ARTS MARTIAUX
SUD-EST ASIATIQUE
FFK



RÈGLEMENT D'ARBITRAGE & COMPÉTITION

ARTS MARTIAUX DU SUD-EST ASIATIQUE

ffkarate.fr

SAISON 2026-2027

Le code de l'éthique

Je vais participer à une compétition :

• Je m'assure que je suis bien inscrit à cette rencontre sportive.
• Le jour de la compétition, je viens avec les documents suivants : le timbre de licence de la saison en cours, le passeport sportif.
• Je contrôle l'état de ma tenue.
• J'applique les consignes des organisateurs.
• Je respecte mes adversaires sur le tatami et en dehors de l'aire de compétition.
• Je respecte les décisions des arbitres et des juges.
• Je reste digne dans la défaite comme dans la victoire.
• J'invite ceux qui m'accompagnent à m'encourager avec la plus grande sportivité.
• Je donne par mon comportement une bonne image des Arts Martiaux du Sud Est Asiatique.
• Les coaches respectent le code éthique et les zones qui leur sont attribuées.

1. Les différents acteurs : rôles, responsabilités, comportements et tenues
1.1 Rôles, responsabilités et comportements 9
1.1.1 Les juges et arbitres 9
1.1.2 Les compétiteurs 9
1.1.3 Les coachs 9
1.2 Tenues officielles 10
1.2.1 Pour les compétiteurs 10
1.2.2 Pour le corps arbitral 11
2.1 Les compétitions officielles 12
2.1.1 Généralités 12
2.1.2 Conditions générales du Championnat de France et des Coupes 12
2.1.2.a Championnat de France 12
2.1.3 Les compétitions techniques 12
2.1.4 Les formats de compétitions combats 12
2.2 Les Catégories 13
2.2.1 Techniques, format sportif 13
2.2.2 Format élite 13
2.3 Conditions de participation en élite 13
2.3.1 Obligations en format élite 13
2.4 Inscriptions 13
2.4.1 Conditions d'inscription 13
2.5 Organisation 14
2.5.1 Responsable administratif 14
2.5.2 Responsable de l'arbitrage pour la compétition 14
2.5.3 Arbitre responsable de l'aire de combat 14
2.5.4 Surveillance médicale 14

2.5.5 Communication 14
3.1 Surface de combat 15
3.1.1 Caractéristiques de la surface 15
3.1.2 Compétition combat – implantation 15
3.1.3 Compétition techniques – implantation 16
3.2 Équipements des compétiteurs *(photo en annexe page 22)* 16
3.2.1 Bâton élite 16
3.2.2 Bâton sportif 16
3.2.3 Bâton enfant 16
3.2.4 Casque Élite 16
3.2.5 Casque sportif 17
3.2.6 Casque enfant 17
3.2.7 Mains 17
3.2.8 Plastron 17
3.2.9 Coquille 17
3.2.10 Coudes et genoux 17
4.1 Déroulement de la compétition 18
4.2 Objectif principal du combat 18
4.3 Déroulement du combat 18
4.4 Modalités des combats en individuel et par équipe 18
4.4.1 Individuel 18
4.4.2 Par équipe 18
4.4.3 De la gestion du temps 19
4.4.4 Techniques autorisées et techniques interdites 19
4.4.4a Les techniques et zones de frappes autorisées 19
4.4.4b Les techniques et zones de frappes interdites (liste non exhaustive) 19
4.4.5 Tableau d'avertissements cumulatifs 19
4.4.6 Tableau de pénalité, perte de bâton 20
4.5 Arbitre central 20
4.5.1 Annonces et gestes de l'arbitre central 20
4.6 Juges de ligne 21
4.6.1 Critères et techniques de décision 21
4.6.1.a Les Critères 21
4.6.1.b Les techniques 21
4.6.1.c Attitudes et qualités techniques 21
4.7 Juges de table 22
5.1 Déroulement de la compétition 23
5.2 Les critères d'évaluation solo et duo 23
5.3 Les compétitions techniques solo 23
5.4 Les compétitions techniques en duo 23
7. Protestation officielle 25
Art.1. MODIFICATION DES REGLES 35

Art.2. SANTE ET SECURITE DES BOXEURS 35
Art.3. GENERALITES 35
Art.3.1 Base 35
Art.3.2 Compétitions 36
Art.3.3 Equipement pour les compétitions 36
Art.3.4 Tirage au sort 36
Art.3.5 Calendrier des compétitions FFK 36
Art.4. COMPETITIONS 37
Art.4.1 Pour les coupes niveau France (Combat) 37
Art.4.2 Pour les coupes niveau Régional (Combat) 37
Art.4.3 Buvette 37
Art.5. LE RING 37
Art.6. LES GANTS 38
Art.7. BANDES 38
Art.8. TENUES 38
Vêtements 38
Protège-dents 38
Coquille 38
Casque, protections 39
Eléments non autorisés 39
Récapitulatif des équipements par classe 39
Art.9. EXAMEN MEDICAL – PESEE ET CLASSIFICATION DE POIDS POUR LES COMPETITIONS 39
Examen médical 39
Catégories de poids et d'âge 39
La pesée 40
Art.10. DANSE TRADITIONNELLE – ROUNDS 40
Les rounds 40
Appel des Boxeurs 41
Art.11. LES ENTRAÎNEURS/ASSISTANTS 41
Art.12. ARBITRES, JUGES ET RESPONSABLES 41
Superviseur général de manifestation 41
Responsable de surface 41
Juges 42
Neutralité et conflit d'intérêt 42
Désignation des juges et arbitres 42
Action disciplinaire 42
Art.13. L'ARBITRE 42
Art.14. JUGES 43
Art.15. CHRONOMETREUR ET SPEAKER 43
Art.16. DECISIONS 43
Art.17. LES ZONES CIBLEES AUTORISEES 44
Art.18. LES TECHNIQUES AUTORISÉES 44

Art.19. LES ZONES CIBLEES, TECHNIQUES ET ATTITUDES INTERDITES 44
Art.20. ATTRIBUTION DES POINTS 44
Critères supplémentaires de victoire en cas d'égalité 45
Art.21. FAUTES 45
Art.22. KNOCK-DOWN (compte de l'arbitre) 45
Art.23. MEDECIN 45
Art.24. PROCEDURE APRES KNOCK-OUT, RSC ET R.S.C.H 46
Art.25. SALUT MYANMAR 46
Art.26. ANTIDOPAGE 46
Art.27. LA NATIONALITÉ D'UN BOXEUR 46
Art.28. RELIGION/CULTE 46
Art.29. NOTE 46
1. Participation à la compétition 50
2. L'assaut de Naban Soumission 50
Durée des assauts 51
Appel des compétiteurs 51
3. Tenues vestimentaires 51
Pour les officiels, arbitres et juges 51
Pour les compétiteurs 51
Pour le coach 52
4. Protections et hygiène des compétiteurs 52
5. Les inscriptions, la pesée et les catégories 52
La pesée 52
6. Les aires de compétition et la sécurité 54
Gestion des sorties d'aire 54
7. Matériel par aire de compétition 54
8. Le coach 55
9. L'arbitrage 56
L'arbitre central 56
Les juges 56
Chronométreur et speaker 56
Responsable de l'arbitrage 57
10. Le responsable de l'organisation 57
11. Avertissements, pénalités et échelle des sanctions 58
Les remontrances 58
Les avertissements / pénalités 58
La disqualification 58
12. Assistance médicale 58
13. Déroulement de la compétition et salut 59
14. Techniques autorisées et comptabilisation des points 60
15. Techniques et actes interdits 60
16. Les différentes possibilités de victoire 62
Victoire par soumission (RET) 62

Victoire aux points (W.P) 62
Victoire par arrêt de l'arbitre (R.S.C.) 62
Victoire pour blessure 62
Victoire par disqualification (DISQ) 62
Victoire par forfait (W.O.) 62
Modification des décisions 62
17. Antidopage 63
18. Nationalité du compétiteur 63
19. Dispositions diverses 63
Signes religieux 63
Modification du règlement 63
Rédaction non genrée 63
ANNEXE — Catégories de poids et d'âge 64
Poussins à juniors (assaut) 64
1. Participation à la compétition 68
2. L'assaut de Naban Contrôlé 68
Durée des assauts 68
Appel des compétiteurs 69
3. Tenues vestimentaires 69
Pour les officiels, arbitres et juges 69
Pour les compétiteurs 69
Pour le coach 69
4. Protections et hygiène des compétiteurs 69
5. Les inscriptions, la pesée et les catégories 70
La pesée 70
6. Les aires de compétition et la sécurité 71
Gestion des sorties d'aire 71
7. Matériel par aire de compétition 71
8. Le coach 71
9. L'arbitrage 73
L'arbitre central 73
Les juges 73
Chronométreur et speaker 73
Responsable de l'arbitrage 73
10. Le responsable de l'organisation 74
11. Avertissements, pénalités et échelle des sanctions 75
Les remontrances 75
Les avertissements / pénalités 75
La disqualification 75
12. Assistance médicale 75
13. Déroulement de la compétition et salut 75
14. Techniques autorisées et comptabilisation des points 77
15. Techniques et actes interdits 77

16. Les différentes possibilités de victoire 79
Victoire aux points (W.P) 79
Victoire par abandon (RET) 79
Victoire par arrêt de l'arbitre (R.S.C.) 79
Victoire pour blessure 79
Victoire par disqualification (DISQ) 79
Victoire par forfait (W.O.) 79
Modification des décisions 79
17. Antidopage 79
18. Nationalité du compétiteur 79
19. Dispositions diverses 80
Signes religieux 80
Modification du règlement 80
Rédaction non genrée 80
ANNEXE — Catégories de poids et d'âge 81
Pupilles à juniors (assaut) 81
Séniors et vétérans (41-50 ans) — assaut 82
PREAMBULE 84
Art. 1. MODIFICATION DES REGLES 84
Art. 2. SANTE ET SECURITE DES BOXEURS 84
Art. 3. GENERALITES 84
Art.3.1 Base 84
Art.3.2 Compétitions 84
Art.3.3 Equipement pour les compétitions 85
Art.3.4 Tirage au sort 85
Art.3.5 Calendrier des compétitions FFK 85
Art.4. COMPETITIONS 85
Art.4.1 Pour les coupes de France (Assaut) 85
Art.4.2 Pour les coupes niveau Régional (Assaut) 85
Art.4.3 Buvette 86
Art.5. LES GANTS 86
Art.6. BANDES 86
Art.7. TENUES 86
Vêtements 86
Protège-dents 86
Coquille 87
Casque, protège-tibia, plastron 87
Eléments non autorisés 87
Art.8. EXAMEN MEDICAL – PESEE ET CLASSIFICATION DE POIDS POUR LES COMPETITIONS 87
Examen médical 87
Catégories de poids et d'âge 87
La pesée 88

Art.9. ROUNDS....88
Art.10. LES ENTRAÎNEURS....89
Art.11. ARBITRES ET JUGES ET RESPONSABLES....89
Superviseur général de manifestation....89
Responsable de surface....89
Juges....89
Neutralité et conflit d'intérêt....89
Désignation des juges et arbitres....90
Action disciplinaire....90
Art.12. L'ARBITRE....90
Art.13. JUGES....90
Art.14. CHRONOMETREUR ET SPEAKER....90
Art.15. DECISIONS....91
Art.16. LES ZONES CIBLEES AUTORISEES....91
Art.17. LES TECHNIQUES AUTORISÉES....91
Art.18. LES ZONES CIBLEES, TECHNIQUES ET ATTITUDES INTERDITES....91
Art.19. ATTRIBUTION DES POINTS....92
Art.20. FAUTES....92
Art.21. MEDECIN....92
Art.22. PROCEDURE APRES KNOCK-OUT, RSC ET R.S.C.H....92
Art.23. SALUT BANDO CONTRÔLÉ....92
Art.24. ANTIDOPAGE....93
Art.25. LA NATIONALITÉ D'UN BOXEUR....93
Art.26. RELIGION/CULTE....93
Art.27. NOTE....93

1. Les différents acteurs : rôles, responsabilités, comportements et tenues

1.1 Rôles, responsabilités et comportements

1.1.1 Les juges et arbitres

Le corps arbitral juges et arbitres se doit de dégager une expression de neutralité.

Les arbitres ne doivent en aucun cas communiquer avec les combattants et le public, en dehors des nécessités de l'arbitrage ou de l'organisation de la compétition.

Les membres de l'organisation, juges/arbitres tenant la feuille d'appel, sont chargés d'aller informer les compétiteurs, dans les aires d'échauffement de leur ordre de passage.

Rappel : Les membres du corps arbitral en exercice le jour de la compétition ne peuvent ni coacher ni combattre.

1.1.2 Les compétiteurs

Les compétiteurs et les accompagnateurs doivent adopter un comportement respectueux des lieux, des arbitres, des officiels et respecter les règles édictées par la fédération.

Les compétiteurs doivent présenter à chaque compétition, les pièces administratives obligatoires leur passeport sportif et ou autorisation parentale.

Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme au règlement.

1.1.3 Les coachs

ARTICLE 13 & 14 — document coaching FFK

DROITS, DEVOIRS ET COMPORTEMENT DES COACHS

Rôle du coach

Le coach représente son club et doit, en toutes circonstances, adopter une attitude **exemplaire, respectueuse et conforme aux règlements fédéraux**.

Tenue et présentation

Porter une **tenue sportive réglementaire**, idéalement aux couleurs du club.

Survêtement complet obligatoire ; en période chaude, seul un **tee-shirt sportif ou aux couleurs du club** est autorisé. Les débardeurs et tenues non conformes sont interdits.

Aucun accessoire supplémentaire n'est autorisé, à l'exception du nécessaire pour prendre des notes.

Pendant les combats

Le coach doit :

Respecter strictement les **règles d'arbitrage et de compétition**.

Rester **assis dans la zone de coaching** pendant le combat.

Ne pas contester, interpeller ou parler aux arbitres.

Ne pas traverser les tatamis ou les surfaces de compétition.

Respecter toutes les décisions arbitrales.

Être responsable du comportement de ses compétiteurs et, plus largement, contribuer au bon comportement des licenciés, parents et accompagnateurs de son club.

Préparer les compétiteurs et veiller à leur présence lors des appels.

Présence autour de l'aire de compétition

Un seul coach par combat peut accompagner le compétiteur.

Les autres coaches, licenciés ou accompagnateurs ne doivent pas intervenir.

Le coach peut rejoindre un box libre après la fin du combat qu'il coachait sur un autre tatami.

Les coaches accrédités peuvent accéder aux zones qui leur sont réservées et aux emplacements prévus pour les tirages au sort et les informations.

Tenue du compétiteur

Si un compétiteur se présente avec une tenue ou un équipement non conforme, il dispose de **deux minutes pour se mettre en conformité**.

Dans ce cas, **le coach perd automatiquement son droit de coacher ce combat**.

Discipline et sanctions

Un coach qui adopte un comportement inapproprié peut :

Être **rappelé à l'ordre** par l'arbitre ou le directeur technique.

Être **exclu du combat** si son comportement ne s'améliore pas.

Perdre son **droit de coacher pour la compétition** en cas de comportement grave ou répété.

Faire l'objet d'un **courrier de la Direction Technique Nationale** et, selon la gravité, d'une **suspension**.

Être traduit devant la **commission disciplinaire** pour les faits les plus graves.

Principe essentiel

Le coach est l'image de son club.

Il doit faire preuve en permanence de **respect, maîtrise de soi, fair-play, réserve et exemplarité**, envers les compétiteurs, arbitres, officiels, autres coaches, public et organisateurs.

À retenir :

Respecter les règles • Rester maître de soi • Respecter les arbitres • Respecter sa zone • Être exemplaire • Protéger l'image de son club et de la Fédération.

1.2 Tenues officielles

1.2.1 Pour les compétiteurs

- Les compétiteurs doivent porter une tenue du style d'arts martiaux sud est asiatique : pantalon d'Arnis Kali Eskrima aux couleurs du système pratiqué et un tee-shirt de leur club ou du système pratiqué.
- Pour les pratiquants d'autres disciplines : un pantalon homologué de la discipline pratiquée.
- Les compétiteurs doivent être pieds nus s'ils combattent sur des aires en tatamis.
- Les compétiteurs doivent avoir les ongles courts et ne doivent pas porter d'objet pouvant blesser leur adversaire.
- Le port de lentilles souples est autorisé
- L'emploi de bandage ou support doit être autorisé par le médecin de la compétition.
- Pour toute question relative au domaine médical https://www.ffkarate.fr/wp-content/uploads/2018/04/REGLEMENT-MEDICAL.pdf

1.2.2 Pour le corps arbitral

Pour le corps arbitral la tenue officielle est de rigueur. Les arbitres et juges doivent porter la tenue adoptée par l'organisation.

La tenue officielle de juge ou d'arbitre est composée de :

- La veste et la cravate fédérale,
- Une chemise blanche et un pantalon foncé,
- Chaussures noires souples.
- Un sifflet noir cordelette blanche.
- Un polo violet aux couleurs AMSEA avec ARBITRE AMSEA dans le dos peut être proposé par l'organisation.
- Ils doivent avoir un comportement représentatif de la fédération.

2. Les compétitions : règles générales

Les compétitions de Kali Escrima se déroulent sous forme de combats d'opposition aux bâtons simples ou double ou sous l'un des 2 formes techniques.

Pour les combats, en fonction de leur catégorie, les participants combattront avec bâtons mousses ou bâtons rotin, équipés de protections garantissant leur intégrité physique, selon les différents formats.

2.1 Les compétitions officielles

2.1.1 Généralités

Ce sont les compétitions permettant la délivrance de titres officiels de champion dont les modalités sont décrites dans le présent règlement et qui apparaissent au calendrier sportif national ou de ligue.

Si nécessaire au niveau régional, ligue ou département, l'arbitrage peut être adapté au nombre d'arbitres disponibles.

2.1.2 Conditions générales du Championnat de France et des Coupes

2.1.2.a Championnat de France

Le Championnat de France est ouvert à tous les licenciés de la FFK de nationalité française sauf dérogation de la fédération.

Format	Catégories ouvertes
Format sportif	Minime à Vétéran
Format double sportif	Junio Senior à Vétéran
Format équipe	Junior Senior à Vétéran
Format élite	Senior à Vétéran
Format technique duo	Juniors Senior à Vétéran
Format technique solo	Juniors Senior / Vétéran (senior, vétéran ensemble non mixte)

> ***Aucune dérogation ne sera accordée en ce qui concerne l'âge requis dans chaque catégorie et aucun sur classement n'est autorisé.***

Pour le format élite, les licenciés de la FFK peuvent participer aux compétitions quelle que soit leur discipline, sous certaines conditions.

2.1.3 Les compétitions techniques

- Formes en solo libre ou codifié (Karenza, Jurus).
- Formes duo technique.

2.1.4 Les formats de compétitions combats

- Format enfant : bâtons mousse rouge ou bleu, 50 cm ou 70 cm en fonction des catégories.
- Formats sportif simple ou double : bâton rotin protégé de mousse, rouge ou bleu.
- Format élite : bâton rotin léger, rouge ou bleu.

2.2 Les Catégories

2.2.1 Techniques, format sportif

En Championnat de France :

Catégorie	Sexe	Âge
Minime	Femme / Homme	12 à 13 ans
Cadet	Femme / Homme	14 à 15 ans
Junior	Femme / Homme	16 à 17 ans
Senior	Femme / Homme	18 à 34 ans
Vétéran 1	Femme / Homme	35 à 54 ans
Vétéran 2	Femme / Homme	55 ans et +

Coupe de France :

- Catégories identiques au championnat de France, les pupilles et benjamins peuvent participer.

Catégorie	Sexe	Âge
Pupille	Femme / Homme	8 à 9 ans
Benjamin	Femme / Homme	10 à 11 ans

- Formule par équipe de 3 combattants homme/femme dans les catégories autorisées.

2.2.2 Format élite

Catégorie	Sexe	Âge
Senior	Femme / Homme	18 à 34 ans
Vétérans	Femme / Homme	35 ans et +

2.3 Conditions de participation en élite

2.3.1 Obligations en format élite

- Le compétiteur se présente avec l'intégralité du matériel spécifique (soumis à vérification) et deux timbres de licence dont celui de l'année en cours.

Cette catégorie est réservée aux combattants pouvant justifier d'au moins 3 compétitions sur les 2 dernières saisons, compte tenu de la spécifié des assauts.

En l'absence de l'un de ces critères, les combattants s'inscrivent au championnat de France format sportif mousse.

2.4 Inscriptions

2.4.1 Conditions d'inscription

Les compétiteurs doivent présenter à chaque compétition les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité,
- Avoir le nombre de licences requises en fonction de la catégorie, dont celle de la saison en cours,

- L'autorisation parentale apposée sur le passeport sportif pour les mineurs.

Pour toute inscription, avoir l'intégralité du matériel personnel spécifique à sa catégorie.

> ***Avant le championnat national, il faut avoir participé à un Open de la saison en cours, dans les organes déconcentrés, ligue ou département,***

- Un licencié ne peut faire partie que d'une seule équipe.
- L'inscription se fait en ligne, au plus tard une semaine avant la compétition.

2.5 Organisation

2.5.1 Responsable administratif

Un responsable administratif est désigné par l'organisateur de la compétition.

Avant la compétition :

- Il réceptionne les engagements des compétiteurs envoyés par les clubs, les enregistre et établit les listes d'engagés.
- Il procède au tirage au sort et emmène à la compétition : les tableaux, les listes d'engagés, le dossier des feuilles d'engagement en cas de litige.

Pendant la compétition :

- Il gère l'administration de la compétition et s'assure du bon déroulement jusqu'à la fin du protocole.
- Il procède à l'affichage des listes de compétiteurs et des tableaux au cours du déroulement.
- Il assure au nom de la fédération le respect de la réglementation et travaille en coordination avec le responsable de l'arbitrage.
- Il organise le protocole des remises des médailles et des diplômes.

Après la compétition :

- Il constitue un dossier complet de la compétition qu'il transmet à la Direction Technique Nationale.

2.5.2 Responsable de l'arbitrage pour la compétition

- Désigné par la commission Nationale AMSEA, il valide la liste nominative du corps arbitral.
- Il nomme, pour chaque aire de combat, les responsables de l'arbitrage et les arbitres.
- Il supervise le déroulement des compétitions, assure la sécurité des aires et le bon déroulement technique.
- Il assure un briefing et un débriefing avant et après la compétition avec l'ensemble de ses arbitres.

