

Semi - Contact



Règles générales

Le Semi Contact offre à tous les licenciés de la FFFCDA (Fédération Française de Full Contact et Disciplines Associées) la possibilité de se confronter dans une discipline de combat commune.

Grâce à des protections spécialement étudiées, cette forme de compétition est non dangereuse et le KO est interdit.

Le participant à une compétition de Semi Contact s'engage à respecter scrupuleusement les règles de la Fédération dans un esprit sportif.

Table des matières : Chapitre 3 - Semi - contact	3
Art. 1. Définition	4
- Art 1.1 - Semi- Contact.....	4
- Art 1.2 - Aire de Combat	4
- Art 1.2.1 - Le juge.....	4
- Art 1.2.2 - L'arbitre.....	4
- Art 1.3 - Equipements et Tenues	5
- Art 1.4 - Durée des combats	5
- Art 1.5 - Catégories	6
Art. 2. Règles de combat	6
Art. 3. Commandements de l'Arbitre	7
Art. 4. Les cibles autorisées	8
Art. 5. Les cibles interdites	8
Art. 6. Les techniques autorisées	8
Art. 7. Les techniques et actions non autorisées	9
Art. 8. Les attaques jugées valables	9
- Art. 8.1 - Les décisions de l'arbitre et des Juges	9
- Art. 8.1.1 - Score – Formules d'arbitrage	10
- Art. 8.1.2 - Non score	10
- Art. 8.2 – La notion de "Point"	10
- Art. 8.2.1 – L'attribution de points	10
- Art. 8.2.2 – La procédure d'attribution des points	11
Art. 9. Pénalités - Avertissements, disqualifications et sorties	12
- Art. 9.1 La disqualification	12
- Art. 9.2 Les sorties.....	12
- Art. 9.2 L'abandon du combattant.....	12
Art. 10. La gestuelle de l'arbitre	12
Art. 11. La violation des règles	13
Art. 12. Arrêt du combat (Temps mort)	13
- Art. 12.1 – Règles du temps mort	13
Art. 13. Les blessures	13
Art. 14. La procédures pour blessures	14
- Art. 14.1 Procédure générale	14
Art. 15. Compétitions de types Grands Champions, Open et par Equipes	14
- Art. 15.1 – Compétition Grand Champ	14
- Art. 15.1.1 – Compétition Open.....	15
- Art. 15.2 - Compétition par Equipes.....	15
- Art. 15.2.1 - Modalités	15
- Art. 15.2.2 – Remarques sur compétitions par équipe.....	15
Art. 16. Respect des combattants	15
Art. 17. Règles Anti- Dopage	15
Art. 18. Divers	16

Art. 1. Définitions

1.1. Semi contact :

Le Semi-Contact est une discipline Poings-Pieds où deux combattants s'affrontent avec pour objectif de marquer le plus grand nombre de points durant le temps réglementaire. Les principales caractéristiques du semi contact sont la technique et la rapidité.

Les compétitions de semi contact doivent se dérouler en respectant l'esprit même de cette discipline qui est avant tout non dangereuse et ouverte au plus grand nombre **puisque le KO est formellement INTERDIT.**

C'est une discipline qui met en valeur d'un point de vue athlétique, les techniques de coups de pieds et coups de poings qui doivent être exécutés avec un contrôle parfait.

Après chaque point marqué, le combat est interrompu. L'arbitre procède alors au rendu de décision en indiquant et en désignant le combattant à qui les points sont attribués.

Le combattant déclaré vainqueur par l'arbitre, après décision des officiels de l'aire de combattant, est celui qui :

- totalise 10 points d'écart sur son adversaire
- voit son adversaire disqualifier, abandonner.
- à la fin du temps réglementaire totalise le plus de points, ayant été additionnés au cours du combat.

1.2. Aire de combat

L'aire de combat est appelée le Tatami, et est une surface carrée de 8 m de côté au maximum.

Pour les compétitions niveau départemental, régional, national, cette dimension peut varier et sera précisée par l'organisateur.

