontres se feront sous forme d'assaut en 3 reprises de 1mn. (La puissance des coups doit être contrôlée).

Jugement : l'officiel jugera uniquement la technique et la précision des coups des boxeurs.
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. (La puissance des coups doit être contrôlée).

Jugement : l'officiel jugera uniquement la technique et la précision des coups des boxeurs.
En cas d'insuffisance technique, l'arbitre peut arrêter l'assaut.

JUNIORS :

Les rencontres se feront sous forme de pré-combat en 3 reprises de 1mn 30s (avec KO autorisé).

Jugement : l'officiel jugera la technique et l'efficacité des boxeurs.

CATEGORIES D'AGES :

SAISON 2006 / 2007

Junior	1987 / 1988	<u>AVOIR 18 ANS REVOLUS LE JOUR DU PRE-COMBAT.</u>
Cadet	1989 / 1990	
Minime	1991 / 1992	
Benjamin	1993 / 1994	
Poussin	1995 / 1996	

LES OFFICIELS :

Tenue officielle : chemise blanche floquée au nom de la FFKB / DA, nœud papillon noir, pantalon de ville noir, chaussures de boxe sombres, gants vinyles autorisés.

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.

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

LES COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE :

Le salut (en kick-boxing)

- ☐ 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

Au stop le chronomètre est arrêté, les boxeurs repartiront au commandement de l'arbitre.

Au break le chronomètre continue de fonctionner.

Au break les deux boxeurs 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 FFKB / DA dont un est minimum BFE, 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 son coin neutre ;
- 5°) L'arbitre ne pourra faire de remarques à la minute de repos (celle-ci appartient aux boxeurs 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.

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 :

Le comportement des coaches et soigneurs devra être sportif et exemplaire. Les coachs et les soigneurs devront être en tenue de sport et licenciés à la FFKB / DA.

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 un CERTIFICAT MEDICAL d'aptitude à la compétition des activités pugilistiques, ECG + OPHTALMOLOGIQUE de la saison devra être présenté à la pesée du combat au médecin de la réunion.

Pour les assauts, un certificat médical d'aptitude de la saison est obligatoire.

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 boxeur 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, coachs 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 pendant 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 entrain 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 complétés), 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 3^{ème} Knock-down.
Rappel : 3 Knock-down maximum pour un round ou pour la durée de combat.
L'arbitre arrêtera le combat au 3^{ème} 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 3^{ème} 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 chronomètreur, 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 boxeur 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). En aucun cas l'arbitre ne pourra toucher un combattant tombé par terre, c'est le rôle du médecin.

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 chronométrateur commence le décompte de 1 à 10 pendant que l'arbitrage dirige l'adversaire vers le coin neutre.

RAPPEL : le boxeur devra se mettre en garde à 8-9.

UN SUPERVISEUR A LE POUVOIR D'ANNULER UN DECOMPTE EN CONCERTATION AVEC L'ARBITRE (EN CLASSE A UNIQUEMENT).

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.

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 FFKB / DA.

INCAPACITE :

Un combattant KO cérébral devra être suspendu de tout combat pour une période de trente jours ou plus longtemps si cela est recommandé par un médecin.
Celui-ci devra fournir un certificat médical de reprise pour être de nouveau autorisé à combattre.

KO cérébral = 1 mois de suspension médicale (30 jours) de combat et d'entraînement. Le médecin prescrira l'arrêt ainsi que tout autre arrêt sur le passeport du combattant.

Au 2^{ème} KO 3 mois d'arrêt, au 3^{ème} KO 1 an d'arrêt.

Au 4^{ème} KO suspension définitive.

Arrêt de l'arbitre : le médecin prescrira ou non un arrêt médical.

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 boxer en compétition officielle.
- Un combattant ne peut boxer dans deux classes différentes.
- Un junior 2^{ème} année ayant plus de 5 combats pourra être surclassé en Espoir (classe B).
- Un combattant senior surclassé ne peut reboxer en classe inférieure.