2.5.3 Arbitre responsable de l'aire de combat

- Il assure le bon déroulement des combats et les mesures nécessaires à la sécurité.
- Il désigne et répartit l'arbitre central et les juges sur son aire de combat.
- Il doit prendre toutes les décisions qui s'imposent en adéquation avec le règlement.
- Il se réfère au responsable de l'arbitrage en cas de litige.

2.5.4 Surveillance médicale

Lors d'une **compétition** la surveillance médicale doit être organisée autour de la prévention, de la prise en charge des blessures et de la décision de reprise ou non du combat. Les compétitions de kali n'étant une forme de combat au KO, la surveillance médicale sera assurée soit par un médecin, soit par un secouriste convoqué par le service des disciplines associées.

Se reporter aux dispositions prévues dans le règlement de la FFK.

2.5.5 Communication

Les contacts avec la Presse et la diffusion des informations sont assurés par le service communication de la fédération en collaboration avec le responsable de la Commissions Nationale AMSEA et le Directeur technique national.

3. Surface et équipements

3.1 Surface de combat

3.1.1 Caractéristiques de la surface

L'aire de compétition est un carré de 8m de côté (mesures prises à l'extérieur), entouré de chaque côté d'une surface de sécurité de 1m supplémentaire. La surface totale est donc de 10m × 10m. Dans certaines circonstances, cette surface peut être réduite à 7m de côté avec 1m supplémentaire de sécurité.

3.1.2 Compétition combat – implantation

Pour chaque aire de compétition combat, l'équipe est composée :

- D'un arbitre central sur l'aire ;
- De 3 juges de ligne ;
- D'un chronométreur, d'un marqueur ainsi que d'un juge qui tient la feuille d'appel des combattants

L'arbitre central avec un bâton à la main se place à 2m du centre de l'aire de compétition, perpendiculaire aux compétiteurs, le compétiteur en rouge à sa droite.

Pour marquer la position des compétiteurs, une marque peut être placée à une distance d'un mètre du centre de chaque côté de l'aire de combat ou si l'aire de combat est en tatamis symbolisé par un tatami retourné sur la zone des compétiteurs.

L'arbitre central pourra se déplacer durant le combat sur la totalité de l'aire de combat et de sécurité. Les 3 juges sont assis en ligne face à l'arbitre. Les chaises de juge sont placées en bordure de l'aire de compétition. Chaque juge est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.

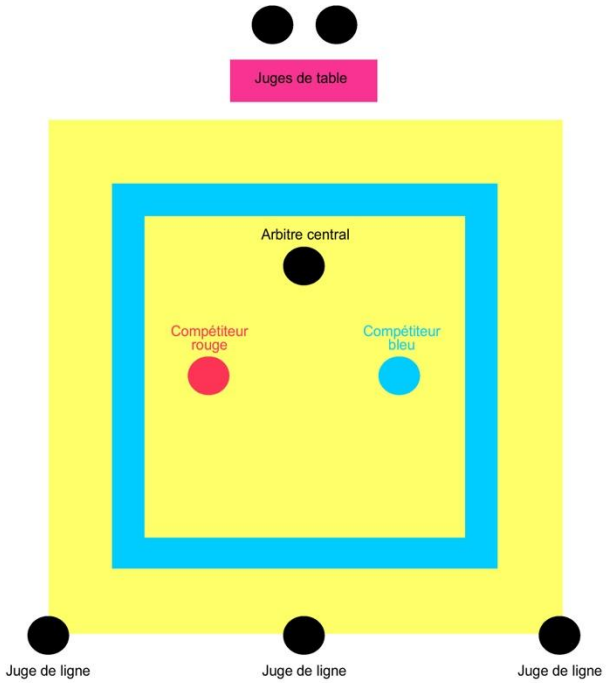
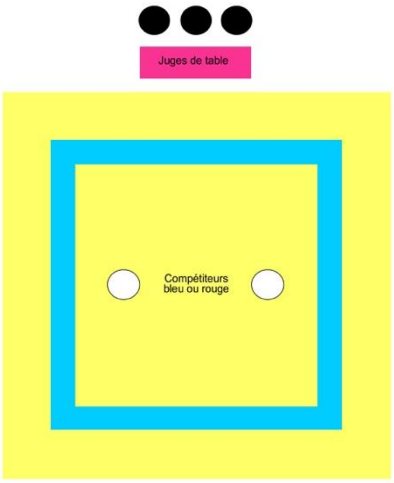
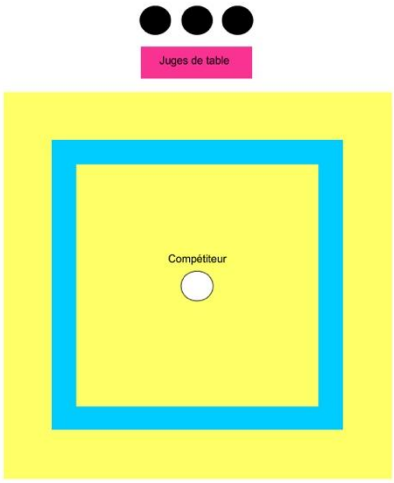


Schéma de l'implantation – Compétition combat

3.1.3 Compétition techniques – implantation

Duo technique :	Forme (Karenza-Jurus) :
	

Dans le cas des compétitions techniques, 3 juges de table suffisent. Le juge responsable fait démarrer les compétiteurs, en solo ou en duo ; à la fin de la prestation il collecte les notes.

3.2 Équipements des compétiteurs *(photo en annexe page 22)*

C'est le modèle de bâton et de casque qui différencient **les différents formats sportif / élite.**

3.2.1 Bâton élite

Le bâton est en **rotin léger (bleu ou rouge)** d'environ 70 centimètres de longueur et de 2 cm de diamètre **validé et fourni par la Commission Nationale AMSEA.**

3.2.2 Bâton sportif

Le bâton est d'environ 70 centimètres de longueur et de 4 centimètres de diamètre. Le cœur du bâton est constitué d'un tuteur rotin légèrement flexible entouré d'une mousse compensée recouverte d'un tissu coton ou polyester de couleur bleu ou rouge.

3.2.3 Bâton enfant

En coupe de France : Pupille, benjamin : 50 cm de longueur et de 4 cm de diamètre.

En Coupe et championnat de France : Minime, cadet et junior : 70 cm de longueur et de 5 cm de diamètre. La mousse compensée est recouverte d'un tissu coton ou polyester de couleur bleu ou rouge.

3.2.4 Casque Élite

La protection obligatoire, pour tous, c'est un casque homologué de Kali intégral WEKAF *(en annexe)*.

Le casque doit être équipé d'une grille de protection qui ne permet pas au bâton de passer, d'une bavette (ou gorgerin) pour protéger la gorge, la nuque et les épaules.

3.2.5 Casque sportif

La protection obligatoire pour tous est un casque homologué de Kali à grille (le visage, les tempes et le dessus de la tête sont protégés). Un casque de type escrime est admis. **Le casque WEKAF n'est pas autorisé dans le format sportif**.

3.2.6 Casque enfant

Casque à bulle polycarbonate voire modèle.

3.2.7 Mains

Les gants homologués sont obligatoires. Le compétiteur doit venir avec ses propres gants. Les gants sont de types hockey sur glace ou art martiaux protégeant suffisamment le dos de la main, les doigts et le poignet.

3.2.8 Plastron

- Pour les catégories féminines : conseillé pour la forme sportive, obligatoire pour la forme élite.
- Pour les catégories masculines : interdit en forme sportive et élite.
- Pour les pupilles et benjamin : obligatoire.

3.2.9 Coquille

Pour toutes les catégories homme, le port de la coquille est obligatoire. Pour les catégories femme, le port d'une coquille féminine est obligatoire.

3.2.10 Coudes et genoux

- Facultatif pour tous en format sportif enfant (Pupille à Junior).
- Obligatoires pour tous en format élite.
- Conseillés pour le format sportif adulte.

4. Règles de la compétition combat

4.1 Déroulement de la compétition

Le championnat et les coupes de France sont organisés en système de tableau avec repêchage .

Les coupes régionales peuvent être organisées en repêchages ou en poules selon le nombre de participants ou de façon combinée (poules puis tableau)

4.2 Objectif principal du combat

L'objectif principal du combat est de frapper l'adversaire sans être touché par ses attaques (esquive, parade). Cela détermine la qualité et le niveau technique des combattants.

4.3 Déroulement du combat

L'arbitre central, les juges de ligne et les arbitres/juges de table se placent à leur position.

Les compétiteurs entrent quand l'arbitre le leur demande, se positionnent, saluent les juges, l'arbitre, puis se saluent au signal de l'arbitre.

L'arbitre central annonce : Position puis « **Combattez »** en levant son bâton.

Le combat est interrompu avec arrêt du chronomètre à chaque fois que l'arbitre dit « **Stop »** ou siffle.

À chaque arrêt, les compétiteurs reprennent directement sur place au signal « **combattez »**.

À la fin du combat, l'arbitre central émet un sifflement long pour solliciter les juges de ligne, qui désignent le gagnant par levé de drapeau.

Puis l'arbitre annonce le vainqueur.

4.4 Modalités des combats en individuel et par équipe

4.4.1 Individuel

Catégorie	Durée de la reprise	Repos entre reprises
Pupilles / Benjamins	45 secondes	30 secondes
Minimes à Vétérans	1 minute	30 secondes
Combat Élite	1 min 30	30 secondes

Le vainqueur est le compétiteur ayant gagné 2 reprises. En cas d'égalité (une reprise chacun), une 3ème reprise décisive sera effectuée après 30 secondes de repos.

> ***Si un combattant vient de combattre contre un autre compétiteur, il aura 2 minutes de repos avant de combattre contre un nouvel adversaire.***

4.4.2 Par équipe

L'ordre des combattants est choisi par l'équipe et peut être changé à chaque rencontre. Les combats par équipe se déroulent sur des reprises d'1 minute, sans arrêt sauf intervention de l'arbitre central.

Dès l'annonce du vainqueur de la reprise, la reprise suivante est démarrée avec le deuxième, puis troisième combattant de chaque équipe.

L'équipe vainqueur est celle ayant gagné 3 reprises. Si la victoire n'est pas obtenue à l'issue de la 3ème reprise, une 4ème voire une 5ème reprise seront effectuées jusqu'à l'obtention de 3 reprises.

Au cours des combats par équipe, le coaching des équipiers est possible mais avec retenue.

4.4.3 De la gestion du temps

Le décompte du temps commence quand l'arbitre donne le signal « **Combattez** » et s'arrête chaque fois qu'il dit « **Stop** ». Le juge de table signale distinctement les 10 dernières secondes au moyen d'un signal sonore gong ou stramatel.

La fin de la reprise est annoncée par un second signal sonore.

4.4.4 Techniques autorisées et techniques interdites

La distance de combat debout au simple ou double bâton favorise les différentes frappes d'attaque, ainsi que les techniques de blocages et d'esquives.

4.4.4a Les techniques et zones de frappes autorisées

- Frapper avec le bâton à la tête (sauf derrière), au corps, sur les mains, les bras, avant-bras, ainsi que sur les cuisses.
- Bloquer avec son arme.
- Frapper ou faire tomber le bâton.
- Saisir le bâton de l'adversaire pour le désarmer (pendant 2 secondes ou dans une action).
- Contrôler la main, le bras ou le bâton, pendant quelques secondes et dans une action (sans pousser violemment).

4.4.4b Les techniques et zones de frappes interdites (liste non exhaustive)

- Contact ou frappe sur la colonne vertébrale et derrière la tête
- Les frappes sur le genou et en dessous (tibia ou pied)
- Toutes les techniques de percussions (poing et pied…)
- Les saisies prolongées empêchant le bon déroulement du combat
- Toutes les techniques effectuées en pique ou avec le talon (Punio) du bâton
- Les frappes après l'arrêt de l'arbitre
- Pousser ou repousser le corps de l'adversaire
- L'utilisation de l'avant-bras comme bouclier
- Les rotations complètes du corps pour frapper
- Les projections, balayages ou autres amenées au sol
- Les frappes sur l'adversaire si celui-ci est au sol ou à un genou au sol
- Exercer une pression constante empêchant le bon déroulement du combat
- Toutes frappes sautées genou ou jambe en avant

4.4.5 Tableau d'avertissements cumulatifs

Type de faute	Fréquence	Pénalité
Sortie de l'aire de combat (les deux pieds en dehors) et/ou frappes ou comportements interdits	1ère fois	1er avertissement
	2e fois	2e avertissement
	3e fois	3e avertissement
	4e fois	Perte de la reprise

Concernant les frappes interdites, si l'arbitre central estime qu'un des combattants a voulu intentionnellement blesser son adversaire et/ou si la technique utilisée volontairement peut mettre en danger l'intégrité physique de son adversaire, il peut passer directement au 4e avertissement voire déclarer la perte de la reprise ou du combat.

4.4.6 Tableau de pénalité, perte de bâton

Type de faute : Perte de bâton	Fréquence	Pénalité
La perte d'un bâton résulte d'une mauvaise tenue ou manipulation, d'un désarmement volontaire ou suite à un choc entre les deux bâtons.	1ère fois	Pénalité
	2e fois	Perte de la reprise
	3e fois	Perte du combat

Lorsqu'un combattant perd son bâton, l'autre combattant a le droit de le frapper immédiatement ou dans l'action, **une seule fois, sur les zones autorisées par le règlement.**

La perte du bâton deux fois sur la même reprise entraîne la perte de la reprise, prononcée immédiatement (pas d'appel aux juges). La perte du bâton trois fois au cours des différentes reprises entraîne la perte du combat, prononcée immédiatement (pas d'appel aux juges).

4.5 Arbitre central

- Dirige le combat, annonce le début, les suspensions et la fin du combat.
- Donne les avertissements et tous les commandements, annonce les pertes du bâton.
- Attribue la victoire de chaque reprise/round, donnée à la majorité du vote des juges (au moins deux drapeaux).
- Désigne le vainqueur à la fin du combat.

4.5.1 Annonces et gestes de l'arbitre central

ANNONCE ARBITRALE	PRÉCISIONS
Saluez	L'arbitre demande aux compétiteurs de se saluer et de saluer les arbitres.
Bâtons au contact	Les combattants en place, bâtons au contact avec celui de l'arbitre sans possibilité de se toucher la main l'un l'autre.
Combattez	L'arbitre annonce « combattez » et lève son bâton pour démarrer le combat.
Stop ou siffle	Interruption ou fin du combat. L'arbitre sépare les compétiteurs avec son bâton.
Séparez-vous ou siffle	Si les combattants sont au contact plus de 3 secondes afin de favoriser des échanges clairs.
Séparez-vous / Reprenez ou combattez	Lorsque les combattants s'accrochent ou suite à un avertissement, l'arbitre invite les combattants à croiser leur stick, sans les faire revenir au centre.
Avertissement ou pénalité BLEU ou ROUGE	L'arbitre pointe son bâton vers celui qui reçoit l'avertissement puis l'abaisse à 45° en annonçant l'avertissement ou la pénalité.
Perte de reprise et/ou perte de combat BLEU ou ROUGE	L'arbitre pointe son bâton vers celui qui perd puis annonce la perte. Il annonce ensuite le vainqueur.

ANNONCE ARBITRALE	PRÉCISIONS
Disqualification	Après l'avoir désigné, l'arbitre croise les bras face aux juges en annonçant « disqualifié », puis il annonce le vainqueur.
Vainqueur de la reprise BLEU ou ROUGE	L'arbitre lève son bâton en direction du vainqueur de la reprise vers le haut et annonce « vainqueur de la reprise bleu » ou « vainqueur de la reprise rouge ».
Vainqueur du combat BLEU ou ROUGE	L'arbitre lève son bâton en direction du vainqueur du combat vers le haut et annonce « vainqueur du combat bleu » ou « vainqueur du combat rouge ».

4.6 Juges de ligne

Les juges de ligne exercent leur droit de vote quand l'arbitre central arrête le combat pour désigner le vainqueur de chaque reprise.

Au commandement « décision », les drapeaux des trois juges sont levés simultanément ; l'arbitre central annonce rouge ou bleu vainqueur.

Les juges de ligne peuvent attirer l'attention de l'arbitre central dans les cas suivants :

- Ils remarquent une blessure ou un malaise d'un compétiteur,
- Un compétiteur sort de la surface sans que l'arbitre central ne l'ait remarqué,
- Dans tous les cas où ils estiment nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre (tenue, bâton cassé).

4.6.1 Critères et techniques de décision

Chaque juge lève le drapeau de la couleur du combattant ayant respecté le plus de critères d'après lui.

4.6.1.a Les Critères

- Celui qui touche le plus grand nombre de fois de façon significative, sans être touché ou remisé.
- Celui qui prend l'initiative et touche en premier sans être touché en retour,
- Celui qui produit le plus de la qualité technique détaillée dans les techniques.
- Celui qui esquive et privilégie ses placements / déplacements.

4.6.1.b Les techniques

Technique simple :

- Frappe non enchaînée et isolée (sans être touché derrière). Une technique simple est une frappe qui dans un affrontement touche l'adversaire sur une zone autorisée.

Techniques complexes :

- Frappes enchaînées en déplacement. Une suite de frappes enchaînées en déplacement, les techniques pouvant être doublées ou triplées.

Techniques combinées :

- Blocage suivi d'une remise ; esquive suivie d'une remise ; contre-attaque dans l'attaque avec reprise d'initiative (sans être touché derrière).

4.6.1.c Attitudes et qualités techniques

Critère	Description
Attitude et qualité technique	Mise en œuvre des critères du KALI ESKRIMA sans agressivité démesurée ou mauvaise intention.
Engagement	Sans être excessif, la volonté de réussite et la détermination.
Vigilance & contrôle	Vigilance, concentration, contrôle.

Critère	Description
Timing	Moment de délivrance et précision des zones ciblées.
Distance	La distance permettant l'efficacité et le contrôle du combat.

4.7 Juges de table

Le chronométreur arrête et démarre le chronomètre en fonction des annonces de l'arbitre central. À 10 secondes de la fin du combat, il fait résonner un gong ou une sonnette. À la fin du temps réglementaire, il fera résonner une 2e fois le gong ou la sonnette.

Le marqueur enregistre les éventuels avertissements et le résultat de chacune des reprises.

5. Règles de la compétition technique

5.1 Déroulement de la compétition

Les compétiteurs techniques se présentent face aux 3 juges, se saluent puis effectuent leur prestation technique au signal du juge central.

Les juges notent chaque compétiteur en solo ou en duo en tenant compte des prestations techniques et sportives :

Fluidités et variétés des techniques ;

Vitesse, équilibre et précision ;

La perte d'une arme est un point très important à intégrer au jugement.

L'utilisation des armes dans la prestation technique est un critère de complexité qui est valorisé dans l'appréciation.

La somme des notes de chaque compétiteur détermine le vainqueur. En cas d'égalité, les compétiteurs effectuent une nouvelle prestation technique d'une durée de 1 minute.

5.2 Les critères d'évaluation solo et duo

Critère	Note sur	Barème
La fluidité	5	Absence : 0 à 2 / Correcte : 2 à 3 / Excellente : 4 à 5
La variété et la complexité des techniques	5	Absence : 0 à 2 / Correcte : 2 à 3 / Excellente : 4 à 5
La vitesse d'exécution	5	Absence : 0 à 2 / Correcte : 2 à 3 / Excellente : 4 à 5
L'équilibre et précision des techniques	5	Absence : 0 à 2 / Correcte : 2 à 3 / Excellente : 4 à 5

Actions pénalisantes (−2 points sur la note globale) :

- La perte d'équilibre.
- La perte d'arme du défenseur ou si le défenseur se coupe sur une zone dangereuse lors d'une défense contre couteau d'entraînement.
- Une absence ou un manque de contrôle dans les techniques, plus particulièrement les clés pouvant nuire à l'intégrité physique du partenaire.

5.3 Les compétitions techniques solo

Le compétiteur exécute une forme solo libre ou codifiée avec exécution fluide de techniques du système de combat pratiqué (kali, Silat).

Catégorie	Durée maximale
Juniors, séniors, vétérans	1 minute 30
Autres catégories enfants Minime, Cadet	1 minute

5.4 Les compétitions techniques en duo

Catégorie	Durée maximale
Juniors, séniors, vétérans	2 minutes

Les compétiteurs exécutent un duo avec exécution fluide de techniques du système de combat pratiqué pendant une durée maximum de deux minutes.

Les deux participants sont tour à tour attaquant puis défenseur, les rôles peuvent être inversés à chaque série d'attaque ou à la fin de la première minute.

Les attaques armées sont imposées sur des angles suivant au choix :

N°	Direction de l'attaque
N° 1	Diagonale descendante de droite à gauche
N° 2	Diagonale descendante de gauche à droite
N° 3	Horizontale de droite à gauche
N° 4	Horizontale de gauche à droite
N° 5	Pique directe au nombril

Le travail main nue sera noté sur 4 points au maximum dans chacun des 4 critères, entraînant une note globale maximale de 16.

Les défenses sont libres. Les défenses, plus ou moins complexes, sont à base de blocages, de ripostes, de contrôles et ou d'amenées au sol.

6. Règles de la compétition double sportif

Le double sportif est régi par les règles de la compétition combat définies au chapitre 4, à l'exception des dispositions suivantes :

Combat en individuel uniquement.

La perte de bâton entraîne des pénalités (voir 4.4.6- tableau des pénalités) :

- En cas de perte d'un bâton : la reprise en cours continue jusqu'à la fin de celle-ci.
- En cas de perte des deux bâtons pendant la même reprise : le compétiteur perd la reprise.
- En cas de perte des deux bâtons une seconde fois pendant la même reprise ou durant l'ensemble du combat : le compétiteur perd le combat.

7. Protestation officielle

Toute protestation doit être formulée par écrit auprès du responsable d'arbitrage de la compétition et soumise à la Commission Nationale AMSEA et au Directeur Technique National

8. Annexe règlement

Description du matériel des différentes formes techniques et de combat par catégorie



Matériel enfant

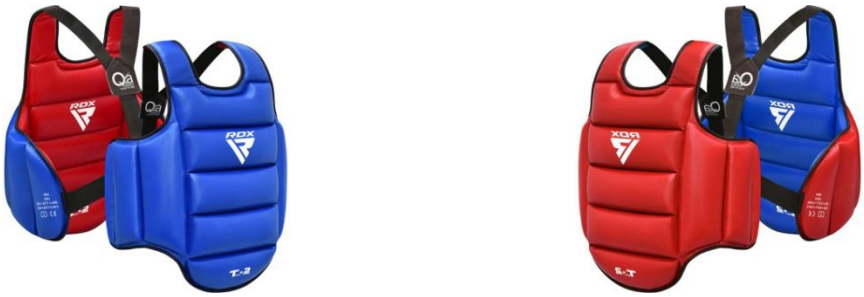


Casque à bulle blanc

Gants autorisés pour les enfants, plus toute sorte de mitaines.