1.2.1 Le juge

Le juge observera les actions des compétiteurs dans son champ de vision et dans les cas suivants, il signalera immédiatement ses observations à l'arbitre au moyen des gestes codifiés uniquement :

- quand un des compétiteurs marque un point
- quand il voit un acte prohibé
- quand il remarque une blessure ou un malaise
- quand l'un des compétiteurs ou les deux sortent du tapis
- d'une manière générale, quand il l'estime nécessaire.

1.2.2 L'arbitre

L'arbitre est assisté de juges

L'arbitre a le pouvoir de :

- diriger le combat
- s'assurer qu'il se déroule selon les règles
- attribuer les points en fonction de ses juges
- expliquer le fondement de ses décisions
- donner des avertissements ou disqualifier
- prolonger la durée d'un combat
- annoncer le résultat

L'arbitre doit arrêter le combat en demandant à la table officielle de stopper le chronomètre quand:

- un compétiteur quitte l'aire de combat
- un compétiteur doit arranger sa tenue ou son équipement
- un compétiteur est à terre, blessé ou malade

En cas de blessure l'arbitre appellera le médecin. C'est à ce dernier de décider si le compétiteur peut ou non continuer le match, après avoir constaté la nature de la blessure.

1.3. Equipements et Tenue

1.3.1. Equipements de sécurité

L'arbitre refusera toute protection en mauvais état ou inadaptée ou non autorisée.

Sont obligatoires :

- Casque enveloppant la tête mais ne devant pas empêcher le combattant d'entendre l'arbitre. Attention les casques avec protèges-pommettes sont interdits
- Protège dents
- Protection de poitrine pour les féminines Seniors et Juniors, (recommandée pour les autres catégories féminines)
- Gants conformes à la pratique du Semi Contact ou du Full Contact
- Coquille de protection portée sous le pantalon
- Protège tibias non renforcés de matière dure
- Protections de pieds recouvrant entièrement les pieds (orteils et talons)
- L'usage de bandes adhésives sur les protections est interdit.

Plus généralement, tous les équipements permettant de protéger la santé et l'intégrité physique du combattant sont autorisés.

- Les bandages de protection, sous les gants, ne devront pas excéder 5 cm de large ni être recouvertes de bandes adhésives visant à former un ensemble rigide.
- Pour les compétitions non internationales (niveau départemental, régional et national), la protection des coudes et des genoux, et plastrons (non renforcées de matière dure) est autorisée

1.3.2. La tenue du combattant et du coach

Les compétiteurs doivent se présenter au juge de coin avant de pénétrer sur l'aire de combat afin qu'il vérifie la présence et la conformité des équipements de sécurité. Le combattant doit être vêtu de la tenue réglementaire constituée d'un pantalon de Full contact, d'un débardeur ou exclusivement d'un tee shirt, aux couleurs de leur club et de la ceinture correspondante à son grade.

Les tenues doivent être propres, non déchirées ou décousues, le compétiteur ne devant pas porter d'objets métalliques ou de bijoux.

Les ongles des mains et des pieds doivent être propres et correctement coupés.

L'arbitre refusera toute tenue qu'il jugera non adaptée à la sécurité ou à l'éthique de la compétition.

Pour les compétitions, le combattant ne peut pas avoir plus d'un coach.

La tenue du coach est le survêtement où le jogging, les chaussures de sport, dans tous les cas, aucune tenue de ville n'est autorisée. L'arbitre refusera toute tenue qu'il jugera non adaptée à la sécurité ou à l'éthique de la compétition.

En cas contestation d'un membre du club ou de refus : le combattant sera sanctionné ou disqualifié et le responsable du club pourra encourir des sanctions disciplinaires.

1.3. Durée des combats

Le temps réglementaire de chaque assaut (round) détermine la durée du combat fixé à :

- Catégorie Amateur en Semi- Contact : 3x2 minutes au maximum pour toutes les compétitions sous égide WAKO
- Catégorie Pro en Semi- Contact : 5 à 7 rounds avec une minute de repos entre chaque round.

Pour les compétitions non internationales (niveau départemental, régional et national), pour les catégories d'âges, se reporter au tableau de la FFFCDA

Pupilles : 2 x 1 mn

Poussin(e)s : 2 x 1 mn

Benjamins(es) : 2 x 1,30 mn

Minime : 2 x 1,30 mn

Cadet(tes) : 2 x 1,30 mn

Juniors: 2 x 2 mn

Seniors: 2 x 2 mn

Juniors (F) : 2 x 1,30 mn

Seniors (F) : 2 x 2 mn

Les durées précitées sont officielles, cependant la commission techniques pourra pour rendre la compétition équitable choisir de les modifier en fonction des engagements et des catégories, la durée des combats et sera précisée par l'organisateur.