Plastron réversible enfant facultatif



Stick en mousse enfants, prêté par la Fédération.

50 cm de pupille à benjamin **70 cm** minime / cadet / junior /senior



Matériel personnel obligatoire pour les adultes en sportif et en élite
Attention les casques élite et les casques sportifs sont différents

ELITE : Casque WEKAF (Avec gorgerin et protection de nuque).





SPORTIF : Casque à grille (La grille ne doit en aucun cas être proéminente).









Ce casque d'escrime est accepté

Gants de Hockey ou gants AMHE, pas de couleur imposée, format sportif et élite



Exemple de coquille Homme



coquille Femme facultative





Protèges coude en mousse ou coqués





Protèges genoux en mousse



ou coqués



Les protèges avant-bras sont conseillés mais pas obligatoires





Femmes en élite, protection de poitrine obligatoire, facultative dans la forme sportive

Soit par plastron réversible



Soit par coque de protection



Les bâtons sont la différence fondamentale entre le format élite et sportif.

Bâtons forme élite

Rotin léger rouge ou bleu



bâtons forme sportive

rotin recouvert d'une protection en mousse



Les deux modèles de sticks sont validés et fournis par l'organisation lors des compétitions.

9. Annexe Autres AMSEA

Sont annexés au présent règlement, les règlements sportifs des Arts Martiaux Birmans suivant :

- **ANNEXE A : LETHWEI « Bando combat amateur »**
- **ANNEXE B : NABAN SOUMISSION « Lutte Birmane — Thaing Bando »**
- **ANNEXE C : NABAN CONTRÔLÉ « Lutte Birmane — Thaing Bando »**
- **ANNEXE D : Boxe Birmane Assauts « Bando contrôlé »**

ANNEXE REGLEMENT AMSEA

ANNEXE A

REGLES DES COMPETITIONS COMBAT AMATEUR LETHWEI « Bando combat amateur »

Sommaire

Art.1. MODIFICATION DES REGLES 35
Art.2. SANTE ET SECURITE DES BOXEURS 35
Art.3. GENERALITES 35
Art.3.1 Base 35
Art.3.2 Compétitions 36
Art.3.3 Equipement pour les compétitions 36
Art.3.4 Tirage au sor t 36
Art.3.5 Calendrier des compétitions FFK 36
Art.4. COMPETITIONS 37
Art.4.1 Pour les coupes niveau France (Combat) 37
Art.4.2 Pour les coupes niveau Régional (Combat) 37
Art.4.3 Buvette 37
Art.5. LE RING 37
Art.6. LES GANTS 38
Art.7. BANDES 38
Art.8. TENUES 38
Vêtements 38
Protège-dents 38
Coquille 38
Casque, protections 39
Eléments non autorisés 39
Récapitulatif des équipements par classe 39
Art.9. EXAMEN MEDICAL – PESEE ET CLASSIFICATION DE POIDS POUR LES COMPETITIONS 39
Examen médical 39
Catégories de poids et d'âge 39
La pesée 40
Art.10. DANSE TRADITIONNELLE – ROUNDS 40
Les rounds 40
Appel des Boxeurs 41
Art.11. LES ENTRAÎNEURS/ASSISTANTS 41
Art.12. ARBITRES, JUGES ET RESPONSABLES 41
Superviseur général de manifestation 41
Responsable de surface 41
Juges 42
Neutralité et conflit d'intérêt 42
Désignation des juges et arbitres 42
Action disciplinaire 42

Art.13. L'ARBITRE 42
Art.14. JUGES 43
Art.15. CHRONOMETREUR ET SPEAKER 43
Art.16. DECISIONS 43
Art.17. LES ZONES CIBLEES AUTORISEES 44
Art.18. LES TECHNIQUES AUTORISÉES 44
Art.19. LES ZONES CIBLEES, TECHNIQUES ET ATTITUDES INTERDITES 44
Art.20. ATTRIBUTION DES POINTS 44
Critères supplémentaires de victoire en cas d'égalité 45
Art.21. FAUTES 45
Art.22. KNOCK-DOWN (compte de l'arbitre) 45
Art.23. MEDECIN 45
Art.24. PROCEDURE APRES KNOCK-OUT, RSC ET R.S.C.H 46
Art.25. SALUT MYANMAR 46
Art.26. ANTIDOPAGE 46
Art.27. LA NATIONALITÉ D'UN BOXEUR 46
Art.28. RELIGION/CULTE 46
Art.29. NOTE 46

Art.1. MODIFICATION DES REGLES

Les règles contenues dans ce document constituent les règles officielles de la FFK applicables aux compétitions d'arts martiaux originaires du Myanmar organisées sur le territoire français.

Ces règles doivent régir toutes organisations de rencontres en « plein-contact » sanctionnées par la FFK. Celles-ci sont appelées :

– Myanmar Lethwei : nom birman, littéralement « LETHWEI ».
– Bando Kick-Boxing : en Amérique du Nord.

L'application de ces règles est de la responsabilité des représentants officiellement désignés par la FFK.

Art.2. SANTE ET SECURITE DES BOXEURS

En combat sur ring (avec KO autorisé), il existe quatre niveaux de pratique, définis comme suit (masculin/féminin) :

– Classe Débutant : moins de 5 combats officiels.
– Classe Junior.
– Classe Espoir.
– Classe Elite.

Un Boxeur de Classe Espoir doit cumuler au moins 15 combats OU 10 victoires officielles pour passer en Classe Elite, la saison suivante ; il n'est pas possible de changer de niveau de pratique au cours de la saison. À partir de 15 victoires, le passage en Classe Elite est obligatoire la saison suivante.

La FFK applique sa règlementation spécifique sur la lutte contre le dopage. Chaque Boxeur (Lethweidoo ou Thu) est obligé de la respecter pendant et en dehors des compétitions.

La FFK autorise un maximum de deux combats par jour au niveau national. En combat, une troisième rencontre dans la journée peut être prévue pour des contraintes organisationnelles.

La FFK a mis en place des procédures de contrôle médical et des directives pour la sécurité et la santé des Boxeurs. Ces éléments sont référencés au sein du règlement médical de la FFK, validé par ses instances. Les certificats médicaux valables pour la compétition sont ceux prévus par la réglementation médicale de la FFK.

En combat, deux documents médicaux sont exigibles pour boxer :

Le certificat médical de non contre-indication à la pratique pour le combat plein contact (quelle que soit la classe : Espoir, Elite), avec un examen neurologique et de bonne santé mentale (peut être réalisé par le médecin). Valable 1 an.

Un examen ophtalmologique (certificat du spécialiste à fournir, fond d'œil interprété). Valable 1 an.

Cf. règlement médical de la FFK.

Les mineurs qui participent à une compétition doivent fournir une autorisation parentale de pratique et de soins signée (modèle FFK).

Art.3. GENERALITES

Art.3.1 Base

La base de toutes les compétitions de LETHWEI (boxe du Myanmar) est honneur, fairplay, courage et respect.

Les résultats des combats détermineront le classement et le résultat final du Boxeur, du club ou de l'équipe en compétition.

Les résultats et classements atteints par des actes déshonorants ne seront pas reconnus par les juges ni les arbitres ; les officiels engageront en outre des procédures de sanction.

Toutes les compétitions relevant de la FFK, dans la discipline Boxe Birmane, doivent se dérouler selon ces règles.

Toutes les compétitions et combats sont sur une base volontaire. Toutes les activités de la LETHWEI doivent être basées sur le fairplay, le respect de tous les participants et officiels ainsi que la stricte application des règlementations techniques de la FFK.

Tous les sportifs, entraîneurs, officiels, représentants, organisateurs et membres affiliés à la FFK doivent respecter les règlements de la FFK et le code du sportif.

Toutes les compétitions de la FFK ou placées sous son égide participent à la promotion et au développement de la Boxe Birmane.

Art.3.2 Compétitions

Les compétitions officielles de la FFK, dans la discipline Boxe Birmane, en combat, sont :

– Coupes, Opens et Trophées pour les catégories d'âges autorisées.

Lors des coupes de France se déroulant sur deux jours, si le programme prévisionnel indique plus de 9h de compétition par aire de combat et par jour, la décision de réduire la durée et/ou le nombre de rounds peut être prise. Cette décision doit être validée conjointement par le responsable de la commission d'arbitrage FFK compétente, le responsable de la commission nationale concernée, et par la direction technique nationale. Les finales doivent obligatoirement se dérouler dans le format prévu.

Art.3.3 Equipement pour les compétitions

Les organisateurs des compétitions (coupes, opens, trophées) doivent fournir l'équipement nécessaire pour le déroulement de celle-ci :

– Des balances mécaniques ou électroniques (minimum deux)
– Un amplificateur avec un nombre suffisant de microphones
– Des équipements pour nettoyer et sécher le sol
– Chaque aire de combat doit être numérotée
– Un affichage adéquat du numéro du combat en cours
– Un affichage adéquat du temps
– Musique CD ou clé USB ou autre pour la danse traditionnelle des Boxeurs birmans entrant dans le ring, la danse débute du coin du Boxeur

Art.3.4 Tirage au sort

Chaque liste de tirage au sort doit comporter les éléments suivants : nom du tournoi, date et lieu, nom de la discipline, sexe, âge, catégorie de poids, nom du compétiteur, club et nombre de combats.

Art.3.5 Calendrier des compétitions FFK

Le calendrier des compétitions de la FFK sera disponible sur le site officiel de la FFK à tout moment et actualisé si nécessaire. Il comportera :

– les dates et lieux des coupes de France de Boxe Birmane ;
– les dates et lieux des éventuels opens ou autres compétitions organisées par la FFK.

Art.4. COMPETITIONS

Art.4.1 Pour les coupes niveau France (Combat)

Le lieu pour accueillir une compétition de ce niveau :

– Sera une salle pouvant recevoir au minimum 500 spectateurs assis
– Doit fournir un bon espace pour les rings (entre 3 et 6 rings)
– Doit avoir une partie réservée à la pesée (hommes et femmes séparés)
– Doit avoir une partie réservée à l'échauffement pour accueillir le nombre de participants
– Doit avoir des zones pour les arbitres, organisateurs et officiels FFK
– Doit avoir des vestiaires pour les Boxeurs
– Doit avoir une salle, équipée d'une pièce d'eau, pour le contrôle anti-dopage.

Art.4.2 Pour les coupes niveau Régional (Combat)

L'endroit pour une compétition de ce niveau :

– Sera une salle pouvant recevoir au minimum 200 spectateurs assis
– Doit fournir un bon espace pour les rings (entre 1 et 3 rings)
– Doit avoir une partie réservée à la pesée
– Doit avoir une partie réservée à l'échauffement pour accueillir le nombre de participants
– Doit avoir des zones pour les arbitres, organisateurs et officiels FFK
– Doit avoir des vestiaires pour les Boxeurs
– Doit avoir une salle, équipée d'une pièce d'eau, pour le contrôle anti-dopage.

Art.4.3 Buvette

Une buvette sera prévue par l'organisateur de la compétition. Il devra y avoir au minimum du thé, du café et des boissons sans alcool. Pour la commune de Paris, les buvettes ne sont pas autorisées dans les gymnases de la capitale.

Art.5. LE RING

Les équipements suivants sont indispensables pour la mise en place d'une compétition :

– Un ring de boxe, de taille internationale standard, dont les dimensions intérieures entre les cordes sont comprises entre 4,90 et 6 mètres, habillé d'une toile ordinaire (pas de tatamis sur le sol du ring).

Le plancher du ring doit être horizontal, solide, sans aspérité et bien joint. Il est placé à une hauteur comprise entre 0,91m et 1,22m au-dessus du sol, à 1 m au moins du mur ou de la cloison la plus proche, et doit déborder des cordes de 0,50 m au moins.

Le plancher est recouvert de feutre, caoutchouc ou autre matériau de même élasticité (épaisseur 1,3 à 1,9 cm), recouvrant la totalité du plancher y compris la partie débordante, et recouvert d'une forte toile bien tendue et non glissante.

Le plancher est surmonté de 4 poteaux d'angle destinés à soutenir les cordes, placés à l'extérieur du carré formé par les cordes, et au moins à 0,30 m de celles-ci.

Le ring est composé de 4 cordes obligatoires, diamètre 3 à 5 cm, placées respectivement à 40, 70, 100 et 130 cm du plancher, reliées entre elles par 2 bandes de toile fine (sangles), à intervalles réguliers ; les cordes sont enroulées d'un matériel protecteur.

L'accès au ring se fait par 3 escaliers : un à chacun des coins rouge et bleu pour les Boxeurs, l'entraîneur et l'assistant ; un dans le coin neutre à droite de la table des officiels pour les officiels, le médecin et le speaker.

Des coussins sont disposés dans tous les coins (1 rouge, 1 bleu, 2 blancs) : rouge au coin gauche le plus près de la table des officiels, blanc au coin gauche le plus éloigné et au coin droit le plus près, bleu au coin droit le plus éloigné. Deux chaises par coin ; un sac ou seau pour les déchets aux coins neutres ; tables et chaises pour les officiels ; un gong ou une cloche ; des chronomètres ; des feuilles d'arbitrage FFK.

Deux entraîneurs maximum dans le coin du Boxeur : le premier titulaire au minimum d'un diplôme d'encadrement reconnu par la FFK et licencié, le second titulaire au minimum d'un diplôme d'assistant reconnu par la FFK et licencié. Dans les coins du ring, les entraîneurs sont obligatoirement en tenue de sport (survêtement et baskets, sans couvre-chef) et munis d'une serviette et d'une éponge pour s'occuper des Boxeurs.

Art.6. LES GANTS

Les Boxeurs devront porter des gants autorisés par la FFK et respectant les caractéristiques définies ci-dessous.

Caractéristiques des gants : gants type boxe anglaise, 10 onces pour toutes les catégories et 12 onces à partir de 86 kg inclus. Seuls les gants avec attache en Velcro sont autorisés, propres, en parfait état et sans déformation.

Contrôle des gants et bandages : tous les gants et bandages seront contrôlés par un officiel au pied du ring, avant le début du combat. En cas de non-respect du règlement, le Boxeur a 2 minutes pour se mettre en conformité et reçoit un avertissement entraînant un point négatif, chronométrées sous contrôle du superviseur. À défaut, il est disqualifié par l'arbitre.

Art.7. BANDES

Les bandes sont utilisées pour envelopper les poings et éviter les blessures ; leur utilisation est obligatoire. Les bandes en coton mesurent jusqu'à 400 cm de long et 5 cm de large, sans bords tranchants.

Elles seront attachées sur le dessus du poignet du Boxeur à l'aide de sangles coton auto-adhésives ; longueur maximum 15 cm sur 2 cm de large. Elles peuvent être croisées.

Le bandage dur (strap sur l'avant des têtes des 4 derniers métacarpiens) est interdit ; il entraîne la pénalisation du Boxeur.

Art.8. TENUES

Le Boxeur devra obligatoirement s'équiper selon les règles suivantes :

Vêtements

Les Boxeurs doivent porter un short de LETHWEI et un longyi (carré de tissu de la couleur du coin, pour le respect de la tradition de la Boxe Birmane). Les inscriptions de type « kickboxing » ou d'autres disciplines sont interdites, tout comme les poches. Les inscriptions « BANDO », « Banshay », « Lethwei », « Naban » ou « Cakkabyuha » sont autorisées.

Dans les compétitions fédérales, pour les femmes, le port du débardeur ou d'une brassière est autorisé, ainsi que du legging pour toutes les combattantes.

Protège-dents

Les protège-dents doivent être en matière caoutchouc/plastique souple et flexible, en protection complète ou du haut uniquement, adaptés à la configuration de la bouche du compétiteur. Leur usage est obligatoire pour toutes les catégories d'âge (sauf certificat dentaire contraire).

Coquille

La coquille est obligatoire pour les compétiteurs hommes et femmes, en matière plastique dure ou métal, portée sous le short. Les coquilles de type boxe anglaise sont interdites.

Casque, protections

Le port du casque est obligatoire, sans pommettes ni mentonnière. Les Boxeurs montent sur le ring non casqués et ne peuvent mettre le casque qu'après avoir été présentés au public et la danse traditionnelle accomplie ; il est retiré immédiatement après le combat, avant l'annonce de la décision.

Le port de protège-tibias (type chaussette), de coudières et de genouillères est obligatoire. Une paire de chevillières sans renfort est autorisée, avec straps souples ne dépassant pas la chevillière.

Le port du plastron est obligatoire pour les juniors uniquement, conforme aux caractéristiques demandées par la FFK ; il incombe à l'organisateur d'en fournir aux Boxeurs qui n'en possèdent pas. Sous le plastron, le débardeur sans manche est obligatoire. Pour les féminines, la protection de poitrine est obligatoire en l'absence de plastron.

Eléments non autorisés

Aucune graisse, vaseline, huile ou produit dangereux pour l'adversaire n'est autorisé ; le port de cagoule est interdit pour monter sur le ring. Les longues barbes ne sont pas autorisées ; une fine moustache est tolérée.

L'arbitre exclura du combat tout Boxeur non conforme au code vestimentaire ; en cas de tenue ou gants défaits durant le combat, l'arbitre arrêtera le combat pour remise en place.

Récapitulatif des équipements par classe

– Classe Elite : short, longyi, coquille (coques de poitrine pour les féminines), casque, protège-dents, paire de gants et coudières.
– Classe Espoir : short, longyi, coquille (coques de poitrine pour les féminines), paire de gants, casque, protège tibias-pieds + genouillères et coudières.
– Junior : idem Classe Espoir + plastron.

Art.9. EXAMEN MEDICAL – PESEE ET CLASSIFICATION DE POIDS POUR LES COMPETITIONS

Examen médical

Lors de la pesée, un compétiteur doit être en possession de ses documents médicaux justifiant son aptitude à combattre, conformément à la réglementation médicale de la FFK, sous peine de ne pas participer à la compétition.

Le Boxeur devra présenter sa licence FFK en cours de validité, avec photo obligatoire, accompagnée de sa pièce d'identité, pour la saison en cours, sous peine de ne pas participer.

Un Boxeur ne sera pas autorisé à prendre part à un combat s'il a un pansement sur une plaie, coupure, blessure, lacération ou blessure sanglante sur la tête ou le visage, y compris nez et oreilles. Aucune blessure, pansement ou bandage de soin n'est toléré.

Catégories de poids et d'âge

Un licencié reste dans la même catégorie d'âge toute la saison sportive (du 1er septembre au 31 août) ; il n'est pas possible de changer de catégorie d'âge en cours de saison. Les sur-classements d'âges sont interdits.

Pour boxer en combat, il faut être en catégorie Junior ou Senior. Pas de vétérans en combat amateur.

JUNIOR FEMININE 16/17 ans	JUNIOR MASCULIN 16/17 ans	SENIOR FEMININE 18 à 40 ans	SENIOR MASCULIN 18 à 40 ans inclus
-45kg	-45kg	-48kg	-48kg
-48kg	-48kg	-51kg	-51kg
-51kg	-51kg	-54kg	-54kg
-54kg	-54kg	-57kg	-57kg
-57kg	-57kg	-60kg	-60kg
-60kg	-60kg	-63,5kg	-63,5kg
-63,5kg	-63,5kg	-67kg	-67kg
-67kg	-67kg	-71kg	-71kg
-71kg	-71kg	-75kg	-75kg
-75kg	-75kg	+75kg	-81kg
+75kg	-81kg		-86kg
	-86kg		-91kg
	-91kg		+91kg
	+91kg		

La pesée

– Les Boxeurs de chaque catégorie de poids seront pesés soit la veille de la compétition et/ou le matin de la compétition.

– Chaque Boxeur ne peut être pesé officiellement qu'une seule fois ; le poids enregistré est définitif, sauf retour autorisé jusqu'à 15 minutes avant la fin de la pesée en cas de non-conformité initiale.

– Un Boxeur pesé en dessous de sa catégorie de poids d'engagement sera disqualifié.

– Si la compétition dure plusieurs jours, les Boxeurs engagés effectuent une pesée chaque jour de la compétition, à partir du 3ème jour.

– Le poids est celui affiché par la balance, Boxeur déshabillé, en mesure métrique. Les balances électroniques digitales sont acceptées.

– Tous les Boxeurs doivent être en possession de la licence FFK avec photo et des documents médicaux requis, sous peine de non-participation.

– Une tolérance de poids de 200 grammes est admise. Un Boxeur qui se pèse (première pesée) avec plus de 1kg500 par rapport à la catégorie d'engagement sera disqualifié.

Dans le cadre de compétitions entre deux ou plusieurs nations, la pesée sera effectuée par un membre désigné par la FFK, avec la présence d'un représentant de chaque pays participant, autorisé à vérifier le poids de chaque Boxeur.

Art.10. DANSE TRADITIONNELLE – ROUNDS

Avant le premier round, selon la tradition du LETHWEI, les Boxeurs présenteront leur lethweiyet.

Les rounds

Classe Espoir : 3 rounds x 3 minutes, 1 minute de repos.

Classe Elite : 3 rounds x 3 minutes, 1 minute de repos.

Aucun round supplémentaire ne peut être accordé.

Pour les juniors combat : 3 rounds de 2 minutes, femmes comme hommes, avec une minute complète de repos entre chaque round. Aucun round supplémentaire ne peut être accordé.

Appel des Boxeurs

– Après trois appels (intervalles d'une minute), si le Boxeur ne se présente pas sur le ring, le responsable de surface donne l'ordre au chronométreur de démarrer le chronomètre.

– Le Boxeur en retard ou qui se présente sans son équipement réglementaire reçoit un avertissement avant de démarrer la rencontre.

– Si le Boxeur ne se présente pas dans un délai de deux minutes après enclenchement du chrono, le responsable de surface fait signe à l'arbitre, qui annonce le vainqueur par forfait.

Art.11. LES ENTRAÎNEURS/ASSISTANTS

Chaque Boxeur a droit à un entraîneur, titulaire d'un diplôme d'encadrement reconnu par la FFK et licencié, et un assistant, titulaire d'un diplôme reconnu par la FFK et licencié, qui devront respecter les règles suivantes :

- Seules ces deux personnes auront accès à l'aire de compétition ; ils monteront sur le bord du ring et un seul pourra entrer dans le ring.

- Durant le combat, aucun des entraîneurs ne restera sur la plateforme du ring. Avant le début d'un round, ils devront retirer de la plateforme les sièges, serviettes, seaux, etc.

- L'entraîneur au coin du ring devra être muni d'une serviette et d'une éponge pour le Boxeur. Il peut, lorsqu'il considère que son Boxeur est en difficulté, jeter l'éponge ou la serviette à l'intérieur du ring — sauf si l'arbitre est en train de compter.

- Le superviseur général de chaque compétition organisera une réunion avec les juges/arbitres et les entraîneurs, afin de rappeler le respect des règles FFK. Les Boxeurs et entraîneurs qui les enfreindront sont susceptibles de perdre des points, voire la compétition.

- Aucun conseil, assistance ni encouragement ne sera donné par un entraîneur durant les rounds. Toute violation peut entraîner un avertissement ou une disqualification de l'entraîneur et/ou du Boxeur. Un entraîneur retiré du coin par l'arbitre devra quitter la salle pour le reste de la session (et, en tournoi, pour le tournoi entier), tout en pouvant s'installer en tribune.

- Tenue des entraîneurs : survêtement et chaussures de sport, sans couvre-chef, sous peine de ne pas être autorisés à officier.

Art.12. ARBITRES, JUGES ET RESPONSABLES

Pour tous les juges et arbitres d'une compétition, l'utilisation du téléphone portable est strictement interdite pendant qu'ils officient.

Superviseur général de manifestation

Chaque compétition sur le territoire national sera contrôlée et dirigée par un arbitre reconnu par la FFK (le superviseur général), responsable de la compétition et garant de la bonne application des règlements fédéraux ; il ne remplit pas de feuille de score.

Responsable de surface

Sous l'autorité du superviseur général, le responsable de surface déploie les arbitres et juges pour la surface (le ring) dont il a la responsabilité, en contrôle les équipements et les tenues, autorise l'ouverture de la compétition, gère les documents de tirage et traite les réclamations avec le superviseur général.

Il est chargé de contrôler l'ensemble des procédures afférentes aux compétitions fédérales, organise son staff d'arbitrage, vérifie la conformité du ring et la présence du staff médical, veille au bon déroulement des combats, annonce le résultat après vérification des feuilles de notation, et remplit les documents de suivi des combattants (licence / passeport technique FFK).

Juges

Chaque combat sera noté par trois juges FFK, assis à l'écart du public, au centre de chacun des trois autres côtés du ring.

Neutralité et conflit d'intérêt

Les arbitres et juges sont sélectionnés par la commission d'arbitrage FFK compétente selon des règles garantissant leur neutralité. Aucun officiel ne peut agir en tant que manager, entraîneur, coach ou soigneur d'un Boxeur ou d'une équipe participant au combat qu'il arbitre ou juge, ni officier dans un combat où participe un athlète de son propre club.

Désignation des juges et arbitres

L'arbitre et les juges sont désignés par la commission d'arbitrage FFK compétente pour les disciplines associées, au niveau régional ou national selon le niveau de la compétition.

Action disciplinaire

La commission des juges et arbitres de la FFK peut suspendre temporairement ou définitivement tout arbitre pour des problèmes de comportement ou un niveau d'arbitrage insatisfaisant.

Art.13. L'ARBITRE

Le respect de l'intégrité physique du Boxeur est la première préoccupation de l'arbitre.

L'arbitre officiera dans le ring, en tenue traditionnelle du Myanmar (pantalon rouge, haut blanc, baskets) ou en tenue officielle FFK (pantalon noir, polo FFK, baskets noires). Le port de gants chirurgicaux est obligatoire (l'organisateur devra avoir une boîte de gants en réserve). Ceinture, bagues, téléphone, collier, bracelet sont interdits.

L'arbitre devra : s'assurer du strict respect du fair-play, superviser l'intégralité du combat, protéger un Boxeur qui ne défend plus ses chances, vérifier gants et tenues.

Trois mots d'ordre : « STOP », « BOXER », « BREAK » (séparation en corps à corps, recul obligatoire avant reprise).

À l'issue du combat, il rassemble et vérifie les feuilles des trois juges avant de les remettre au responsable de surface. Il n'annonce le vainqueur qu'après l'annonce officielle, en levant sa main.

En cas de disqualification ou d'arrêt de combat, l'arbitre communique d'abord au superviseur le nom du Boxeur et les raisons de sa décision, pour annonce publique par le speaker.

L'arbitre a le pouvoir d'arrêter un combat déséquilibré ou lorsqu'un Boxeur ne peut plus continuer après un coup (après l'avoir compté), d'avertir ou disqualifier un Boxeur ou son entraîneur pour infraction ou comportement antisportif, et, dans le cas d'un KD, de suspendre le décompte si un Boxeur refuse de se retirer vers un coin neutre.

Avertissement : si la faute ne mérite pas une disqualification, l'arbitre arrête le combat et avertit clairement le Boxeur, en désignant celui-ci à chacun des juges. Trois avertissements dans un même combat entraînent la disqualification.

Remontrance : conseil ou avertissement verbal, sans arrêt du combat, destiné à prévenir des infractions mineures.

Aspect médical : l'arbitre doit fournir un certificat médical conforme au règlement médical fédéral de la FFK. Le port de lunettes est interdit pendant le combat (lentilles souples autorisées).

Règle du vu/non vu et régulier/non régulier : en cas de coup douteux, l'arbitre peut consulter ses juges avant de statuer.

Art.14. JUGES

Tenue identique à celle des arbitres (lunettes et veste neutre noire tolérées si besoin).

Chaque juge évalue indépendamment les mérites des deux Boxeurs et désigne le vainqueur selon la règlementation, sans échanger avec quiconque hormis l'arbitre pendant le combat. Il note les points immédiatement à l'issue de chaque round, totalise en fin de combat, désigne le vainqueur et signe sa feuille de scores, sans quitter son siège avant l'annonce du verdict.

Le juge doit être impartial, objectif, neutre, et maîtriser parfaitement la règlementation. Le bulletin de pointage doit être rempli lisiblement, sans ratures.

Symboles du bulletin de juge : R (remontrances), W (avertissement). Décisions : W.P (vainqueur aux points), K.O (hors combat), H (KO suite coup à la tête), B (KO suite coups au corps), DISQ (disqualification), RET (abandon), R.S.C (arrêt de l'arbitre), INJ (blessure), Count limit (3 KD dans le combat), Out Class (insuffisance technique), W.O (forfait), N.C (non compétition).

Art.15. CHRONOMETREUR ET SPEAKER

Le chronométreur surveille le nombre et la durée des rounds et des pauses (1 minute), sonne le gong, libère le ring cinq secondes avant la fin du repos, décompte le temps sur instruction de l'arbitre, et signale de la main l'écoulement des secondes lors d'un knock-down. Si un Boxeur est au sol en fin de round pendant le comptage de l'arbitre, le gong ne retentit qu'à l'ordre de reprise « boxe ».

Le speaker annonce le nom du Boxeur, son club, sa ligue, son poids et son coin ; il fait libérer le ring (« soigneur dehors »), annonce le début et la fin de chaque round, le résultat du combat et le nom du vainqueur. Il est assis directement au bord du ring, à la table officielle.

Art.16. DECISIONS

Victoire aux points : décision de la majorité ou de l'unanimité des juges. Si les deux Boxeurs sont simultanément blessés ou KO et ne peuvent continuer, les juges marquent les points obtenus à ce stade et le Boxeur en tête est déclaré vainqueur.

Victoire par abandon : abandon volontaire après une minute de pause entre les rounds.

Victoire par arrêt du combat par l'arbitre : lorsqu'un Boxeur est dépassé, inapte à continuer ou dominé outrageusement.

Blessure : l'arbitre, éventuellement en consultation avec le médecin, arrête le combat si un Boxeur est inapte à continuer ; lorsque le médecin intervient, lui et l'arbitre sont les seuls officiels présents sur le ring.

Victoire par disqualification : le Boxeur disqualifié ne peut recevoir aucune récompense, médaille, trophée, grade ou titre de la compétition concernée.

Victoire par knock-out (KO) : si un Boxeur ne peut reprendre le combat au compte de 10 secondes.

Pas de combat (NC) : en cas d'événement n'engageant ni la responsabilité de l'arbitre ni celle des Boxeurs (détérioration du ring, panne de courant, conditions météorologiques exceptionnelles), le superviseur décide de la suite à donner.

Victoire par forfait : absence de l'adversaire après trois appels, gong à deux minutes, déclaration du vainqueur par l'arbitre.

Changement de décision : les décisions publiques sont définitives, sauf erreur de calcul des points, erreur déclarée d'un juge ayant inversé les scores, ou violation évidente des règles de la FFK.

Le responsable de surface traite immédiatement la contestation avec l'entraîneur ; en cas de désaccord, la réclamation, rédigée sur le formulaire FFK par le moniteur principal, est portée au superviseur général, qui annonce le résultat officiel ou permet de refaire tout ou partie du combat. Aucune vidéo n'est recevable dans le cadre d'une contestation.

Art.17. LES ZONES CIBLEES AUTORISEES

La tête (avant, côté, front, dessus du crâne), le torse (avant et côté, au-dessus de la taille), les jambes (du pied jusqu'au haut de la cuisse), les bras (de la main à l'épaule).

Art.18. LES TECHNIQUES AUTORISÉES

Les techniques de LETHWEI (poings, coudes, genoux, tibias, pieds, saisies, corps à corps et projections, tête) doivent être utilisées durant le combat, avec puissance et efficacité.

Techniques de poings/coudes : toutes frappes du poing (directs, crochets, uppercuts), toutes les techniques de coudes sur les différents axes, coup de poing retourné circulaire.

Techniques de pieds/tibias : toutes autorisées.

Techniques de genoux : toutes autorisées ; pour les techniques au visage, c'est le genou qui monte vers la tête (interdiction de tracter la tête vers le bas).

Corps à corps, saisies et projections : autorisés.

Techniques de tête : autorisées uniquement portées sur le buste et les bras, avec le port du casque.

Art.19. LES ZONES CIBLEES, TECHNIQUES ET ATTITUDES INTERDITES

– Attaquer la gorge, le bas-ventre, les reins, le dos, l'aine, l'arrière de la tête ou de la nuque.
– Tourner le dos à son adversaire, se dérober, tomber au sol délibérément.
– Attaquer un adversaire engagé dans les cordes.
– Suivi au sol ; attaquer un adversaire qui tombe ou est déjà au sol, dès qu'une main ou un genou touche le sol.
– Quitter le ring ; huile sur le visage et le corps.
– Attaquer un adversaire au sol — l'arbitre est responsable de l'arrêt immédiat du combat lorsqu'un des deux Boxeurs touche le sol avec une partie du corps autre que ses pieds.
– Piétiner la tête ou le corps d'un Boxeur à terre (disqualification possible, décision des juges à la majorité).
– Cracher ou laisser tomber volontairement son protège-dents.

La violation des règles peut, selon la gravité, entraîner des avertissements, des points négatifs ou la disqualification.

Art.20. ATTRIBUTION DES POINTS

Les points sont attribués à chaque frappe portée avec force et précision (poings, pieds, genoux, coudes), et lorsque les techniques de corps à corps et de projections sont utilisées avec efficacité, sur une cible autorisée. Dix points sont accordés en fin de round, sans fraction.

Un Boxeur gagne le round lorsqu'il frappe plus, utilise une technique plus puissante, montre moins d'épuisement, se montre plus offensif, a le meilleur style de Boxe Birmane, ou commet moins d'infractions.

La non-attribution de points concerne les frappes sans force (même sur cible) et les frappes commises en infraction aux règles. Une cible en LETHWEI inclut toutes les parties du corps à l'exception de l'aine, des parties génitales, de l'arrière de la tête et du dos.

Système de notation : 10 points au vainqueur du round (adversaire 9, 8 ou 7, ce dernier étant le minimum) ; 10 points chacun en cas d'égalité ; perte d'un point par avertissement reçu.

Critères supplémentaires de victoire en cas d'égalité

En cas d'égalité de points en fin de combat, les juges tiennent compte, dans l'ordre : 1) du Boxeur ayant eu l'initiative du combat et le meilleur style de LETHWEI ; 2) du Boxeur ayant eu la meilleure défense ; 3) à défaut, de celui ayant démontré le meilleur fair-play (y compris la danse traditionnelle et l'absence de pénalité). La désignation d'un gagnant doit être faite dans toutes les compétitions.

Art.21. FAUTES

Le Boxeur qui n'obéit pas aux instructions de l'arbitre, agit contre les règles, adopte un comportement antisportif ou commet une faute peut être mis en garde, averti ou disqualifié sans préavis.

Trois remontrances pour une même faute, ou quatre remontrances différentes, entraînent automatiquement un avertissement. Après un premier avertissement, toute nouvelle faute est directement sanctionnée par un avertissement. Trois avertissements entraînent la disqualification.

Types de fautes notamment : mordre, donner un coup de tête, cracher, appuyer sur les yeux, projeter par techniques de judo/lutte, attaquer un adversaire au sol ou se relevant, bloquer bras ou tête, exécuter une technique en se servant des cordes, remarques agressives, ne pas reculer au « BREAK », frapper après le « STOP », agresser l'arbitre, frapper volontairement ou de façon répétée dans la coquille, tenir un membre de l'adversaire plus de 3 secondes, utiliser des substances interdites. Chaque Boxeur peut être tenu responsable des agissements de ses entraîneurs.

En cas de frappe involontaire dans la coquille rendant le Boxeur inapte à poursuivre, l'arbitre arrête le combat durant cinq minutes pour permettre la récupération ; passé ce délai, en cas de refus de reprendre, le Boxeur est déclaré perdant.

Art.22. KNOCK-DOWN (compte de l'arbitre)

Un Boxeur est considéré « au sol » s'il touche le sol avec une partie du corps autre que ses pieds à la suite d'un ou plusieurs coups, s'accroche désespérément aux cordes, se retrouve hors des cordes, ou, après un coup violent, est jugé par l'arbitre à demi-conscient et inapte à poursuivre.

L'arbitre compte immédiatement de 1 à 10, avec un intervalle d'une seconde entre chaque chiffre, indiqué avec les doigts. Un KD se traduit par un point en moins sur le score du round.

L'adversaire doit se rendre instantanément dans le coin neutre désigné par l'arbitre ; à défaut, le comptage est suspendu jusqu'à exécution de l'ordre, puis reprend là où il a été interrompu.

Le juge inscrit « KD » sur sa feuille dès qu'un compte de 8 a été effectué ; en cas de KO suite à un coup à la tête, il inscrit « KO, RSC ou RSC-H ».

Le combat ne reprend pas avant un compte de 8, même si le Boxeur est prêt avant. À 10, le KO est déclaré. Si un Boxeur est au sol en fin de round, l'arbitre continue le compte (KO à 10, reprise « BOXER » si apte à 8). Si les deux Boxeurs tombent en même temps, le compte continue tant que l'un d'eux reste au sol ; à 10 pour les deux, le combat est arrêté et la décision rendue sur les points acquis avant le KO.

Un Boxeur qui ne reprend pas le combat juste après un break ou un KD perd le combat. Lorsqu'un Boxeur junior ou senior a été compté trois fois (KD) dans un même round, ou trois fois sur l'ensemble du combat, l'arbitre stoppe le combat.

Art.23. MEDECIN

La présence d'un médecin est obligatoire pour toute compétition « combat » ; il reste à la table officielle jusqu'à la fin du dernier combat et utilise des gants chirurgicaux lors de ses interventions.

Il ne peut intervenir sur le ring que sur appel de l'arbitre, dans un délai de décision de deux minutes maximum. Il doit avoir l'expérience du traitement des blessures spécifiques à la LETHWEI ou au Muaythai.

L'organisateur est responsable de la mise à disposition d'une équipe médicale suffisante, en adéquation avec la réglementation médicale de la FFK.

Boxeur inconscient : seuls l'arbitre et le médecin en charge restent sur le ring, sauf besoin d'assistance supplémentaire.

Art.24. PROCEDURE APRES KNOCK-OUT, RSC ET R.S.C.H

Un Boxeur mis KO suite à un coup à la tête, ou dont le combat a été stoppé par l'arbitre en raison d'un traumatisme sévère à la tête, sera immédiatement examiné par un médecin, qui décidera des suites à donner en matière d'hospitalisation. Cela doit figurer au procès-verbal de la manifestation.

Les procédures du règlement médical fédéral de la FFK seront obligatoirement appliquées, dans les mêmes conditions que pour l'ensemble des disciplines de la fédération. Cf. règlement médical fédéral FFK.

Art.25. SALUT MYANMAR

Le salut Myanmar est obligatoire à l'arrivée sur le ring, saluant les officiels et l'adversaire. Avant et à l'issue du combat, les Boxeurs peuvent se toucher les gants en signe de rivalité sportive. Le salut a lieu avant le premier round et au début du dernier.

Art.26. ANTIDOPAGE

Tout Boxeur qui refuse de se soumettre à un examen médical ou à un test de dopage avant ou après un combat peut être immédiatement disqualifié ou suspendu, dans l'attente de comparution devant la commission disciplinaire compétente.

La FFK se réfère à son règlement disciplinaire de lutte contre le dopage, adopté et voté par son comité directeur, dans le respect des dispositions de l'Agence française de lutte contre le dopage (AFLD).

Art.27. LA NATIONALITÉ D'UN BOXEUR

Pour participer aux compétitions organisées par la FFK, les compétiteurs n'ont pas l'obligation d'avoir la nationalité française.

Art.28. RELIGION/CULTE

Aucun signe ostentatoire et/ou pratique en lien avec une religion n'est autorisé dans les enceintes de pratiques sportives et compétitives.

Pour les rencontres, aucun signe distinctif d'un pays sur le short, la serviette, le tee-shirt du combattant et/ou drapeau n'est autorisé.

Art.29. NOTE

Pour faciliter la lecture du texte, le pronom masculin est utilisé. Toutefois, toutes les références aux personnes s'appliquent aux deux genres.

ANNEXE REGLEMENT AMSEA

ANNEXE B

RÈGLEMENTATION SPORTIVE
Assauts en recherche de soumission (« Naban Soumission »)

Sommaire

1. Participation à la compétition50
2. L'assaut de Naban Soumission50
Durée des assauts51
Appel des compétiteurs51
3. Tenues vestimentaires51
Pour les officiels, arbitres et juges51
Pour les compétiteurs51
Pour le coach52
4. Protections et hygiène des compétiteurs52
5. Les inscriptions, la pesée et les catégories52
La pesée52
6. Les aires de compétition et la sécurité54 .....
Gestion des sorties d'aire54
7. Matériel par aire de compétition54
8. Le coach55
9. L'arbitrage56
L'arbitre central56
Les juges56
Chronométreur et speaker56
Responsable de l'arbitrage57
10. Le responsable de l'organisation57
11. Avertissements, pénalités et échelle des sanctions58
Les remontrances58
Les avertissements / pénalités58
La disqualification58
12. Assistance médicale58
13. Déroulement de la compétition et salut59
14. Techniques autorisées et comptabilisation des points60
15. Techniques et actes interdits60
16. Les différentes possibilités de victoire62
Victoire par soumission (RET)62
Victoire aux points (W.P)62
Victoire par arrêt de l'arbitre (R.S.C.)62
Victoire pour blessure62
Victoire par disqualification (DISQ)62
Victoire par forfait (W.O.)62
Modification des décisions62
17. Antidopage63
18. Nationalité du compétiteur63
19. Dispositions diverses63
Signes religieux63

Modification du règlement63
Rédaction non genrée63
ANNEXE — Catégories de poids et d'âge64
Poussins à juniors (assaut)64
Séniors et vétérans (41-50 ans) — assaut65

1. Participation à la compétition

La compétition de Naban Soumission est une compétition individuelle :

- Organisée par la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées (FFKDA) ;
- Ouverte aux compétiteurs de nationalité française ou étrangère munis d'une licence fédérale FFKDA de la saison en cours, prise dans un club affilié ;
- Prenant en compte l'âge, le sexe et le poids du compétiteur — la mixité est interdite et les surclassements d'âge sont interdits ;
- Ouverte à toutes les catégories d'âge : poussin(ne)s, benjamin(e)s, minimes, cadet(te)s, junior(e)s, séniors et vétérans ;
- Se déroulant sous forme d'assauts au sol débutant genou à terre ou allongé, à l'exclusion de toute percussion, avec recherche prioritaire de la soumission de l'adversaire.

Types de compétitions :

- Coupe ou Open de France : ouvert aux compétiteurs munis d'une licence FFKDA de la saison en cours. La compétition se déroule par tableaux éliminatoires avec repêchage (système de poule si moins de 4 participants dans une catégorie).
- Championnat de France : ouvert aux compétiteurs de nationalité française munis d'une licence FFKDA de la saison en cours. Le titre de Champion de France ne peut être décerné que si le compétiteur a disputé au moins un combat.
- Les organes déconcentrés de la FFKDA (ligues, comités départementaux) sont habilités à organiser des compétitions régionales ou départementales de Naban Soumission, en conformité avec la présente réglementation.

Lors des coupes de France se déroulant sur deux jours, si le programme prévisionnel indique plus de 9 heures de compétition par aire et par jour, la durée ou le nombre de rounds peut être réduit, sur décision conjointe du responsable de la commission sportive concernée, du responsable de l'arbitrage et de la direction technique nationale.

La FFKDA autorise un maximum de 10 luttes par jour et par compétiteur lors des compétitions nationales relevant de son autorité.

2. L'assaut de Naban Soumission

Le Naban Soumission (« Naban » = lutte birmane, discipline issue du Thaing Bando et de la Boxe Birmane / Lethwei) est une discipline de lutte au sol de la FFKDA. Le combat débute au sol : contrairement au Naban Contrôlé, où les techniques de soumission sont portées avec retenue pour être comptabilisées, le Naban Soumission recherche prioritairement la soumission effective de l'adversaire — par abandon, tapage ou impossibilité de poursuivre. À défaut de soumission dans le temps imparti, la décision revient à l'arbitre et aux juges, sur la base des points marqués. Aucune percussion, debout ou au sol, n'est autorisée. L'arbitre central est garant de la sécurité des compétiteurs et du dynamisme de l'assaut.

Le compétiteur peut :

- Rechercher l'amenée au sol de son adversaire ;
- Lutter au sol et prendre des positions de contrôle (montée, montée arrière, contrôle du dos, genou poitrine/estomac) ;
- Se relever et reprendre la lutte debout, la rencontre se poursuivant de façon continue autant que possible ;

- Réaliser un renversement ou rechercher activement une technique de soumission autorisée jusqu'à l'abandon de l'adversaire.