1.4. Catégories de poids

Pour les compétitions de niveau départemental, régional, la pesée n'est pas obligatoire, la décision en incombe au responsable de la compétition.

En cas d'absence de pesée, des contrôles pourront être effectués. Si à la suite d'un contrôle, il s'avère que le surplus de poids dépasse 1 kg, le compétiteur incriminé sera disqualifié sans aucun recours possible, quelque soit le niveau de la compétition. Une disqualification n'entraînera aucun repêchage.

SENIORS

Masculin (de 18 à 45 ans)

Moins de 57 Kg
Moins de 63 Kg
Moins de 69 Kg
Moins de 74 Kg
Moins de 79 Kg
Moins de 84 Kg
Moins de 89 Kg
Moins de 94 Kg
Plus de 94 Kg

Féminines (de 18 à 45 ans)

Moins de 50 Kg
Moins de 55 Kg
Moins de 60 kg
Moins de 65 Kg
Moins de 70 Kg
Plus de 70 Kg

JUNIORS

Masculin (de 16 à 18 ans)

Moins de 57 Kg
Moins de 63 Kg
Moins de 69 Kg
Moins de 74 Kg
Moins de 79 Kg
Moins de 84 Kg
Moins de 89 Kg
Moins de 94 Kg
Plus de 94 Kg

Féminines (de 16 à 18 ans)

Moins de 50 Kg
Moins de 55 Kg
Moins de 60 kg
Moins de 65 Kg
Moins de 70 Kg
Plus de 70 Kg

Pour les autres catégories d'âges, se reporter au tableau de la FFFCDA

Pour les compétitions internationales ces catégories ci-dessus s'appliquent impérativement.

Nota : Pour toutes les compétitions la Commission Technique pourra, pour rendre la compétition équitable, choisir d'adapter les catégories en fonction des engagements et les précisions sur ce point seront apportées par l'organisateur avant le début de la manifestation.

Précision sur les termes :

Senior : est un combattant qui atteint au jour anniversaire ses 18 ans jusqu'au jour anniversaire de ses 45 ans

Junior : est combattant qui atteint au jour anniversaire ses 16 ans jusqu'au jour anniversaire de ses 18 ans

Attention : Un combattant Junior, à la faculté, l'année de ses 18 ans de choisir de rester Junior ou d'entrer directement dans la catégorie des Seniors. Toutefois si tel était le cas, et une fois qu'il prendra part à une compétition en tant que Senior, il ne pourra plus alors se prévaloir de son âge et ne pourra plus revenir en arrière.

Art. 2. Règles de combat

Chaque compétiteur doit être prêt avant son appel revêtu correctement de sa tenue et de son équipement. Dans la négative et quelque soit la raison, après l'appel, il lui sera automatiquement attribué un point de pénalité, augmenté d'un point de pénalité pour chaque minute supplémentaire de retard. Après avoir reçu 3 points de pénalité, le compétiteur sera définitivement disqualifié et son adversaire sera déclaré vainqueur.

Le combattant se présente sur l'aire de combat afin que le juge puisse inspecter et vérifier la conformité des équipements.

- Le premier combattant appelé est dénommé "combattant rouge", il portera durant l'assaut une ceinture rouge. Il sera positionné à droite de l'arbitre faisant face à la table centrale.

- Le second combattant appelé est dénommé "combattant bleu", il portera durant l'assaut une ceinture bleu. Il sera positionné à gauche de l'arbitre faisant face à la table centrale.

Une fois la vérification des équipements faite par les juges de coins et après appel de l'arbitre central, les combattants entrent sur l'aire de combat et mettent leurs gants en contact (Shake Hands). Ensuite ils reculent et se mettent en position de combat en attendant le signal du départ de l'assaut qui est donné par le FIGHT de l'arbitre central qui donne également le signal de départ pour le chronomètre.