Durée des assauts

La durée réglementaire des assauts, plus longue qu'en Naban Contrôlé afin de laisser le temps de rechercher la soumission, est la suivante :

- Poussin(ne)s à cadet(te)s inclus : 1 round de 2 minutes ; en l'absence de vainqueur à l'issue du round, une reprise additionnelle d'1 minute est disputée. En l'absence de vainqueur à l'issue de cette reprise, la décision revient à l'arbitre et aux juges.
- Junior(e)s, séniors, vétérans : 1 round de 5 minutes ; en l'absence de vainqueur, une reprise additionnelle de 3 minutes est disputée. En l'absence de vainqueur à l'issue de cette reprise, la décision revient à l'arbitre et aux juges.

Le temps de récupération entre deux combats est au minimum de 10 minutes en éliminatoires et de 15 minutes avant les finales, ce délai pouvant être réduit à la demande des deux compétiteurs.

Appel des compétiteurs

- Après trois appels (à une minute d'intervalle), si un compétiteur ne se présente pas sur l'aire de combat, le responsable de surface fait démarrer le chronomètre. Le compétiteur en retard, ou se présentant sans son équipement réglementaire, se voit attribuer une pénalité avant le début de la rencontre.
- Si le compétiteur ne se présente pas dans un délai de deux minutes après le déclenchement du chronomètre, son adversaire est déclaré vainqueur par forfait.

3. Tenues vestimentaires

Pour les officiels, arbitres et juges

Tous les représentants fédéraux à la compétition portent la tenue officielle de rigueur : soit la tenue traditionnelle du Naban (pantalon rouge, haut blanc, chaussures de sport), soit la tenue officielle FFKDA (pantalon noir — jean interdit —, polo officiel, chaussures de sport noires).

- Port des gants chirurgicaux obligatoire pour l'arbitre central (fournis par l'organisateur) ;
- Ongles coupés courts, aucun bijou ni objet susceptible de blesser un compétiteur (bague, montre, collier, téléphone…) ;
- Les juges peuvent porter des lunettes de vue ainsi qu'une veste neutre et noire en cas de froid dans la salle — l'arbitre central ne peut porter de lunettes, les lentilles de contact étant autorisées.

Pour les compétiteurs

La tenue sportive du compétiteur doit être décente, ajustée et propre, et se compose de :

- Un t-shirt ajusté au corps (type rashguard), à manches longues ou courtes, ou un kimono de judo ;
- Un short ou un pantalon sans fermeture éclair, bouton ou poche apparents ; les compétitrices peuvent porter un legging sous le short ;
- Pour les féminines : le port du débardeur ou d'une brassière est également autorisé.

Seuls sont autorisés sur la tenue : l'insigne de la discipline (Bando, Banshay, Lethwei, Naban, Cakkabyuha, Thaing et leurs composantes) et le logo du club. Toute autre publicité est interdite. Aucun accessoire n'est autorisé lors de la remise des récompenses, la tenue réglementaire devant être portée à cette occasion.

Pour le coach

Le coach doit porter des chaussures de sport, un survêtement complet (pantalon et veste ou tee-shirt selon la météo), neutre ou à l'effigie du club représenté, sans couvre-chef. À défaut, il n'est pas autorisé à officier auprès de son compétiteur.

4. Protections et hygiène des compétiteurs

Contrairement aux disciplines de percussion de la FFKDA, le Naban Soumission ne requiert pas de protections de frappe (mitaines, casque, protège-tibias). Sont en revanche obligatoires ou autorisées :

- Le protège-dents personnel, obligatoire pour toutes les catégories d'âge — en caoutchouc/plastique souple, permettant une respiration libre ; son usage sur un appareil dentaire n'est autorisé que sur certificat d'un dentiste ;
- La coquille, pour la catégorie masculine ; les coques de poitrine, pour les féminines ;
- Les protège-oreilles ou casque de lutte, à titre facultatif.

Sont interdits : les chaussures de lutte, l'usage de vaseline, graisse, huile ou tout produit dangereux pour l'adversaire sur le visage, les bras ou toute autre partie du corps.

Le compétiteur doit se présenter en tenue complète, hygiène et propreté irréprochables : cheveux longs attachés (élastique uniquement), ongles des mains et des pieds coupés courts, aucun objet personnel (chaîne, boucle d'oreille, montre, piercing…). La barbe doit être taillée à 3 cm maximum.

5. Les inscriptions, la pesée et les catégories

Chaque catégorie est définie et organisée par âge, sexe et poids. Les compétiteurs s'inscrivent par l'intermédiaire de leur club auprès du service compétition de la FFKDA, selon les modalités en vigueur sur le site fédéral. Un droit d'engagement non remboursable est versé par le club afin de limiter les désistements abusifs.

- La licence FFKDA de la saison en cours est obligatoire ;
- Le passeport sportif FFKDA, avec photographie, est obligatoire ;
- Un certificat médical de non contre-indication à la pratique du Naban Soumission en compétition, conforme à la réglementation médicale FFKDA, datant de moins d'un an, est obligatoire ;
- Les mineurs doivent présenter une autorisation parentale de pratique et de soins (modèle fédéral) téléchargeable sur le site de la FFKDA.

Le contrôle des documents obligatoires (pièce d'identité, licence, autorisation parentale le cas échéant, certificat médical) s'effectue au moment de la pesée. Tout compétiteur ne pouvant présenter les documents requis ne pourra participer à la compétition. Un compétiteur ne sera pas autorisé à combattre s'il présente un pansement sur une plaie, une coupure ou une blessure sanglante à la tête ou au visage, nez et oreilles compris.

La pesée

- Les compétiteurs sont pesés la veille et/ou le matin de la compétition, une seule fois officiellement ; le poids enregistré est définitif ;
- Un compétiteur n'ayant pas atteint son poids peut se représenter au maximum 15 minutes avant la fin de la pesée officielle ; à défaut, il est disqualifié ;

- Le poids est celui affiché par la balance (mécanique ou électronique), le compétiteur déshabillé, en short ou en sous-vêtements ;
- Tolérance de poids : 1 kg (200 g de tolérance balance inclus) pour les catégories poussins à cadets inclus ; 200 g pour les juniors, séniors et vétérans.

Les catégories peuvent être regroupées le jour de la compétition selon le nombre d'inscrits.

6. Les aires de compétition et la sécurité

Les assauts se déroulent sur une aire de compétition homologuée par la FFKDA, plane et exempte de tout danger apparent, constituée de tapis d'arts martiaux absorbant suffisamment les chutes (épaisseur minimale 4 cm).

- Aire carrée : minimum 6 m × 6 m, maximum 10 m × 10 m, entourée d'une bande de sécurité d'un mètre minimum, de couleur différente. Pour les plus jeunes (poussin(ne)s à benjamin(e)s), l'aire peut être réduite à 4 m × 4 m minimum ;
- Aire alternative : praticable carré ou octogonal de 12 m × 12 m, incluant une surface circulaire de 7 m de diamètre entourée d'un anneau de sécurité d'1 m de large ;
- Au centre de l'aire, deux bandes adhésives de 50 cm, parallèles et séparées d'1 m, marquent l'emplacement de départ de chaque compétiteur ;
- L'aire est installée à 1,5 m minimum de tout obstacle (mur, chaise, barrière, public…).

Gestion des sorties d'aire

- Lorsque les 2/3 du corps des deux compétiteurs sont en dehors de l'aire, en position stabilisée au sol, l'arbitre arrête le combat, note la position de chaque compétiteur et le reprend au centre de l'aire dans les mêmes positions ;
- Lorsque les 2/3 du corps des deux compétiteurs sont en dehors de l'aire, debout ou en position non stabilisée au sol, l'arbitre arrête le combat et le reprend debout, au centre de l'aire ;
- Un compétiteur en position de soumettre dans la zone de sécurité n'est pas interrompu par l'arbitre ;
- Si l'adversaire d'un compétiteur en position de soumission se déplace hors de la zone de sécurité pour se défendre, l'arbitre arrête et reprend le combat au centre, debout ; le compétiteur étant sorti reçoit un avertissement ;
- Si un compétiteur stabilise une position marquant un point en zone de sécurité, l'arbitre attend, autant que possible, 3 secondes de stabilisation avant d'arrêter le combat et d'accorder le point ;
- Tout mouvement dépassant l'aire de sécurité doit être stoppé, les compétiteurs étant replacés au centre, debout. Aucun point n'est accordé si la poursuite du combat hors de l'aire résulte d'un mouvement du compétiteur en position de soumettre.

7. Matériel par aire de compétition

L'organisateur fournit, pour chaque aire de compétition :

- Des balances mécaniques ou électroniques (minimum deux) ;
- 5 chaises pour l'aire de compétition (une par juge, une par coach de chaque compétiteur) ;
- 1 table et pupitre (marqueur et chronométreur) avec 2 chaises ;
- Un amplificateur avec un nombre suffisant de microphones ;
- Du matériel informatique de gestion des combats (ordinateur, écran, souris) ;
- 1 chronomètre, 1 gong, un affichage adéquat du temps et du numéro de l'assaut en cours ;
- 3 drapeaux rouges et 3 drapeaux bleus, une boîte de gants hygiéniques, une petite poubelle, des équipements pour nettoyer et sécher le sol ;
- Les tableaux de combat et le présent règlement de compétition.

Une buvette (thé, café, boissons sans alcool a minima) est prévue par l'organisateur — non autorisée dans les gymnases de la ville de Paris.

8. Le coach

Chaque compétiteur a droit à un seul coach dans son coin, licencié et titulaire au minimum du BMF2 (ou diplôme fédéral équivalent), muni de l'accréditation délivrée à l'enregistrement.

- Seul le coach accrédité a accès à l'aire de compétition ; il salue le corps arbitral à son arrivée puis reste assis, à proximité de son compétiteur, pendant toute la durée de l'assaut ;
- Seul le coach peut s'adresser à son compétiteur, dans le respect de l'éthique sportive, et uniquement pendant les temps de pause entre les reprises ; aucun conseil, assistance ou encouragement ne peut être donné pendant le déroulement du round, sous peine d'avertissement ou de disqualification du coach et/ou du compétiteur ;
- Il est responsable du comportement de son compétiteur et doit adopter une attitude exemplaire envers l'adversaire, l'arbitre, les juges et l'organisation ; il ne peut ni filmer ni photographier depuis le coin ;
- Un coach retiré du coin par l'arbitre n'officie plus pour le reste de la session (ou du tournoi selon la gravité) et doit quitter la salle de compétition, sauf installation en tribune ;
- Réclamation : le coach peut déposer une réclamation écrite auprès du responsable de surface dans la minute suivant la décision contestée ; celle-ci ne peut porter que sur l'application du règlement, jamais sur le jugement des officiels.

9. L'arbitrage

Pour tous les juges et arbitres, l'utilisation du téléphone portable est strictement interdite pendant qu'ils officient. Les personnes en charge de l'arbitrage ou du jugement ne peuvent, au cours de la même compétition, agir comme coach, manager ou soigneur, ni officier sur un assaut impliquant un athlète de leur propre club.

L'arbitre central

Le respect de l'intégrité physique du compétiteur est sa première préoccupation. Il est chargé de :

- Diriger les assauts, y compris les annonces et commandements de début, de suspension et de fin de combat ;
- Veiller au respect des règles de compétition et préserver l'intégrité physique des compétiteurs ;
- Intervenir à tout moment, dès qu'il le juge nécessaire ;
- Vérifier la tenue des compétiteurs ;
- Attribuer les points, remarques, pénalités ou avertissements ;
- Demander l'avis des juges à la fin de chaque round et sur les phases litigieuses (règle du « vu/non vu » et « régulier/non régulier ») ;
- Recueillir et vérifier les feuilles de score des trois juges à l'issue de l'assaut, puis les remettre au responsable de surface ;
- Annoncer et désigner le vainqueur, en levant la main du compétiteur victorieux, uniquement après l'annonce officielle du résultat.

Il utilise trois commandements : « PRÊT » (préparation), « LUTTEZ » (reprise du combat) et « STOP » (arrêt du combat).

Les juges

L'arbitre central est assisté de trois juges, assis à l'écart du public, immédiatement adjacents à l'aire de combat, à l'écart les uns des autres afin d'assurer la couverture visuelle la plus complète. Chaque juge :

- Considère de manière indépendante, impartiale et objective les mérites des deux compétiteurs ;
- Ne s'adresse, pendant l'assaut, à personne d'autre qu'à l'arbitre central ;
- Note le nombre de points accordés à chaque compétiteur sur sa feuille de scores immédiatement à l'issue de chaque round ;
- Totalise les points, désigne le vainqueur et signe sa feuille en fin d'assaut, sans devoir justifier son jugement ;
- Ne quitte pas son siège avant l'annonce du verdict au public.

Symboles du bulletin de jugement : R (remontrance), W (avertissement/pénalité), W.P (victoire aux points), DISQ (disqualification), RET (abandon), R.S.C (arrêt de l'arbitre), Out Class (insuffisance technique), W.O (forfait), N.C (non-résultat).

Chronométreur et speaker

Le chronométreur surveille le nombre et la durée des rounds ainsi que les temps de pause (1 minute), sonne le gong en début et fin de round, et décompte le temps lors des arrêts temporaires. Le speaker annonce le nom, le club, la ligue, le poids et le coin de chaque compétiteur, fait libérer l'aire avant chaque round (« coach dehors »), annonce le début et la fin de chaque round ainsi que le résultat du combat.

Responsable de l'arbitrage

Un responsable de l'arbitrage, juge-arbitre de niveau national, est désigné par le superviseur général de la manifestation. Il est chargé de :

- Désigner les arbitres et juges et les répartir sur les aires de compétition ;
- Superviser et coordonner l'ensemble des prestations d'arbitrage et de jugement ;
- Contrôler la conformité des aires, la présence du staff médical et les documents fédéraux des compétiteurs ;
- Résoudre tout cas technique non prévu par le présent règlement et intervenir en cas de non-respect de la réglementation ;
- Organiser une réunion explicative du règlement à destination des coachs avant la compétition ;
- Rendre un rapport officiel final sur la compétition.

La commission des juges et arbitres de la FFKDA peut suspendre, temporairement ou définitivement, tout arbitre pour un problème de comportement ou un niveau d'arbitrage insuffisant.

10. Le responsable de l'organisation

Un responsable de l'organisation, sous l'autorité du superviseur général de la manifestation, est chargé de :

- Assurer la bonne préparation de la compétition en concertation avec la commission sportive ;
- Aménager les aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement des équipements nécessaires ;
- Prévoir les espaces d'enregistrement, d'assistance médicale et de contrôle antidopage (salle équipée d'un point d'eau) ;
- Veiller à la vérification des documents fédéraux des compétiteurs et contrôler la pesée ;
- Répartir les documents de tirage sur les tables des officiels et les récupérer en fin de rencontre ; il est seul habilité à modifier les listes officielles de tirage ;
- Superviser le déroulement des compétitions et prendre les mesures nécessaires à la sécurité de tous ;
- Traiter les réclamations en première instance et, en cas de désaccord, transmettre au superviseur général.

Le lieu d'accueil d'une Coupe de France doit recevoir au minimum 300 spectateurs assis, disposer de 2 à 10 aires, d'un espace d'échauffement, d'un espace de pesée, de zones officielles, de vestiaires et d'une salle de contrôle antidopage. Pour une compétition régionale, la jauge minimale est de 200 spectateurs assis et de 2 à 8 aires, les autres exigences étant identiques.

11. Avertissements, pénalités et échelle des sanctions

L'échelle des sanctions comporte trois niveaux, sur le modèle des réglementations sportives de la FFKDA :

Les remontrances

Pour toute faute bénigne n'ayant pas d'incidence sur le potentiel de victoire de l'adversaire, l'arbitre peut adresser une remontrance verbale au compétiteur, sans arrêter le combat et sans incidence sur le résultat.

Les avertissements / pénalités

Si un compétiteur transgresse les règles sans que la faute justifie une disqualification, l'arbitre arrête l'assaut et donne un avertissement, en désignant clairement le compétiteur sanctionné (signe à l'index, bras tendu) et en annonçant la faute à voix haute et par geste aux juges.

- Chaque avertissement officiel de l'arbitre entraîne 3 points négatifs pour le compétiteur sanctionné ;
- Le compétiteur en retard à l'appel, ou se présentant sans équipement réglementaire, reçoit un point négatif avant le début de la rencontre ;
- L'arbitre n'est pas tenu de respecter une hiérarchie stricte et peut cumuler plusieurs pénalités simultanément.

La disqualification

Elle est prononcée par l'arbitre, après accord des juges, dans les cas suivants : refus d'obéir immédiatement aux ordres de l'arbitre ; comportement offensif ou agressif envers l'arbitre ou l'adversaire ; usage d'une technique interdite ; comportement antisportif grave ou mettant en danger la sécurité de l'adversaire. Un coach ou soigneur ayant transgressé les règles peut également être disqualifié, de même que son compétiteur en cas de refus d'obéissance. Si les deux compétiteurs sont fautifs, ils peuvent être disqualifiés conjointement.

Un compétiteur disqualifié ne peut recevoir aucune récompense (médaille, trophée, titre ou grade) au titre de la compétition durant laquelle il a été disqualifié.

12. Assistance médicale

La présence d'un médecin est obligatoire pour toute compétition de Naban Soumission ; il ne quitte pas sa place avant la fin du dernier assaut et utilise des gants chirurgicaux lors de ses interventions. Une équipe médicale disposant de matériel, de médecins et de techniciens suffisants pour une intervention sécurisée et rapide est mise en place par l'organisateur, conformément à la réglementation médicale FFKDA. La présence supplémentaire d'une équipe de secours civile est requise à partir de 1 500 spectateurs.

- Le médecin n'intervient sur l'aire qu'à l'appel de l'arbitre central et dispose d'un délai maximal de deux minutes pour décider du traitement d'une blessure ;
- Il examine tout compétiteur mis hors de combat à la suite d'une soumission, d'une chute ou d'une perte de conscience ; toute reprise du combat après perte de conscience est soumise à son avis ;
- Il autorise ou non la poursuite de l'assaut et peut demander l'arrêt du combat pour blessure, crampe invalidante, saignement persistant après deux interventions, ou incapacité physique avérée ;
- Il signale au responsable de l'organisation tout compétiteur suspecté d'être sous l'emprise d'un produit prohibé ;
- Il établit, en fin de compétition, un rapport médical destiné au médecin fédéral.

Si un compétiteur demeure inconscient, seuls l'arbitre et le médecin en charge restent autorisés sur l'aire, sauf besoin d'assistance supplémentaire. Les procédures post-KO et post-arrêt médical suivent le règlement médical général de la FFKDA.

13. Déroulement de la compétition et salut

L'arbitre central et les juges se positionnent avant le début de l'assaut. L'attribution des coins se fait par tirage au sort à la table officielle ; le premier compétiteur appelé occupe le coin rouge. Les compétiteurs se placent dos à dos, à un mètre l'un de l'autre, avant le début du combat.

Le salut de Bando Naban, obligatoire, s'effectue à l'arrivée sur l'aire de combat envers les officiels puis envers l'adversaire, avant le premier round et après l'annonce de la décision finale. Le salut entre les rounds est interdit. Avant de débuter la lutte, les compétiteurs peuvent se toucher les mains en signe de rivalité amicale et sportive.

C'est le devoir de l'arbitre de démarrer et, s'il le juge nécessaire, d'interrompre le combat, en s'assurant que les compétiteurs puissent maintenir au mieux leur position lors d'un arrêt et que le combat se poursuive dans l'aire réglementaire.

Il est du devoir de l'arbitre de s'assurer que les athlètes peuvent poursuivre le combat en toute sécurité dans la zone de combat, en application des règles de gestion de sortie d'aire décrites à l'article 6.

14. Techniques autorisées et comptabilisation des points

En Naban Soumission, l'objectif prioritaire est d'obtenir la soumission de l'adversaire (voir article 16). Le décompte des points décrit ci-après n'intervient qu'à titre subsidiaire, pour départager les compétiteurs lorsqu'aucune soumission n'a été obtenue à l'issue du temps réglementaire. Chaque technique validée par l'arbitre vaut 1 point. Il ne peut y avoir deux comptes d'affilée de points sur la même prise ou le même mouvement. Après validation d'une technique n'ayant pas amené la soumission, l'arbitre commande « lâchez, luttez » et les compétiteurs enchaînent sous son commandement.

Techniques comptabilisées (1 point chacune) :

- L'amenée au sol : lorsqu'un compétiteur force son adversaire, initialement debout, à venir au sol sur le dos, le côté ou en position assise ;
- Le contrôle en montée : être à cheval sur son adversaire ;
- Le contrôle en montée arrière : être au-dessus de l'adversaire, assis sur son torse, sans demi-garde, genoux ou genou/pied au sol, en faisant face à l'adversaire (un bras peut être placé sous une jambe de l'adversaire) ;
- Le contrôle du dos : talons placés entre les cuisses de l'adversaire (un bras de l'adversaire peut être sous une jambe, sans dépasser la ligne d'épaule) ;
- Le contrôle genou poitrine ou estomac : genou posé sur la poitrine, le ventre ou les côtes de l'adversaire allongé, jambe tendue, pied au sol, face à l'adversaire ;
- Le renversement : lorsque le compétiteur du dessous, avec l'adversaire dans sa garde ou demi-garde, inverse la position et force l'adversaire du dessus à se retrouver en dessous ;
- Les soumissions autorisées, portées avec contrôle et progressivité.

Chaque position de contrôle doit être maintenue 3 secondes pour être comptabilisée. Si un compétiteur souffre d'une technique de soumission, il doit se manifester immédiatement pour en réclamer l'arrêt, par un signe (frappe au sol/sur l'adversaire avec un membre) ou oralement (« tape », « stop »).

15. Techniques et actes interdits

Techniques strictement interdites, entraînant la disqualification de leur auteur :

- Toutes frappes, debout ou au sol ;
- Le slam (projection avec chute contrôlée de l'adversaire sur le dos ou la tête, en se jetant en arrière) ;
- La clé de cou, la clé de talon, la clé de nuque, la clé en rotation ;
- Les clés avec torsion des genoux, la torsion du genou (telle que définie ci-après), la torsion de cervicales ;
- La saisie des doigts et orteils, les clés sur petites articulations (doigts, orteils), la torsion des doigts ;
- La mise en extension de la colonne vertébrale ;
- L'amenée au sol en ciseaux et les ciseaux aux jambes (« kani basami ») ;
- Mettre la main ou le pied, ou pousser la tête, sur le visage de l'adversaire ;
- Projeter ou amener au sol en réalisant simultanément une clé ;
- Rechercher à projeter son adversaire sur la tête ou hors de la surface de combat.

> *Définition — Torsion du genou : placement d'une cuisse derrière la jambe de l'adversaire, mollet devant le corps au-dessus du genou, pied au-delà de la ligne médiane du corps de l'adversaire, avec pression exercée de l'extérieur vers l'intérieur, le pied de la jambe sous pression étant bloqué entre la hanche et l'aisselle (il n'est pas nécessaire de tenir le pied pour que celui-ci soit considéré comme bloqué ; en position debout, un pied portant le poids du corps est également considéré comme bloqué).*

Comportements interdits :

- Langage grossier ; parler pendant le combat à son adversaire, son coach ou l'entourage ;
- Cracher, mordre, percuter ou marcher sur l'adversaire ;
- Saisir la tenue de son adversaire ;
- Maintenir une jambe ou un segment corporel sans réaliser d'action sportive ;
- Désobéir aux injonctions de l'arbitre ou agir après le gong ou le « stop » de l'arbitre ;
- Ne pas défendre ses chances, faire de l'anti-jeu (sortie d'aire volontaire, verrouillage systématique), ou toute action non sportive portant atteinte à l'intégrité physique ou morale de l'adversaire.

16. Les différentes possibilités de victoire

Le Naban Soumission privilégie l'obtention d'une soumission effective de l'adversaire. La victoire aux points n'intervient qu'à défaut de soumission au terme du temps réglementaire (round et reprise additionnelle inclus).

Victoire par soumission (RET)

Un compétiteur est déclaré vainqueur par soumission de son adversaire lorsque celui-ci :

- Abandonne volontairement, y compris après une minute de pause entre rounds ;
- Tape deux fois de la main sur l'adversaire, sur le sol ou sur lui-même, de manière claire et apparente ;
- Tape deux fois du pied lorsque ses bras sont contrôlés par l'adversaire ;
- Se retire verbalement, en demandant l'arrêt du combat ;
- Crie ou émet des sons exprimant la douleur alors qu'il est pris dans une position de soumission.

Victoire aux points (W.P)

À défaut de soumission au terme du temps réglementaire, le compétiteur ayant obtenu la décision de la majorité (ou de l'unanimité) des juges, sur la base des points marqués (article 14), est déclaré vainqueur.

Victoire par arrêt de l'arbitre (R.S.C.)

L'arbitre peut arrêter l'assaut lorsqu'un compétiteur est inapte à poursuivre, en cas de faute technique grave d'un ou des deux compétiteurs, ou en cas de perte de conscience survenue lors d'une prise légale ou d'un accident non imputable à une manœuvre illégale de l'adversaire — dans ce dernier cas l'adversaire est déclaré vainqueur.

Victoire pour blessure

Si l'arbitre juge un compétiteur inapte à poursuivre en raison d'une blessure, il arrête l'assaut et déclare l'adversaire vainqueur, après consultation éventuelle du médecin dont l'avis est suivi. Cela s'applique notamment en cas de crampe invalidante, de risque sérieux de blessure identifié par l'arbitre, d'incapacité constatée par le médecin suite à une prise légale, de saignement persistant après deux interventions médicales, ou de perte de contrôle des fonctions basiques du corps. Un compétiteur perdant conscience à la suite d'un traumatisme crânien ne peut poursuivre la compétition et doit être pris en charge par l'équipe médicale.

Victoire par disqualification (DISQ)

Si un compétiteur est disqualifié, son adversaire est déclaré vainqueur. Si les deux sont disqualifiés, la décision est annoncée en conséquence. Un compétiteur disqualifié ne peut recevoir aucune récompense au titre de la compétition.

Victoire par forfait (W.O.)

Lorsqu'un compétiteur, présent et prêt à combattre, voit son adversaire ne pas se présenter après appel au haut-parleur : après deux minutes, le gong retentit et l'arbitre déclare le compétiteur présent vainqueur par forfait ; les juges complètent leurs feuilles de score en conséquence.

Modification des décisions

Toutes les décisions publiques sont définitives, sauf découverte d'une erreur de calcul des points, déclaration d'erreur d'un juge, ou violation avérée du présent règlement. Toute contestation est traitée en première instance par le responsable de surface avec le coach ; en cas de désaccord, elle est portée devant le

superviseur général sur formulaire fédéral, rempli immédiatement par le coach. Aucune vidéo n'est recevable à l'appui d'une contestation, quelle qu'en soit la forme.

17. Antidopage

La FFKDA applique sa réglementation en matière de lutte contre le dopage ; chaque compétiteur est tenu de la respecter, en compétition comme en dehors. Tout compétiteur refusant de se soumettre à un examen médical ou à un contrôle antidopage avant ou après un assaut peut être immédiatement disqualifié ou suspendu, dans l'attente de sa comparution devant la commission disciplinaire compétente.

18. Nationalité du compétiteur

Pour participer aux compétitions organisées par la FFKDA (échelons régional et national), les compétiteurs n'ont pas l'obligation de posséder la nationalité française, sauf dispositions particulières propres à certaines compétitions (ex. Championnat de France).

19. Dispositions diverses

Signes religieux

Aucun signe ostentatoire et/ou pratique en lien avec une religion n'est autorisé dans les enceintes de pratique sportive et compétitive.

Modification du règlement

Le présent règlement constitue la réglementation officielle applicable aux compétitions de Naban Soumission placées sous l'égide de la FFKDA. Son application est de la responsabilité des représentants officiellement désignés par la fédération.

Rédaction non genrée

Pour faciliter la lecture, le pronom masculin est utilisé dans le présent document ; toutes les références aux personnes s'appliquent indifféremment aux deux genres.

ANNEXE — Catégories de poids et d'âge

Un licencié reste dans la même catégorie d'âge pendant toute la saison sportive (du 1er septembre au 31 août), même s'il change de tranche d'âge en cours de saison.

Poussins à juniors (assaut)

Pupilles M/F 8-9 ans	Benjamin M/F 10-11 ans	Minime Fille 12-13 ans	Minime Garçon 12-13 ans
-18kg	-23kg	-28kg	-28kg
-23kg	-28kg	-32kg	-32kg
-28kg	-32kg	-37kg	-37kg
-32kg	-37kg	-42kg	-42kg
-37kg	-42kg	-46kg	-47kg
-42kg	-47kg	-50kg	-52kg
-47kg	-52kg	-55kg	-57kg
+47kg	+52kg	-60kg	-63kg
		+60kg	-69kg
			+69kg

Cadette 14-15 ans	Cadet 14-15 ans	Junior Fém. 16-17 ans	Junior Masc. 16-17 ans
-37kg	-37kg	-45kg	-45kg
-42kg	-42kg	-48kg	-48kg
-46kg	-47kg	-51kg	-51kg
-50kg	-52kg	-54kg	-54kg
-55kg	-57kg	-57kg	-57kg
-60kg	-63kg	-60kg	-60kg
-65kg	-69kg	-63,5kg	-63,5kg
+65kg	-74kg	-67kg	-67kg
		-71kg	-71kg
		-75kg	
		-81kg	
		-86kg	
		+86kg	

Séniors et vétérans (41-50 ans) — assaut

Sénior & Vétéran Féminine 41-50 ans	Sénior & Vétéran Masculin 41-50 ans
-50kg	-57kg
-55kg	-63kg
-60kg	-69kg
-65kg	-74kg
-70kg	-79kg
+70kg	-84kg
	-89kg
	-94kg
	+94kg

ANNEXE REGLEMENT AMSEA

ANNEXE C

RÈGLEMENTATION SPORTIVE NABAN CONTRÔLÉ « Lutte Birmane — Thaing Bando »

Table des matières

1. Participation à la compétition 68
2. L'assaut de Naban Contrôlé 68
Durée des assauts 68
Appel des compétiteurs 69
3. Tenues vestimentaires 69
Pour les officiels, arbitres et juges 69
Pour les compétiteurs 69
Pour le coach 69
4. Protections et hygiène des compétiteurs 69
5. Les inscriptions, la pesée et les catégories 70
La pesée 70
6. Les aires de compétition et la sécurité 71
Gestion des sorties d'aire 71
7. Matériel par aire de compétition 71
8. Le coach 71
9. L'arbitrage 73
L'arbitre central 73
Les juges 73
Chronométreur et speaker 73
Responsable de l'arbitrage 73
10. Le responsable de l'organisation 74
11. Avertissements, pénalités et échelle des sanctions 75
Les remontrances 75
Les avertissements / pénalités 75
La disqualification 75
12. Assistance médicale 75
13. Déroulement de la compétition et salut 75
14. Techniques autorisées et comptabilisation des points 77
15. Techniques et actes interdits 77
16. Les différentes possibilités de victoire 79
Victoire aux points (W.P) 79
Victoire par abandon (RET) 79
Victoire par arrêt de l'arbitre (R.S.C.) 79
Victoire pour blessure 79
Victoire par disqualification (DISQ .....)79
Victoire par forfait (W.O.) 79
Modification des décisions 79
17. Antidopage 79
18. Nationalité du compétiteur 79
19. Dispositions diverses 80
Signes religieux 80

Modification du règlement 80
Rédaction non genrée 80
ANNEXE — Catégories de poids et d'âge 81
Pupilles à juniors (assaut) 81
Séniors et vétérans (41-50 ans) — assaut 82

1. Participation à la compétition

La compétition de Naban Contrôlé est une compétition individuelle :

- Organisée par la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées (FFKDA) ;
- Ouverte aux compétiteurs de nationalité française ou étrangère munis d'une licence fédérale FFKDA de la saison en cours, prise dans un club affilié ;
- Prenant en compte l'âge, le sexe et le poids du compétiteur — la mixité est interdite et les surclassements d'âge sont interdits ;
- Concernant les catégories : poussin(ne)s, benjamin(e)s, minimes, cadet(te)s, junior(e)s, séniors et vétérans ;
- Se déroulant sous forme d'assauts au sol débutant genou à terre ou allongé, à l'exclusion de toute percussion.

Types de compétitions :

- Coupe ou Open de France : ouvert aux compétiteurs munis d'une licence FFKDA de la saison en cours. La compétition se déroule par tableaux éliminatoires avec repêchage (système de poule si moins de 4 participants dans une catégorie).
- Championnat de France : ouvert aux compétiteurs de nationalité française munis d'une licence FFKDA de la saison en cours. Le titre de Champion de France ne peut être décerné que si le compétiteur a disputé au moins un combat.
- Les organes déconcentrés de la FFKDA (ligues, comités départementaux) sont habilités à organiser des compétitions régionales ou départementales de Naban Contrôlé, en conformité avec la présente réglementation.

Lors des coupes de France se déroulant sur deux jours, si le programme prévisionnel indique plus de 9 heures de compétition par aire et par jour, la durée ou le nombre de rounds peut être réduit, sur décision conjointe du responsable de la commission sportive concernée, du responsable de l'arbitrage et de la direction technique nationale.

La FFKDA autorise un maximum de 10 luttes par jour et par compétiteur lors des compétitions nationales relevant de son autorité.

2. L'assaut de Naban Contrôlé

Le Naban Contrôlé (« Naban » = lutte birmane, discipline issue du Thaing Bando et de la Boxe Birmane / Lethwei) est une discipline de lutte au sol de la FFKDA. Le combat débute au sol : les techniques de préhension, de contrôle et de soumission sont recherchées avec progressivité et contrôle, l'objectif étant leur comptabilisation par l'arbitre plutôt que l'abandon forcé de l'adversaire. Aucune percussion, debout ou au sol, n'est autorisée. L'arbitre central est garant de la sécurité des compétiteurs et du dynamisme de l'assaut.

Le compétiteur peut :

- Rechercher l'amenée au sol de son adversaire ;
- Lutter au sol et prendre des positions de contrôle (montée, montée arrière, contrôle du dos, genou poitrine/estomac) ;
- Se relever et reprendre la lutte debout, la rencontre se poursuivant de façon continue autant que possible ;
- Réaliser un renversement ou une technique de soumission autorisée.

Durée des assauts

La durée réglementaire des assauts est la suivante :

- Poussin(ne)s à cadet(te)s inclus : 1 round de 2 minutes ; en l'absence de vainqueur à l'issue du round, une reprise additionnelle d'1 minute est disputée. En l'absence de vainqueur à l'issue de cette reprise, la décision revient à l'arbitre et aux juges.
- Junior(e)s, séniors, vétérans : 1 round de 3 minutes ; en l'absence de vainqueur, une reprise additionnelle de 3 minutes est disputée. En l'absence de vainqueur à l'issue de cette reprise, la décision revient à l'arbitre et aux juges.

Le temps de récupération entre deux combats est au minimum de 10 minutes en éliminatoires et de 15 minutes avant les finales, ce délai pouvant être réduit à la demande des deux compétiteurs.

Appel des compétiteurs

- Après trois appels (à une minute d'intervalle), si un compétiteur ne se présente pas sur l'aire de combat, le responsable de surface fait démarrer le chronomètre. Le compétiteur en retard, ou se présentant sans son équipement réglementaire, se voit attribuer une pénalité avant le début de la rencontre.
- Si le compétiteur ne se présente pas dans un délai de deux minutes après le déclenchement du chronomètre, son adversaire est déclaré vainqueur par forfait.

3. Tenues vestimentaires

Pour les officiels, arbitres et juges

Tous les représentants fédéraux à la compétition portent la tenue officielle de rigueur : soit la tenue traditionnelle du Naban (pantalon rouge, haut blanc, chaussures de sport), soit la tenue officielle FFKDA (pantalon noir — jean interdit —, polo officiel, chaussures de sport noires).

- Port des gants chirurgicaux obligatoire pour l'arbitre central (fournis par l'organisateur) ;
- Ongles coupés courts, aucun bijou ni objet susceptible de blesser un compétiteur (bague, montre, collier, téléphone…) ;
- Les juges peuvent porter des lunettes de vue ainsi qu'une veste neutre et noire en cas de froid dans la salle — l'arbitre central ne peut porter de lunettes, les lentilles de contact étant autorisées.

Pour les compétiteurs

La tenue sportive du compétiteur doit être décente, ajustée et propre, et se compose de :

- Un t-shirt ajusté au corps (type rashguard), à manches longues ou courtes, ou un kimono de judo ;
- Un short ou un pantalon sans fermeture éclair, bouton ou poche apparents ; les compétitrices peuvent porter un legging sous le short ;
- Pour les féminines : le port du débardeur ou d'une brassière est également autorisé.

Seuls sont autorisés sur la tenue : l'insigne de la discipline (Bando, Banshay, Lethwei, Naban, Cakkabyuha, Thaing et leurs composantes) et le logo du club. Toute autre publicité est interdite. Aucun accessoire n'est autorisé lors de la remise des récompenses, la tenue réglementaire devant être portée à cette occasion.

Pour le coach

Le coach doit porter des chaussures de sport, un survêtement complet (pantalon et veste ou tee-shirt selon la météo), neutre ou à l'effigie du club représenté, sans couvre-chef. À défaut, il n'est pas autorisé à officier auprès de son compétiteur.

4. Protections et hygiène des compétiteurs

Contrairement aux disciplines de percussion de la FFKDA, le Naban Contrôlé ne requiert pas de protections de frappe (mitaines, casque, protège-tibias). Sont en revanche obligatoires ou autorisées :

- Le protège-dents personnel, obligatoire pour toutes les catégories d'âge — en caoutchouc/plastique souple, permettant une respiration libre ; son usage sur un appareil dentaire n'est autorisé que sur certificat d'un dentiste ;
- La coquille, pour la catégorie masculine ; les coques de poitrine, pour les féminines ;
- Les protège-oreilles ou casque de lutte, à titre facultatif.

Sont interdits : les chaussures de lutte, l'usage de vaseline, graisse, huile ou tout produit dangereux pour l'adversaire sur le visage, les bras ou toute autre partie du corps.

Le compétiteur doit se présenter en tenue complète, hygiène et propreté irréprochables : cheveux longs attachés (élastique uniquement), ongles des mains et des pieds coupés courts, aucun objet personnel (chaîne, boucle d'oreille, montre, piercing…). La barbe doit être taillée à 3 cm maximum.

5. Les inscriptions, la pesée et les catégories

Chaque catégorie est définie et organisée par âge, sexe et poids. Les compétiteurs s'inscrivent par l'intermédiaire de leur club auprès du service compétition de la FFKDA, selon les modalités en vigueur sur le site fédéral. Un droit d'engagement non remboursable est versé par le club afin de limiter les désistements abusifs.

- La licence FFKDA de la saison en cours est obligatoire ;
- Le passeport sportif FFKDA, avec photographie, est obligatoire ;
- Un certificat médical de non contre-indication à la pratique du Naban Contrôlé en compétition, conforme à la réglementation médicale FFKDA, datant de moins d'un an, est obligatoire ;
- Les mineurs doivent présenter une autorisation parentale de pratique et de soins (modèle fédéral) téléchargeable sur le site de la FFKDA.

Le contrôle des documents obligatoires (pièce d'identité, licence, autorisation parentale le cas échéant, certificat médical) s'effectue au moment de la pesée. Tout compétiteur ne pouvant présenter les documents requis ne pourra participer à la compétition. Un compétiteur ne sera pas autorisé à combattre s'il présente un pansement sur une plaie, une coupure ou une blessure sanglante à la tête ou au visage, nez et oreilles compris.

La pesée

- Les compétiteurs sont pesés la veille et/ou le matin de la compétition, une seule fois officiellement ; le poids enregistré est définitif ;
- Un compétiteur n'ayant pas atteint son poids peut se représenter au maximum 15 minutes avant la fin de la pesée officielle ; à défaut, il est disqualifié ;
- Le poids est celui affiché par la balance (mécanique ou électronique), le compétiteur déshabillé, en short ou en sous-vêtements ;
- Tolérance de poids : 1 kg (200 g de tolérance balance inclus) pour les catégories poussins à cadets inclus ; 200 g pour les juniors, séniors et vétérans.

Les catégories peuvent être regroupées le jour de la compétition selon le nombre d'inscrits.

6. Les aires de compétition et la sécurité

Les assauts se déroulent sur une aire de compétition homologuée par la FFKDA, plane et exempte de tout danger apparent, constituée de tapis d'arts martiaux absorbant suffisamment les chutes (épaisseur minimale 4 cm).

- Aire carrée : minimum 6 m × 6 m, maximum 10 m × 10 m, entourée d'une bande de sécurité d'un mètre minimum, de couleur différente. Pour les plus jeunes (poussin(ne)s à benjamin(e)s), l'aire peut être réduite à 4 m × 4 m minimum ;
- Aire alternative : praticable carré ou octogonal de 12 m × 12 m, incluant une surface circulaire de 7 m de diamètre entourée d'un anneau de sécurité d'1 m de large ;
- Au centre de l'aire, deux bandes adhésives de 50 cm, parallèles et séparées d'1 m, marquent l'emplacement de départ de chaque compétiteur ;
- L'aire est installée à 1,5 m minimum de tout obstacle (mur, chaise, barrière, public…).

Gestion des sorties d'aire

- Lorsque les 2/3 du corps des deux compétiteurs sont en dehors de l'aire, en position stabilisée au sol, l'arbitre arrête le combat, note la position de chaque compétiteur et le reprend au centre de l'aire dans les mêmes positions ;
- Lorsque les 2/3 du corps des deux compétiteurs sont en dehors de l'aire, debout ou en position non stabilisée au sol, l'arbitre arrête le combat et le reprend debout, au centre de l'aire ;
- Un compétiteur en position de soumettre dans la zone de sécurité n'est pas interrompu par l'arbitre ;
- Si l'adversaire d'un compétiteur en position de soumission se déplace hors de la zone de sécurité pour se défendre, l'arbitre arrête et reprend le combat au centre, debout ; le compétiteur étant sorti reçoit un avertissement ;
- Si un compétiteur stabilise une position marquant un point en zone de sécurité, l'arbitre attend, autant que possible, 3 secondes de stabilisation avant d'arrêter le combat et d'accorder le point ;
- Tout mouvement dépassant l'aire de sécurité doit être stoppé, les compétiteurs étant replacés au centre, debout. Aucun point n'est accordé si la poursuite du combat hors de l'aire résulte d'un mouvement du compétiteur en position de soumettre.

7. Matériel par aire de compétition

L'organisateur fournit, pour chaque aire de compétition :

- Des balances mécaniques ou électroniques (minimum deux) ;
- 5 chaises pour l'aire de compétition (une par juge, une par coach de chaque compétiteur) ;
- 1 table et pupitre (marqueur et chronométreur) avec 2 chaises ;
- Un amplificateur avec un nombre suffisant de microphones ;
- Du matériel informatique de gestion des combats (ordinateur, écran, souris) ;
- 1 chronomètre, 1 gong, un affichage adéquat du temps et du numéro de l'assaut en cours ;
- 3 drapeaux rouges et 3 drapeaux bleus, une boîte de gants hygiéniques, une petite poubelle, des équipements pour nettoyer et sécher le sol ;
- Les tableaux de combat et le présent règlement de compétition.

Une buvette (thé, café, boissons sans alcool a minima) est prévue par l'organisateur — non autorisée dans les gymnases de la ville de Paris.

8. Le coach

Chaque compétiteur a droit à un seul coach dans son coin, licencié et titulaire au minimum du BMF2 (ou diplôme fédéral équivalent), muni de l'accréditation délivrée à l'enregistrement.

- Seul le coach accrédité a accès à l'aire de compétition ; il salue le corps arbitral à son arrivée puis reste assis, à proximité de son compétiteur, pendant toute la durée de l'assaut ;
- Seul le coach peut s'adresser à son compétiteur, dans le respect de l'éthique sportive, et uniquement pendant les temps de pause entre les reprises ; aucun conseil, assistance ou encouragement ne peut être donné pendant le déroulement du round, sous peine d'avertissement ou de disqualification du coach et/ou du compétiteur ;
- Il est responsable du comportement de son compétiteur et doit adopter une attitude exemplaire envers l'adversaire, l'arbitre, les juges et l'organisation ; il ne peut ni filmer ni photographier depuis le coin ;
- Un coach retiré du coin par l'arbitre n'officie plus pour le reste de la session (ou du tournoi selon la gravité) et doit quitter la salle de compétition, sauf installation en tribune ;
- Réclamation : le coach peut déposer une réclamation écrite auprès du responsable de surface dans la minute suivant la décision contestée ; celle-ci ne peut porter que sur l'application du règlement, jamais sur le jugement des officiels.

9. L'arbitrage

Pour tous les juges et arbitres, l'utilisation du téléphone portable est strictement interdite pendant qu'ils officient. Les personnes en charge de l'arbitrage ou du jugement ne peuvent, au cours de la même compétition, agir comme coach, manager ou soigneur, ni officier sur un assaut impliquant un athlète de leur propre club.