Durant l'assaut, seul l'arbitre central à la faculté d'arrêter le déroulement de l'assaut en ordonnant aux combattants STOP. Le chronomètre n'est pas arrêté lorsque l'arbitre et les juges rendent la décision ou donnent les pénalités sauf si l'arbitre estime cela nécessaire.

Seul l'arbitre central peut demander l'arrêt du chronomètre à la table de contrôle en ordonnant TIME

L'arbitre n'est pas autorisé à arrêter l'assaut et à parler aux combattants sans avoir au préalable veillé à l'arrêt du chronomètre.

Un combattant peut solliciter l'arrêt du temps afin de replacer son équipement de sécurité ou vérifier une blessure. L'arbitre ne doit pas arrêter le temps s'il estime que cela fera perdre l'avantage à l'autre combattant. Les arrêts de jeu doivent être utilisés au minimum.

Si un arbitre estime qu'un combattant utilise les arrêts de jeu afin de se reposer ou d'empêcher son adversaire de marquer des points, un avertissement lui sera donné et le combattant pourra avoir à s'expliquer avec les juges, et pourra être disqualifié pour avoir retardé volontairement le match ou pour avoir refusé l'assaut.

Chaque combattant peut avoir un coach pendant le combat. Aucun coach n'est autorisé à pénétrer sur l'aire de combat pendant le combat, ni à communiquer ou se mêler aux décisions des juges ou arbitres.

Aucun coach n'est autorisé à faire des remarques désobligeantes à propos d'un arbitre ou un juge.

Pour les compétitions non internationales (niveau départemental, régional et national), en cas d'agression verbale ou d'insultes du coach ou d'un membre du club: le combattant sera immédiatement sanctionné ou disqualifié et le dossier transmis à la commission de discipline de la FFFCDA.

Art. 3. Commandements de l'arbitre

- **START TIME** au tout début du combat (en formant un T avec les mains)

L'arbitre central donne l'ordre à la personne en charge de la gestion du temps de se tenir prêt à activer le décompte du temps ou à arrêter le chronomètre jusqu'à ce que l'arbitre prononce de nouveau FIGHT, ce qui de fait ordonne la reprise du décompte du temps réglementaire. Lorsque l'arbitre central ordonne TIME il doit être en mesure de justifier l'arrêt du chronomètre.

L'arbitre peut donner l'ordre TIME dans les cas suivants :

- Lorsqu'il doit donner un avertissement à un combattant et qu'une concertation avec les juges est nécessaire (l'adversaire doit immédiatement rejoindre le coin neutre). L'arbitre doit expliquer la raison de chaque avertissement aux combattants.
- Lorsqu'un combattant demande l'arrêt de l'assaut en levant la main droite et que l'arbitre central accepte la requête en ordonnant TIME (l'adversaire doit immédiatement rejoindre le coin neutre)
- Lorsque l'arbitre estime qu'il est nécessaire pour des raisons de sécurité, de remettre l'équipement du combattant, la tenue ou la ceinture en place.
- Lorsque l'arbitre voit qu'un combattant est blessé (l'intervention du médecin doit être effectuée le plus rapidement possible, dans les 2 minutes pour les compétitions seniors et juniors et de 1'30 min pour les cadets : garçons et filles)

- **SHAKE HANDS**

Au début du combat, lorsque les combattants pénètrent sur l'aire de combat, ils mettent leurs gants en contact

- **FIGHT**

Pour débiter ou reprendre un combat et après une interruption signifiée à la table de contrôle. L'arbitre central ordonne ainsi l'engagement de l'assaut.

▪ STOP

Lorsque l'arbitre donne l'ordre de stopper l'assaut aux combattants sans arrêt du chronomètre. L'arbitre central ordonne ainsi l'arrêt de l'assaut et les combattants doivent regagner immédiatement leurs positions de départ

▪ STOP TIME (en formant un T avec les mains)

Lorsqu'il arrête le match pour une raison importante et motivée avec arrêt du chronomètre. L'arbitre doit donner la raison de chaque avertissement aux combattants

Art. 4. Cibles autorisées

Cibles sur lesquelles les attaques sont jugées valables :

- **La tête** (face, côtés et front)
- **Le tronc** (face et côtés)
- **Pieds** (uniquement pour les balayages et fauchages entre le talon et la base inférieure du mollet)

Par voie de conséquence, toute attaque en dehors de ces zones est interdite.