L'arbitre central

Le respect de l'intégrité physique du compétiteur est sa première préoccupation. Il est chargé de :

- Diriger les assauts, y compris les annonces et commandements de début, de suspension et de fin de combat ;
- Veiller au respect des règles de compétition et préserver l'intégrité physique des compétiteurs ;
- Intervenir à tout moment, dès qu'il le juge nécessaire ;
- Vérifier la tenue des compétiteurs ;
- Attribuer les points, remarques, pénalités ou avertissements ;
- Demander l'avis des juges à la fin de chaque round et sur les phases litigieuses (règle du « vu/non vu » et « régulier/non régulier ») ;
- Recueillir et vérifier les feuilles de score des trois juges à l'issue de l'assaut, puis les remettre au responsable de surface ;
- Annoncer et désigner le vainqueur, en levant la main du compétiteur victorieux, uniquement après l'annonce officielle du résultat.

Il utilise trois commandements : « PRÊT » (préparation), « LUTTEZ » (reprise du combat) et « STOP » (arrêt du combat).

Les juges

L'arbitre central est assisté de trois juges, assis à l'écart du public, immédiatement adjacents à l'aire de combat, à l'écart les uns des autres afin d'assurer la couverture visuelle la plus complète. Chaque juge :

- Considère de manière indépendante, impartiale et objective les mérites des deux compétiteurs ;
- Ne s'adresse, pendant l'assaut, à personne d'autre qu'à l'arbitre central ;
- Note le nombre de points accordés à chaque compétiteur sur sa feuille de scores immédiatement à l'issue de chaque round ;
- Totalise les points, désigne le vainqueur et signe sa feuille en fin d'assaut, sans devoir justifier son jugement ;
- Ne quitte pas son siège avant l'annonce du verdict au public.

Symboles du bulletin de jugement : R (remontrance), W (avertissement/pénalité), W.P (victoire aux points), DISQ (disqualification), RET (abandon), R.S.C (arrêt de l'arbitre), Out Class (insuffisance technique), W.O (forfait), N.C (non-résultat).

Chronométreur et speaker

Le chronométreur surveille le nombre et la durée des rounds ainsi que les temps de pause (1 minute), sonne le gong en début et fin de round, et décompte le temps lors des arrêts temporaires. Le speaker annonce le nom, le club, la ligue, le poids et le coin de chaque compétiteur, fait libérer l'aire avant chaque round (« coach dehors »), annonce le début et la fin de chaque round ainsi que le résultat du combat.

Responsable de l'arbitrage

Un responsable de l'arbitrage, juge-arbitre de niveau national, est désigné par le superviseur général de la manifestation. Il est chargé de :

- Désigner les arbitres et juges et les répartir sur les aires de compétition ;
- Superviser et coordonner l'ensemble des prestations d'arbitrage et de jugement ;
- Contrôler la conformité des aires, la présence du staff médical et les documents fédéraux des compétiteurs ;

- Résoudre tout cas technique non prévu par le présent règlement et intervenir en cas de non-respect de la réglementation ;
- Organiser une réunion explicative du règlement à destination des coachs avant la compétition ;
- Rendre un rapport officiel final sur la compétition.

La commission des juges et arbitres de la FFKDA peut suspendre, temporairement ou définitivement, tout arbitre pour un problème de comportement ou un niveau d'arbitrage insuffisant.

10. Le responsable de l'organisation

Un responsable de l'organisation, sous l'autorité du superviseur général de la manifestation, est chargé de :

- Assurer la bonne préparation de la compétition en concertation avec la commission sportive ;
- Aménager les aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement des équipements nécessaires ;
- Prévoir les espaces d'enregistrement, d'assistance médicale et de contrôle antidopage (salle équipée d'un point d'eau) ;
- Veiller à la vérification des documents fédéraux des compétiteurs et contrôler la pesée ;
- Répartir les documents de tirage sur les tables des officiels et les récupérer en fin de rencontre ; il est seul habilité à modifier les listes officielles de tirage ;
- Superviser le déroulement des compétitions et prendre les mesures nécessaires à la sécurité de tous ;
- Traiter les réclamations en première instance et, en cas de désaccord, transmettre au superviseur général.

Le lieu d'accueil d'une Coupe de France doit recevoir au minimum 300 spectateurs assis, disposer de 2 à 10 aires, d'un espace d'échauffement, d'un espace de pesée, de zones officielles, de vestiaires et d'une salle de contrôle antidopage. Pour une compétition régionale, la jauge minimale est de 200 spectateurs assis et de 2 à 8 aires, les autres exigences étant identiques.

11. Avertissements, pénalités et échelle des sanctions

L'échelle des sanctions comporte trois niveaux, sur le modèle des réglementations sportives de la FFKDA :

Les remontrances

Pour toute faute bénigne n'ayant pas d'incidence sur le potentiel de victoire de l'adversaire, l'arbitre peut adresser une remontrance verbale au compétiteur, sans arrêter le combat et sans incidence sur le résultat.

Les avertissements / pénalités

Si un compétiteur transgresse les règles sans que la faute justifie une disqualification, l'arbitre arrête l'assaut et donne un avertissement, en désignant clairement le compétiteur sanctionné (signe à l'index, bras tendu) et en annonçant la faute à voix haute et par geste aux juges.

- Chaque avertissement officiel de l'arbitre entraîne 3 points négatifs pour le compétiteur sanctionné ;
- Le compétiteur en retard à l'appel, ou se présentant sans équipement réglementaire, reçoit un point négatif avant le début de la rencontre ;
- L'arbitre n'est pas tenu de respecter une hiérarchie stricte et peut cumuler plusieurs pénalités simultanément.

La disqualification

Elle est prononcée par l'arbitre, après accord des juges, dans les cas suivants : refus d'obéir immédiatement aux ordres de l'arbitre ; comportement offensif ou agressif envers l'arbitre ou l'adversaire ; usage d'une technique interdite ; comportement antisportif grave ou mettant en danger la sécurité de l'adversaire. Un coach ou soigneur ayant transgressé les règles peut également être disqualifié, de même que son compétiteur en cas de refus d'obéissance. Si les deux compétiteurs sont fautifs, ils peuvent être disqualifiés conjointement.

Un compétiteur disqualifié ne peut recevoir aucune récompense (médaille, trophée, titre ou grade) au titre de la compétition durant laquelle il a été disqualifié.

12. Assistance médicale

La présence d'un médecin est obligatoire pour toute compétition de Naban Contrôlé ; il ne quitte pas sa place avant la fin du dernier assaut et utilise des gants chirurgicaux lors de ses interventions. Une équipe médicale disposant de matériel, de médecins et de techniciens suffisants pour une intervention sécurisée et rapide est mise en place par l'organisateur, conformément à la réglementation médicale FFKDA. La présence supplémentaire d'une équipe de secours civile est requise à partir de 1 500 spectateurs.

- Le médecin n'intervient sur l'aire qu'à l'appel de l'arbitre central et dispose d'un délai maximal de deux minutes pour décider du traitement d'une blessure ;
- Il examine tout compétiteur mis hors de combat à la suite d'une soumission, d'une chute ou d'une perte de conscience ; toute reprise du combat après perte de conscience est soumise à son avis ;
- Il autorise ou non la poursuite de l'assaut et peut demander l'arrêt du combat pour blessure, crampe invalidante, saignement persistant après deux interventions, ou incapacité physique avérée ;
- Il signale au responsable de l'organisation tout compétiteur suspecté d'être sous l'emprise d'un produit prohibé ;
- Il établit, en fin de compétition, un rapport médical destiné au médecin fédéral.

Si un compétiteur demeure inconscient, seuls l'arbitre et le médecin en charge restent autorisés sur l'aire, sauf besoin d'assistance supplémentaire. Les procédures post-KO et post-arrêt médical suivent le règlement médical général de la FFKDA.

13. Déroulement de la compétition et salut

L'arbitre central et les juges se positionnent avant le début de l'assaut. L'attribution des coins se fait par tirage au sort à la table officielle ; le premier compétiteur appelé occupe le coin rouge. Les compétiteurs se placent dos à dos, à un mètre l'un de l'autre, avant le début du combat.

Le salut de Bando Naban, obligatoire, s'effectue à l'arrivée sur l'aire de combat envers les officiels puis envers l'adversaire, avant le premier round et après l'annonce de la décision finale. Le salut entre les rounds est interdit. Avant de débuter la lutte, les compétiteurs peuvent se toucher les mains en signe de rivalité amicale et sportive.

C'est le devoir de l'arbitre de démarrer et, s'il le juge nécessaire, d'interrompre le combat, en s'assurant que les compétiteurs puissent maintenir au mieux leur position lors d'un arrêt et que le combat se poursuive dans l'aire réglementaire.

Il est du devoir de l'arbitre de s'assurer que les athlètes peuvent poursuivre le combat en toute sécurité dans la zone de combat, en application des règles de gestion de sortie d'aire décrites à l'article 6.

14. Techniques autorisées et comptabilisation des points

Le règlement est établi selon le principe du « point fighting » : chaque technique validée par l'arbitre vaut 1 point. Il ne peut y avoir deux comptes d'affilée de points sur la même prise ou le même mouvement. Après validation d'une technique, l'arbitre commande « lâchez, luttez » et les compétiteurs enchaînent sous son commandement.

Techniques comptabilisées (1 point chacune) :

- L'amenée au sol : lorsqu'un compétiteur force son adversaire, initialement debout, à venir au sol sur le dos, le côté ou en position assise ;
- Le contrôle en montée : être à cheval sur son adversaire ;
- Le contrôle en montée arrière : être au-dessus de l'adversaire, assis sur son torse, sans demi-garde, genoux ou genou/pied au sol, en faisant face à l'adversaire (un bras peut être placé sous une jambe de l'adversaire) ;
- Le contrôle du dos : talons placés entre les cuisses de l'adversaire (un bras de l'adversaire peut être sous une jambe, sans dépasser la ligne d'épaule) ;
- Le contrôle genou poitrine ou estomac : genou posé sur la poitrine, le ventre ou les côtes de l'adversaire allongé, jambe tendue, pied au sol, face à l'adversaire ;
- Le renversement : lorsque le compétiteur du dessous, avec l'adversaire dans sa garde ou demi-garde, inverse la position et force l'adversaire du dessus à se retrouver en dessous ;
- Les soumissions autorisées, portées avec contrôle et progressivité.

Chaque position de contrôle doit être maintenue 3 secondes pour être comptabilisée. Si un compétiteur souffre d'une technique de soumission, il doit se manifester immédiatement pour en réclamer l'arrêt, par un signe (frappe au sol/sur l'adversaire avec un membre) ou oralement (« tape », « stop »).

15. Techniques et actes interdits

Techniques strictement interdites, entraînant la disqualification de leur auteur :

- Toutes frappes, debout ou au sol ;
- Le slam (projection avec chute contrôlée de l'adversaire sur le dos ou la tête, en se jetant en arrière) ;
- La clé de cou, la clé de talon, la clé de nuque, la clé en rotation ;
- Les clés avec torsion des genoux, la torsion du genou (telle que définie ci-après), la torsion de cervicales ;
- La saisie des doigts et orteils, les clés sur petites articulations (doigts, orteils), la torsion des doigts ;
- La mise en extension de la colonne vertébrale ;
- L'amenée au sol en ciseaux et les ciseaux aux jambes (« kani basami ») ;
- Mettre la main ou le pied, ou pousser la tête, sur le visage de l'adversaire ;
- Projeter ou amener au sol en réalisant simultanément une clé ;
- Rechercher à projeter son adversaire sur la tête ou hors de la surface de combat.

> *Définition — Torsion du genou : placement d'une cuisse derrière la jambe de l'adversaire, mollet devant le corps au-dessus du genou, pied au-delà de la ligne médiane du corps de l'adversaire, avec pression exercée de l'extérieur vers l'intérieur, le pied de la jambe sous pression étant bloqué entre la hanche et l'aisselle (il n'est pas nécessaire de tenir le pied pour que celui-ci soit considéré comme bloqué ; en position debout, un pied portant le poids du corps est également considéré comme bloqué).*

Comportements interdits :

- Langage grossier ; parler pendant le combat à son adversaire, son coach ou l'entourage ;
- Cracher, mordre, percuter ou marcher sur l'adversaire ;
- Saisir la tenue de son adversaire ;
- Maintenir une jambe ou un segment corporel sans réaliser d'action sportive ;
- Désobéir aux injonctions de l'arbitre ou agir après le gong ou le « stop » de l'arbitre ;

- Ne pas défendre ses chances, faire de l'anti-jeu (sortie d'aire volontaire, verrouillage systématique), ou toute action non sportive portant atteinte à l'intégrité physique ou morale de l'adversaire.

16. Les différentes possibilités de victoire

Victoire aux points (W.P)

À l'issue de l'assaut, le compétiteur ayant obtenu la décision de la majorité (ou de l'unanimité) des juges est déclaré vainqueur.

Victoire par abandon (RET)

Un compétiteur est déclaré vainqueur lorsque son adversaire abandonne volontairement après une minute de pause entre rounds, tape deux fois de la main sur l'adversaire, sur le sol ou sur lui-même, tape deux fois du pied lorsque ses bras sont contrôlés, se retire verbalement en demandant l'arrêt du combat, ou crie/émet des sons exprimant la douleur.

Victoire par arrêt de l'arbitre (R.S.C.)

L'arbitre peut arrêter l'assaut lorsqu'un compétiteur est inapte à poursuivre, en cas de faute technique grave d'un ou des deux compétiteurs, ou en cas de perte de conscience survenue lors d'une prise légale ou d'un accident non imputable à une manœuvre illégale de l'adversaire — dans ce dernier cas l'adversaire est déclaré vainqueur.

Victoire pour blessure

Si l'arbitre juge un compétiteur inapte à poursuivre en raison d'une blessure, il arrête l'assaut et déclare l'adversaire vainqueur, après consultation éventuelle du médecin dont l'avis est suivi. Cela s'applique notamment en cas de crampe invalidante, de risque sérieux de blessure identifié par l'arbitre, d'incapacité constatée par le médecin suite à une prise légale, de saignement persistant après deux interventions médicales, ou de perte de contrôle des fonctions basiques du corps. Un compétiteur perdant conscience à la suite d'un traumatisme crânien ne peut poursuivre la compétition et doit être pris en charge par l'équipe médicale.

Victoire par disqualification (DISQ)

Si un compétiteur est disqualifié, son adversaire est déclaré vainqueur. Si les deux sont disqualifiés, la décision est annoncée en conséquence. Un compétiteur disqualifié ne peut recevoir aucune récompense au titre de la compétition.

Victoire par forfait (W.O.)

Lorsqu'un compétiteur, présent et prêt à combattre, voit son adversaire ne pas se présenter après appel au haut-parleur : après deux minutes, le gong retentit et l'arbitre déclare le compétiteur présent vainqueur par forfait ; les juges complètent leurs feuilles de score en conséquence.

Modification des décisions

Toutes les décisions publiques sont définitives, sauf découverte d'une erreur de calcul des points, déclaration d'erreur d'un juge, ou violation avérée du présent règlement. Toute contestation est traitée en première instance par le responsable de surface avec le coach ; en cas de désaccord, elle est portée devant le superviseur général sur formulaire fédéral, rempli immédiatement par le coach. Aucune vidéo n'est recevable à l'appui d'une contestation, quelle qu'en soit la forme.

17. Antidopage

La FFKDA applique sa réglementation en matière de lutte contre le dopage ; chaque compétiteur est tenu de la respecter, en compétition comme en dehors. Tout compétiteur refusant de se soumettre à un examen médical ou à un contrôle antidopage avant ou après un assaut peut être immédiatement disqualifié ou suspendu, dans l'attente de sa comparution devant la commission disciplinaire compétente.

18. Nationalité du compétiteur

Pour participer aux compétitions organisées par la FFKDA (échelons régional et national), les compétiteurs n'ont pas l'obligation de posséder la nationalité française, sauf dispositions particulières propres à certaines compétitions (ex. Championnat de France).

19. Dispositions diverses

Signes religieux

Aucun signe ostentatoire et/ou pratique en lien avec une religion n'est autorisé dans les enceintes de pratique sportive et compétitive.

Modification du règlement

Le présent règlement constitue la réglementation officielle applicable aux compétitions de Naban Contrôlé placées sous l'égide de la FFKDA. Son application est de la responsabilité des représentants officiellement désignés par la fédération.

Rédaction non genrée

Pour faciliter la lecture, le pronom masculin est utilisé dans le présent document ; toutes les références aux personnes s'appliquent indifféremment aux deux genres.

ANNEXE — Catégories de poids et d'âge

Un licencié reste dans la même catégorie d'âge pendant toute la saison sportive (du 1er septembre au 31 août), même s'il change de tranche d'âge en cours de saison.

Pupilles à juniors (assaut)

Pupilles M/F 8-9 ans	Benjamin M/F 10-11 ans	Minime Fille 12-13 ans	Minime Garçon 12-13 ans
-18kg	-23kg	-28kg	-28kg
-23kg	-28kg	-32kg	-32kg
-28kg	-32kg	-37kg	-37kg
-32kg	-37kg	-42kg	-42kg
-37kg	-42kg	-46kg	-47kg
-42kg	-47kg	-50kg	-52kg
-47kg	-52kg	-55kg	-57kg
+47kg	+52kg	-60kg	-63kg
		+60kg	-69kg
			+69kg

Cadette 14-15 ans	Cadet 14-15 ans	Junior Fém. 16-17 ans	Junior Masc. 16-17 ans
-37kg	-37kg	-45kg	-45kg
-42kg	-42kg	-48kg	-48kg
-46kg	-47kg	-51kg	-51kg
-50kg	-52kg	-54kg	-54kg
-55kg	-57kg	-57kg	-57kg
-60kg	-63kg	-60kg	-60kg
-65kg	-69kg	-63,5kg	-63,5kg
+65kg	-74kg	-67kg	-67kg
		-71kg	-71kg
		-75kg	
		-81kg	
		-86kg	
		+86kg	

Séniors et vétérans (41-50 ans) — assaut

Sénior & Vétéran Féminine 41-50 ans	Sénior & Vétéran Masculin 41-50 ans
-50kg	-57kg
-55kg	-63kg
-60kg	-69kg
-65kg	-74kg
-70kg	-79kg
+70kg	-84kg
	-89kg
	-94kg
	+94kg

ANNEXE REGLEMENT AMSEA

ANNEXE D

REGLES DES COMPETITIONS ASSAUTS

Boxe Birmane Assauts « Bando contrôlé »

PREAMBULE

Lors des compétitions « assaut », la recherche de la mise hors combat (KO) est interdite. Toutes les techniques doivent être contrôlées et sans puissance. Pour participer aux compétitions « assaut », il faut être licencié et titulaire du grade correspondant (voir référentiel des grades).

Art. 1. MODIFICATION DES REGLES

Les règles contenues dans ce document constituent les règles officielles de la FFK applicables aux compétitions d'arts martiaux originaires du Myanmar organisées sur le territoire français. Ces règles doivent régir toutes organisations de rencontres en « assaut » (Bando contrôlé) sanctionnées par la FFK. Celles-ci sont appelées :

– Bando : nom birman.
– Bando Kick-Boxing : en Amérique du Nord.
– Bando contrôlé : en Europe et le reste du monde.

L'application de ces règles est de la responsabilité des représentants officiellement désignés par la FFK.

Art. 2. SANTE ET SECURITE DES BOXEURS

La FFK applique sa réglementation relative à la lutte contre le dopage. Chaque Boxeur est tenu de la respecter pendant et en dehors des compétitions.

La FFK autorise un maximum de 5 assauts par jour pour le Bando pendant les compétitions nationales relevant de son autorité.

Les procédures de contrôle médical et les directives de sécurité et de santé des Boxeurs sont celles du règlement médical de la FFK, validé par ses instances. Les certificats médicaux valables pour la compétition sont ceux prévus par la réglementation médicale de la FFK (passeport sportif et/ou certificats types fédéraux).

Pour les documents médicaux exigés, se référer au règlement médical de la FFK.

Les mineurs qui participent à une compétition doivent fournir une autorisation parentale de pratique et de soins signée (modèle FFK).

Art. 3. GENERALITES

Art.3.1 Base

La base de toutes les compétitions de Bando contrôlé est honneur, fairplay, courage et compétition honnête.

Les résultats des assauts détermineront le classement et le résultat final du Boxeur, du club ou de l'équipe en compétition.

Les résultats et classements atteints par des actes déshonorants ne seront pas reconnus par les juges ni les arbitres ; les officiels engageront en outre des procédures de sanction.

Toutes les compétitions relevant de la FFK, dans la discipline Bando contrôlé, doivent se dérouler selon ces règles.

Toutes les compétitions et assauts sont sur une base volontaire. Toutes les activités de Bando contrôlé doivent être basées sur le fairplay, le respect de tous les participants et officiels ainsi que la stricte application des règlementations techniques de la FFK.

Tous les sportifs, entraîneurs, officiels, représentants, organisateurs et membres affiliés à la FFK doivent respecter les règlements de la FFK et le code du sportif.

Art.3.2 Compétitions

Les compétitions officielles de la FFK, dans la discipline Bando contrôlé en assaut, sont :

– Coupes, Open et Trophée pour les catégories d'âges autorisées.

Lors des coupes se déroulant sur deux jours, si le programme prévisionnel indique plus de 9h de compétition par aire de combat et par jour, la décision de réduire la durée et/ou le nombre de rounds peut être prise. Cette décision doit être validée conjointement par le responsable de la commission d'arbitrage FFK compétente, le responsable de la commission nationale concernée, et par la direction technique nationale. Les finales doivent obligatoirement se dérouler dans le format prévu pour la discipline concernée.

Art.3.3 Equipement pour les compétitions

Les organisateurs des compétitions (coupes, opens, trophées) doivent fournir l'équipement nécessaire pour le déroulement de celle-ci :

– Des balances mécaniques ou électroniques (minimum deux)
– Un amplificateur avec un nombre suffisant de microphones
– Des équipements pour nettoyer et sécher le sol
– Chaque aire de combat doit être numérotée
– Un affichage adéquat du numéro de l'assaut en cours
– Un affichage adéquat du temps
– Musique sur CD ou clé USB pour assaut Boxe Birmane (facultatif)

Art.3.4 Tirage au sort

Chaque liste de tirage au sort doit comporter les éléments suivants : nom du tournoi, date et lieu, nom de la discipline, sexe, âge, catégorie de poids, nom du compétiteur, club et nombre de combats.

Art.3.5 Calendrier des compétitions FFK

Le calendrier des compétitions de la FFK sera disponible sur le site officiel de la FFK à tout moment et actualisé si nécessaire. Il comportera :

– les dates et lieux des coupes de France de Bando Contrôlé ;
– les dates et lieux des éventuels opens ou autres compétitions organisées par la FFK.

Art.4. COMPETITIONS

Art.4.1 Pour les coupes de France (Assaut)

Le lieu pour accueillir une compétition de ce niveau :

– Sera une salle pouvant recevoir au minimum 300 spectateurs assis
– Doit fournir un bon espace pour les aires d'assauts éducatifs en tatami (entre 2 et 10 tatamis)
– Doit avoir une partie réservée à l'échauffement pour accueillir le nombre de participants
– Doit fournir un espace adapté à la pesée
– Doit avoir des zones pour les arbitres, organisateurs et officiels FFK
– Doit avoir des vestiaires pour les Boxeurs
– Doit avoir une salle, équipée d'une pièce d'eau, pour le contrôle anti-dopage.

Art.4.2 Pour les coupes niveau Régional (Assaut)

L'endroit pour une compétition de ce niveau :

– Sera une salle pouvant recevoir au moins 200 spectateurs assis

– Doit fournir un bon espace pour les aires d'assauts éducatifs en tatami (entre 2 et 8 tatamis)
– Doit avoir une partie réservée à l'échauffement pour accueillir le nombre de participants
– Doit fournir un espace adapté à la pesée
– Doit avoir des zones pour les arbitres, organisateurs et officiels FFK
– Doit avoir des vestiaires pour les Boxeurs
– Doit avoir une salle, équipée d'une pièce d'eau, pour le contrôle anti-dopage.

Art.4.3 Buvette

Une buvette sera prévue par l'organisateur de la compétition. Il devra y avoir au minimum du thé, du café et des boissons sans alcool. Pour la commune de Paris, les buvettes ne sont pas autorisées dans les gymnases de la capitale.

Art.5. LES GANTS

Les Boxeurs devront porter des gants autorisés par la FFK et respectant les caractéristiques définies ci-dessous.

Caractéristiques des gants : les gants pèseront 8 onces pour les poussins à cadets et 10 onces pour les juniors. Seuls les gants avec attache en Velcro seront autorisés. Seuls des gants propres et en parfait état, sans déformation, pourront être utilisés.

En coupe régionale, pour les séniors et vétérans assaut : gants de 10 onces jusqu'à -84kg inclus et 12 onces au-delà.

Contrôle des gants et bandages : tous les gants et bandages seront contrôlés par l'arbitre central, ou un officiel au pied du tatami, avant le début de l'assaut. En cas de non-respect du règlement, le Boxeur a 2 minutes pour se mettre en conformité, chronométrées sous contrôle du superviseur. À défaut, il est disqualifié par l'arbitre.

Art.6. BANDES

Les bandes sont utilisées pour envelopper les poings et éviter les blessures. Les bandes en coton mesurent 250cm de long et 5cm de large et sont dépourvues de bords tranchants. Elles seront attachées sur le dessus du poignet du Boxeur à l'aide de sangles coton auto-adhésives ; longueur maximum 15cm sur 2cm de large. L'utilisation des mitaines est autorisée.

Le bandage dur est interdit ; il entraîne la disqualification immédiate du Boxeur.

Art.7. TENUES

Le Boxeur devra obligatoirement s'équiper selon les règles suivantes :

Vêtements

Les Boxeurs doivent porter un short de Bando contrôlé et un longyi (carré de tissu de la couleur du coin, pour le respect de la tradition du Bando contrôlé). Les shorts ou t-shirts/débardeurs portant des inscriptions de type « kickboxing » ou d'autres disciplines sont interdits, tout comme les poches. Les inscriptions « BANDO », « Banshay », « Lethwei », « Naban » ou « Cakkabyuha » sont autorisées.

Pour les femmes, le port du débardeur ou d'une brassière est autorisé, ainsi que du legging pour toutes les combattantes.

Protège-dents

Les protège-dents doivent être en matière caoutchouc/plastique souple et flexible, en protection complète ou du haut uniquement, adaptés à la configuration de la bouche du compétiteur. Leur usage est obligatoire pour toutes les catégories d'âge (sauf certificat dentaire contraire).

Coquille

La coquille est obligatoire pour les compétiteurs hommes et femmes (optionnelle pour les filles de poussins à cadets), en matière plastique dure ou métal, portée sous le short. Les coquilles de type boxe anglaise sont interdites.

Casque, protège-tibia, plastron

Le port du casque est obligatoire, conforme aux caractéristiques de la FFK ; les casques à pommettes sont interdits. Le port de protège-tibias est obligatoire. Le port du plastron est obligatoire pour toutes les catégories sauf senior et vétéran (facultatif). Le protège-poitrine féminin n'est pas obligatoire dès lors que le plastron est porté.

Eléments non autorisés

Aucune graisse, vaseline, huile ou produit dangereux pour l'adversaire n'est autorisé. Les Boxeurs seront rasés de près ; les barbes sont interdites, une fine moustache est tolérée.

L'arbitre exclura de l'assaut tout Boxeur non conforme au code vestimentaire ; en cas de tenue ou gants défaits durant l'assaut, l'arbitre arrêtera l'assaut pour remise en place.

Art.8. EXAMEN MEDICAL – PESEE ET CLASSIFICATION DE POIDS POUR LES COMPETITIONS

Examen médical

Lors de la pesée, un compétiteur doit être en possession de ses documents médicaux ou attestation justifiant son aptitude à participer à la compétition, conformément à la réglementation médicale de la FFK, sous peine d'exclusion.

Le Boxeur devra présenter sa licence FFK en cours de validité, avec photo obligatoire, pour la saison en cours.

Un Boxeur ne sera pas autorisé à prendre part à un assaut s'il a un pansement sur une plaie, coupure, blessure, lacération ou blessure sanglante sur la tête ou le visage, y compris le nez et les oreilles.

Catégories de poids et d'âge

Les sur-classements d'âges sont interdits. La mixité est interdite.

POUSSIN M/F 8/9 ans	BENJAMIN M/F 10/11 ans	MINIME FILLE 12/13 ans	MINIME GARCON 12/13 ans	CADETTE 14/15 ans	CADET 14/15 ans	JUNIOR FEM. 16/17 ans	JUNIOR MASC. 16/17 ans
-18kg	-23kg	-28kg	-28kg	-37kg	-37kg	-45kg	-45kg
-23kg	-28kg	-32kg	-32kg	-42kg	-42kg	-48kg	-48kg
-28kg	-32kg	-37kg	-37kg	-46kg	-47kg	-51kg	-51kg
-32kg	-37kg	-42kg	-42kg	-50kg	-52kg	-54kg	-54kg
-37kg	-42kg	-46kg	-47kg	-55kg	-57kg	-57kg	-57kg
-42kg	-47kg	-50kg	-52kg	-60kg	-63kg	-60kg	-60kg

POUSSIN M/F 8/9 ans	BENJAMIN M/F 10/11 ans	MINIME FILLE 12/13 ans	MINIME GARCON 12/13 ans	CADETTE 14/15 ans	CADET 14/15 ans	JUNIOR FEM. 16/17 ans	JUNIOR MASC. 16/17 ans
-47kg	-52kg	-55kg	-57kg	-65kg	-69kg	-63,5kg	-63,5kg
+47kg	+52kg	-60kg	-63kg	+65kg	-74kg	-67kg	-67kg
		+60kg	-69kg		+74kg	-71kg	-71kg
		+69kg				+71kg	-75kg
							-81kg
							-86kg
							+86kg

La pesée

– Les Boxeurs de chaque catégorie de poids seront pesés soit la veille de la compétition et/ou le matin de la compétition.

– Chaque Boxeur ne peut être pesé officiellement qu'une seule fois ; le poids enregistré est définitif, sauf retour autorisé jusqu'à 15 minutes avant la fin de la pesée en cas de non-conformité initiale.

– Le poids est celui affiché par la balance, Boxeur déshabillé ou en short, en mesure métrique. Les balances électroniques digitales sont acceptées.

– Tous les Boxeurs doivent être en possession de la licence FFK et des documents médicaux requis, sous peine de non-participation.

– Une tolérance de poids de 1kg (incluant 200g de tolérance de balance) est admise pour les catégories poussins à cadets inclus ; 200g de tolérance pour juniors, seniors et vétérans.

Catégories de poids pour les séniors et vétérans en assaut (41 à 50 ans inclus) :

SENIOR & VETERAN FEMININE (41-50 ans)	SENIOR & VETERAN MASCULIN (41-50 ans)
-50kg	-57kg
-55kg	-63kg
-60kg	-69kg
-65kg	-74kg
-70kg	-79kg
+70kg	-84kg
	-89kg
	-94kg
	+94kg

Art.9. ROUNDS

Durée des rounds :

– Pré-poussins : 3x1 minute, 45 secondes de pause.
– Poussins : 3x1 minute, 45 secondes de pause.
– Benjamins : 3x1 minute, 45 secondes de pause.

– Minimes : 3x1 minute, 45 secondes de pause.
– Cadets : 3x1 minute, 45 secondes de pause.
– Juniors, séniors, vétérans : 3x2 minutes, 1 minute de pause.

Appel des Boxeurs : après trois appels (à une minute d'intervalle), si le Boxeur ne se présente pas, le responsable de surface fait démarrer le chrono (point négatif pour retard ou équipement non conforme). Passé un délai de deux minutes supplémentaires, le vainqueur est déclaré par forfait.

Art.10. LES ENTRAÎNEURS

Chaque Boxeur a droit à un seul entraîneur dans son coin, titulaire d'un diplôme d'encadrement reconnu par la FFK et licencié à la FFK.

Seule cette personne aura accès à l'aire de compétition ; durant l'assaut, il sera assis au bord du tapis sur une chaise mise à sa disposition.

Le superviseur général de chaque compétition organisera une réunion avec les juges/arbitres et les entraîneurs, afin de rappeler que les règles FFK seront suivies et que toute infraction expose à une perte de points voire à la disqualification.

Aucun conseil, assistance ni encouragement ne sera donné par un entraîneur durant les rounds. Toute violation peut entraîner un avertissement ou une disqualification de l'entraîneur et/ou du Boxeur. Un entraîneur retiré du coin par l'arbitre devra quitter la salle pour le reste de la session (et, en tournoi, pour le tournoi entier), tout en pouvant s'installer en tribune.

Tenue de l'entraîneur : survêtement et chaussures de sport, sans couvre-chef, sous peine de ne pas être autorisé à officier.

Art.11. ARBITRES ET JUGES ET RESPONSABLES

Pour tous les juges et arbitres d'une compétition, l'utilisation du téléphone portable est strictement interdite pendant qu'ils officient.

Superviseur général de manifestation

Chaque compétition sur le territoire national sera contrôlée et dirigée par un arbitre reconnu par la FFK (le superviseur général), responsable de la compétition et garant de la bonne application des règlements fédéraux ; il ne remplit pas de feuille de score.

Responsable de surface

Sous l'autorité du superviseur général, le responsable de surface déploie les arbitres et juges pour la surface dont il a la responsabilité, contrôle le tatami, les équipements et tenues, autorise l'ouverture de la compétition, gère les documents de tirage et traite les réclamations avec le superviseur général. Il sera obligatoirement juge arbitre de niveau National, désigné selon les procédures de la FFK.

Il annonce le résultat de la rencontre après vérification des feuilles de notation, et remplit les documents de suivi des combattants (licence / passeport technique FFK).

Juges

Chaque assaut sera noté par trois juges FFK, assis à l'écart du public, immédiatement adjacents au tatami.

Neutralité et conflit d'intérêt

Les arbitres et juges sont sélectionnés par la commission d'arbitrage FFK compétente selon des règles garantissant leur neutralité. Aucun officiel ne peut agir en tant que manager, entraîneur, coach ou soigneur d'un Boxeur ou d'une équipe participant à l'assaut qu'il arbitre ou juge, ni officier dans un assaut où participe un athlète de son propre club.

Désignation des juges et arbitres

L'arbitre et les juges sont désignés par la commission d'arbitrage FFK compétente pour les disciplines associées, au niveau régional ou national selon le niveau de la compétition.

Action disciplinaire

La commission des juges et arbitres de la FFK peut suspendre temporairement ou définitivement tout arbitre pour des problèmes de comportement ou un niveau d'arbitrage insatisfaisant.

Art.12. L'ARBITRE

Le respect de l'intégrité physique du Boxeur est la première préoccupation de l'arbitre.

L'arbitre officiera dans le ring, en tenue traditionnelle de Bando contrôlé (pantalon rouge, haut blanc, baskets) ou en tenue officielle usuelle FFK (pantalon noir, polo FFK, baskets noires). Le port de gants chirurgicaux (fournis par l'organisateur) est obligatoire ; ceinture, bagues, téléphone, collier, bracelet sont interdits.

L'arbitre devra : s'assurer du strict respect du fairplay, superviser l'intégralité de l'assaut, s'assurer qu'un Boxeur diminué ne subisse pas de coups injustes et inutiles, vérifier gants et tenues.

Trois mots d'ordre : « STOP », « BOXE », « BREAK » (séparation en corps à corps, recul obligatoire avant reprise).

À l'issue de l'assaut, il rassemble et vérifie les feuilles des trois juges avant de les remettre au responsable de surface. Il n'annonce le vainqueur qu'après l'annonce officielle, en levant sa main.

En cas de disqualification ou d'arrêt d'assaut, l'arbitre communique d'abord au superviseur le nom du Boxeur et les raisons de sa décision, pour annonce publique par le speaker.

L'arbitre a le pouvoir d'arrêter un assaut déséquilibré, d'avertir ou disqualifier un Boxeur ou son entraîneur pour infraction ou comportement antisportif.

Aspect médical : l'arbitre doit fournir un certificat médical conforme au règlement médical fédéral de la FFK. Le port de lunettes est interdit pendant l'assaut (lentilles souples autorisées).

Règle du vu/non vu et régulier/non régulier : en cas de coup douteux, l'arbitre peut consulter ses juges avant de statuer.

Art.13. JUGES

Tenue identique à celle des arbitres (lunettes et veste neutre noire tolérées si besoin).

Chaque juge évalue indépendamment les mérites des deux Boxeurs et désigne le vainqueur selon la règlementation, sans échanger avec quiconque hormis l'arbitre pendant l'assaut. Il note les points immédiatement à l'issue de chaque round, totalise en fin d'assaut, désigne le vainqueur et signe sa feuille de scores, sans quitter son siège avant l'annonce du verdict.

Le juge doit être impartial, objectif, neutre, et maîtriser parfaitement la règlementation. Le bulletin de pointage doit être rempli lisiblement, sans ratures.

Symboles du bulletin de juge : R (remontrances), W (avertissement), W.P (victoire aux points), DISQ (disqualification), RET (abandon), R.S.C (arrêt de l'arbitre), Out Class (insuffisance technique), W.O (forfait), N.C (non compétition).

Art.14. CHRONOMETREUR ET SPEAKER

Le chronométreur surveille le nombre et la durée des rounds et des pauses (45 secondes à 1 minute selon l'âge), sonne le gong, libère le tatami cinq secondes avant la fin du repos et décompte le temps sur instruction de l'arbitre.

Le speaker annonce le nom du Boxeur, son club, sa ligue, son poids et son coin ; il fait libérer le tatami (« soigneur dehors »), annonce le début et la fin de chaque round, le résultat de l'assaut et le nom du vainqueur. Il est assis directement au bord de la table officielle.

Art.15. DECISIONS

Victoire aux points (WP) : décision de la majorité ou de l'unanimité des juges.

Victoire par abandon (RET) : abandon volontaire après une minute de pause entre les rounds.

Victoire par arrêt de l'assaut par l'arbitre (RSC) : lorsqu'un Boxeur est dépassé ou inapte à continuer.

Blessure : l'arbitre, éventuellement en consultation avec le médecin, arrête l'assaut si un Boxeur est inapte à continuer.

Victoire par disqualification (DISQ) : le Boxeur disqualifié ne peut recevoir aucune récompense, médaille, trophée, grade ou titre de la compétition concernée.

Victoire par défaut : absence de l'adversaire après appel, gong à deux minutes, déclaration du vainqueur par l'arbitre.

Changement de décision : les décisions publiques sont définitives, sauf erreur de calcul des points, erreur déclarée d'un juge ayant inversé les scores, ou violation évidente des règles de la FFK.

Le responsable de surface traite immédiatement la contestation avec l'entraîneur ; en cas de désaccord, la réclamation, formulée sur le formulaire FFK obligatoire rempli par le moniteur principal, est portée au superviseur général, qui annonce le résultat officiel ou permet de refaire tout ou partie de l'assaut. Aucune vidéo n'est recevable dans le cadre d'une contestation.

Art.16. LES ZONES CIBLEES AUTORISEES

La tête (avant, côté, front, dessus), le torse (avant et côté, au-dessus de la taille), la jambe (du pied jusqu'au-dessus de la cuisse).

Art.17. LES TECHNIQUES AUTORISÉES

Les techniques de Bando contrôlé (poings, genoux, tibias, pieds) doivent être utilisées durant tout l'assaut sans recherche de puissance de frappe, avec précision et contrôle. Toute technique partiellement déviée ou bloquée n'est pas prise en compte.

Techniques de poings : toutes (directs, crochets, uppercuts, revers, swing, marteau) ; les techniques retournées sont interdites jusqu'en cadets inclus.

Techniques de pieds/tibias : toutes autorisées.

Techniques de genoux : toutes autorisées (grande vigilance requise, le genou n'étant pas protégé) ; les techniques de genoux au visage sont interdites.

Corps à corps et projections : autorisés, sans forte pression sur la nuque ni traction de la tête vers le bas.

Art.18. LES ZONES CIBLEES, TECHNIQUES ET ATTITUDES INTERDITES

– Attaquer la gorge, le bas-ventre, les reins, le dos, l'aine, l'arrière de la tête ou de la nuque.
– Traction sur la tête.
– Tourner le dos, se dérober, tomber au sol délibérément, saisie intentionnelle, techniques en aveugle, lutte, tête baissée sous la taille de l'adversaire.
– Coups de coude et coups de coude retournés.
– Coups de poing retournés (selon l'âge).
– Coups de genou au visage.

– Attaquer un adversaire sorti du tatami, ou tombé/déjà au sol.
– Quitter le tatami ; huile sur le visage ou le corps.
– Chercher à mettre KO son adversaire ; toute blessure causée par la puissance de frappe est sanctionnée.
– Piétiner la tête ou le corps d'un Boxeur à terre (disqualification possible, décision des juges à la majorité).
– Cracher ou laisser tomber volontairement son protège-dents.
– Discuter ou commenter les décisions de l'arbitre pendant le combat.

Art.19. ATTRIBUTION DES POINTS

Les points sont attribués à chaque touche précise et sans puissance (poings, pieds, genoux, corps à corps, projections), sur une cible autorisée et sans infraction aux règles. Dix points sont accordés en fin de round, sans fraction.

Un Boxeur gagne le round s'il touche davantage et avec des techniques plus variées, s'il a le meilleur style et la meilleure tactique, ou s'il commet moins d'infractions.

Système de notation : 10 points au vainqueur du round, l'adversaire recevant proportionnellement moins (9-8-7) ; 10 points chacun en cas d'égalité ; perte d'un point par avertissement reçu.

En cas d'égalité en fin d'assaut, la victoire revient au Boxeur le plus technique et au meilleur style, puis à la meilleure défense, le fair-play pouvant également être pris en compte.

Art.20. FAUTES

Le Boxeur qui n'obéit pas aux instructions de l'arbitre, agit contre les règles, adopte un comportement antisportif ou commet une faute peut être mis en garde, averti ou disqualifié sans préavis.

Trois remontrances pour une même faute, ou quatre remontrances différentes, entraînent automatiquement un avertissement. Après un premier avertissement, toute nouvelle faute est directement sanctionnée par un avertissement. Trois avertissements entraînent la disqualification.

Types de fautes notamment : frapper avec puissance, mordre, donner un coup de tête, cracher, appuyer sur les yeux, projeter par techniques de judo/lutte, attaquer un adversaire au sol ou se relevant, bloquer bras ou tête, remarques agressives, ne pas reculer au « BREAK », frapper après le « STOP », agresser l'arbitre, discuter ses décisions, utiliser des substances interdites. Chaque Boxeur peut être tenu responsable des agissements de ses entraîneurs.

Art.21. MEDECIN

La présence d'un médecin est obligatoire pour toute compétition « assaut » ; il reste à la table officielle jusqu'à la fin du dernier assaut et utilise des gants chirurgicaux lors de ses interventions.

Il ne peut intervenir sur le tatami que sur appel de l'arbitre, dans un délai de décision de deux minutes maximum. Il doit avoir l'expérience du traitement des blessures spécifiques au Bando contrôlé ou au Muaythai.

L'organisateur est responsable de la mise à disposition d'une équipe médicale suffisante, en adéquation avec la réglementation médicale de la FFK.

Boxeur inconscient : seuls l'arbitre et le médecin en charge restent sur le tatami, sauf besoin d'assistance supplémentaire.

Art.22. PROCEDURE APRES KNOCK-OUT, RSC ET R.S.C.H

La recherche du KO est interdite en Bando contrôlé « assaut ». Si un KO survenait néanmoins, les procédures du règlement médical fédéral de la FFK seront obligatoirement appliquées, dans les mêmes conditions que pour l'ensemble des disciplines de la fédération.

Art.23. SALUT BANDO CONTRÔLÉ

Le salut de Bando contrôlé est obligatoire à l'arrivée sur l'aire de combat, saluant les officiels et l'adversaire. Avant et après l'assaut, les Boxeurs peuvent se toucher les gants en signe de rivalité amicale et sportive. Le salut a lieu avant le premier round et après l'annonce de la décision ; il est interdit entre les rounds.

Art.24. ANTIDOPAGE

Tout Boxeur qui refuse de se soumettre à un examen médical ou à un contrôle antidopage avant ou après un assaut peut être immédiatement disqualifié ou suspendu, dans l'attente de comparution devant la commission disciplinaire compétente.

La FFK se réfère à son règlement disciplinaire de lutte contre le dopage, adopté et voté par son comité directeur, dans le respect des dispositions de l'Agence française de lutte contre le dopage (AFLD).

Art.25. LA NATIONALITÉ D'UN BOXEUR

Pour participer aux compétitions organisées par la FFK (régional, national), les compétiteurs n'ont pas l'obligation d'avoir la nationalité française.

Art.26. RELIGION/CULTE

Aucun signe ostentatoire et/ou pratique en lien avec une religion n'est autorisé dans les enceintes de pratiques sportives et compétitives.

Art.27. NOTE

Pour faciliter la lecture du texte, le pronom masculin est utilisé. Toutefois, toutes les références aux personnes s'appliquent aux deux genres.

SAISON 2026-2027

ARTS MARTIAUX
SUD-EST ASIATIQUE
FFK

39, Rue Barbès 92120 MONTROUGE
ffkarate.fr