Nota : Pour toutes les compétitions

Pour les enfants,

et pour des raisons de sécurité évidentes, **Les coups portés à la tête d'un enfant sont TOTALEMENT interdits**

Coups vers le corps de l'enfant : Doivent être parfaitement et totalement contrôlés

Coups vers le casque de l'enfant : Doivent être Totalement contrôlés.

L'arbitre et les juges peuvent attribuer les points si les attaques

- sont parfaitement et totalement contrôlés et touchent **très légèrement** le casque de l'enfant.
- sont parfaitement et totalement contrôlés ou sont arrêtées à proximité de la tête de l'enfant (environ 7 à 10 cm).
- ne sont pas directement et uniquement destinées à toucher la tête de l'enfant.

Art. 5. Zones cibles Interdites

Cibles interdites et sur lesquelles les attaques ne sont pas jugées valables :

- Sommet de la tête (dessus de la tête)
- Arrière du torse (reins et colonne vertébrale)
- Haut des épaules
- Cou : avant, côtés et arrière
- Sous la ceinture
- Toutes les techniques incontrôlées en générales

Art. 6. Techniques autorisées

Sont autorisées toutes les techniques de pieds, toutes les techniques de poings sauf coup de poing retourné, la surface de frappe devant être le dessus du gant.

Ces techniques doivent être exécutées au dessus de la ceinture.

Sont également autorisés, les fauchages et les balayages portés dans les zones autorisées.

▪ Coups de pieds

Avant, côté, arrière, circulaire, crochet (avec la plante du pied uniquement), coup de pied en croissant (hanches de face), coup de pied retombant (avec la plante du pied uniquement), sauts, tours

▪ Mains

Coups de poings, coup de poing de revers, arrête de la main, crochet,

▪ Jambes balayages

Afin que les juges considèrent une technique de balayage valable, l'attaquant doit rester stable sur ses pieds. Si pendant l'exécution du balayage l'attaquant touche le sol avec une autre partie du corps que ses pieds, aucun point ne sera attribué. En revanche, n point sera attribué à l'attaquant si son adversaire touche le sol avec une autre partie de son corps que ses pieds.

Nota : Il est extrêmement dangereux de frapper avec l'arrière du talon, il est strictement souligné que le combattant qui attaque doit étendre son pied de manière à ce que ce soit la plante du pied qui atteigne la zone de frappe lorsqu'il exécute les coups de pieds suivants : Coup de pied retombant, crocheté et coup de pied crocheté retourné

Art. 7. Techniques et actions non autorisées

- Attaquer avec une technique autre que celle mentionnée en section 6
- Eviter ou refuser de combattre
- Tomber ou s'allonger sur le sol sans raison
- Quitter l'aire combat
- Attaquer avec un contact excessif ou violent
- Une conduite non sportive. Un combattant ne pourra pas avoir plus d'un avertissement, ensuite la procédure de pénalité ou de disqualification sera entamée. D'autre part en cas de conduite grave, le combattant sera disqualifié à la première faute, en fonction de la gravité de l'infraction.
- Tenir ou empoigner son adversaire n'est pas permis.
- Attaquer ou insulter verbalement un officiel à l'intérieur ou en dehors du tatami. Frapper ou empoigner sans aucune raison/but, cracher ou tenter une de ces actions conduira à une disqualification immédiate. Dans le cas où l'une de ces actions serait menée par un combattant pénalisé ou l'un de ses coachs, les personnes impliquées seront exclues du gymnase ou du site accueillant le tournoi et le dossier sera transmis à la commission de discipline de la FFFCDA
- Attaques au sol.
Un combattant ne peut attaquer son adversaire lorsque ce dernier est au sol. L'arbitre est chargé d'arrêter le combat lorsqu'un combattant touche le sol avec une autre partie de son corps que ses pieds.
Piétiner la tête ou le corps d'un combattant au sol peut mener à un point de pénalité ou une disqualification.

Art. 8. Les attaques jugées valables

Une attaque est jugée valable quand :

- elle est portée sur une zone autorisée
- elle est délivrée correctement sur le plan technique
- elle couvre la bonne distance
- elle est dynamique, c'est à dire qu'elle est à la fois forte, décisive, rapide et précise.
- elle atteint sa cible avec un contrôle parfait.

Si l'attaque n'apparaît pas suffisamment effective, l'arbitre peut laisser l'assaut se prolonger ou bien après l'avoir stoppé, déclarer celui-ci insuffisant et en ordonner la reprise.

Le juge doit voir réellement si la technique permet vraiment de frapper la cible. Marquer des points en se basant sur le son de la frappe n'est pas admis, ni suffisant.

Le combattant doit regarder le point de contact visé lorsqu'il exécute la technique. Toutes les techniques doivent être pratiquées avec une force raisonnable. Toute technique qui effleure ou qui a pour but de pousser l'adversaire ne sera pas comptabilisée.

Si un combattant saute en l'air pour attaquer, il doit rester à l'intérieur du tatami pour obtenir un point (il n'est pas permis de toucher le sol avec une autre partie que les pieds).

Si un combattant perd son équilibre et touche le sol avec une partie autre que ses pieds, à cause de sa propre instabilité par exemple, aucun point ne lui sera donné.

Si un combattant perd son équilibre et touche le sol parce qu'il a été poussé alors le point sera maintenu.

8.1 Décision de l'arbitre et des juges

Les arbitres et les juges ne peuvent se prononcer qu'en fonction de leur propre opinion et sur ce qu'ils ont réellement vu.

Personne ne peut faire changer la décision d'un juge ou d'un arbitre. Dans le cas où un juge ou un arbitre aurait commis une erreur, le responsable de l'arbitrage de l'aire de combat ne pourra lui faire changer sa décision, mais il pourra changer le juge pour les matchs suivants si cela lui semble nécessaire.

Le responsable de l'arbitrage de l'aire de combat ne peut modifier la décision d'un arbitre ou d'un juge que si l'un des deux a commis une erreur dite « erreur matérielle » :

- Une erreur dans la somme des points
 - Si un point est attribué à un combattant qui tombe ou sort de l'aire de combat après avoir reçu le point.
- L'organisateur et le responsable de l'arbitrage de la manifestation doivent être vigilant afin d'assurer que les juges font leur travail correctement.
- L'arbitre ne peut pas attribuer de point par lui-même, sans qu'une décision collégiale ne soit rendue.

8.1.1 Score - Formules d'arbitrage

Le combat de Semi Contact est jugé aux points, le vainqueur étant le compétiteur ayant totalisé le plus de points attribués pendant le temps réglementaire.

Les combats peuvent être arbitrés de trois façons:

- un arbitre plus un juge
- un arbitre plus deux juges latéraux
- un arbitre plus quatre juges de coins

Le responsable de la compétition choisit la formule la mieux adaptée.

Les points sont attribués à la majorité des juges et de l'arbitre, soit selon les cas:

- un arbitre plus un juge = l'accord des deux
- un arbitre plus deux juges = l'accord de deux
- un arbitre plus quatre juges = l'accord de trois

Après décision, l'arbitre central attribuera les points en levant le bras afin d'indiquer le combattant qui a marqué le ou les point(s). Pour annoncer un score, les points sont attribués à la majorité des juges et de l'arbitre, soit selon la formule d'arbitrage retenue (voir Art 8.1.1 - Score - Formules d'arbitrage)

8.1.2 Non score

Les bras sont croisés au niveau de la taille en face des arbitres et des juges, si l'arbitre ou le juge ne peuvent pas voir si le coup a atteint une cible légale.

Si l'arbitre ou le juge indiquent un score et s'ils n'ont vu aucun signal, aucun score ne peut être attribué.

Si un combattant n'a pas les deux bras levés, le point ne sera pas attribué.

Si l'arbitre annonce l'ordre « STOP » et donne un avertissement à l'un des combattants, aucun point ne sera attribué à ce combattant. Par ailleurs, l'adversaire pourra recevoir un point voire un double point à cause de l'avertissement donné à son adversaire.

Exemple :

Un combattant exécute une technique qui mérite un point, tandis que son adversaire commet une faute pour la seconde fois. Un point sera attribué au combattant pour sa technique (si elle est valable) et un point lui sera décerné à cause de la faute son adversaire.

8.2 La notion de "Point"

Techniques parfaitement contrôlées et portées avant le stop de l'arbitre

8.2.1 Attribution de points

Si un arbitre voit une action qu'il considère comme méritant un point, il ordonnera le « STOP » et signalera le point immédiatement comme le font les juges. L'arbitre comptera les décisions et attribuera le point au combattant qui le mérite. Chaque juge doit formuler une décision immédiatement après la demande de l'arbitre et doit la laisser visible par tous jusqu'au signal FIGHT de l'arbitre central.

Si l'un des juges voit une action qu'il considère comme méritant un point, il doit le signaler immédiatement à l'arbitre qui ordonnera ou non le « STOP », les juges et les arbitres doivent donner leurs points du vue au même moment.

Dans chaque cas, seule la majorité pourra attribuer le ou les point(s).

Au stop de l'arbitre les points sont additionnés et totalisés par la table officielle. Un combattant ne peut se voir attribuer dans le même temps un point et un avertissement. La faute prévaut sur le point marqué.

A chaque fois que l'arbitre considère, en accord avec le ou les juges (voir article VI- Formules d'arbitrage), qu'une technique est valable, il attribuera le nombre de points correspondant.

8.2.1.1 - Points positifs:

- technique de poing à la tête ou au corps 1pt
 - technique de pied au corps 1pt
 - balayage ou fauchage 1pt
 - technique de pied sauté au corps 2pt
 - technique de pied à la tête 2pt
 - technique de pied à la tête sauté 3pt
- Attention : Aucun point ne sera attribué pour les techniques portées sur un combattant au sol

8.2.1.2 - Points négatifs sans avertissement:

- coup de genou, coude, tête, poing retourné, coup aux parties, aux yeux, à la gorge 1pt
 - projection haute 1pt
 - technique portée sans contrôle 1pt
 - crier sans raison, avoir des gestes déplacés ou avoir une conduite anti sportive 1pt
 - Coach ayant pénétré sans autorisation sur l'aire de combat, ayant des gestes déplacés ou ayant une conduite anti sportive 1pt
- Disqualification en cas de récidive.

8.2.1.3 - Points négatifs précédés d'un avertissement:

- coup au dessous de la ceinture 1pt
 - technique portée avec l'intérieur du gant 1pt
 - accrochages systématiques 1pt
 - attaques en dehors des limites du tapis 1pt
 - faire sortir par force son adversaire du tapis en le poussant ou le bousculant 1pt
 - attaque délibérée derrière la tête 1pt
 - non arrêt du combat au stop de l'arbitre 1pt
 - rejeter volontairement son protégé dents 1pt
 - délier ou renouer sa ceinture sans l'autorisation de l'arbitre 1pt
- Disqualification en cas de récidive.

8.2.1.4 - Points négatifs précédés de deux avertissements:

- fuite, refus de combat 1pt

8.2.2 Procédure d'attribution des points

Après chaque point reconnu la commande « STOP » devra être donnée et un vote immédiat sera réalisé par l'arbitre et les deux juges afin de déterminer à qui le point sera attribué.

Le combattant déclaré vainqueur par l'arbitre, après décision des officiels autour de l'aire de combattant, est celui qui

- totalise 10 points d'écart sur son adversaire
- voit son adversaire disqualifier, abandonner.
- à la fin du temps réglementaire totalise le plus de points, ayant été additionné au cours du combat.
- Expiration du temps,

Les officiels doivent pratiquer un vote afin de déterminer si ils peuvent attribuer le score en fonction du fait qu'il ait été pris en compte juste avant la fin du temps réglementaire. Le temps réglementaire doit être affiché ou être annoncé par l'arbitre.

Art 9. Pénalités – Sorties (Avertissements, disqualifications et sorties)

Les avertissements doivent être communiqués d'une voie claire et forte de manière à ce que les deux combattants ainsi que les coachs l'entendent et le comprennent. L'arbitre se tiendra en face du combattant lorsqu'il prononcera l'avertissement.

Pour attribuer un point de pénalité l'arbitre doit d'abord demander à ce que le temps soit arrêté. Il doit se tenir face au gardien du score et annoncer et d'une voix claire et distincte qu'un point de pénalité par point à été attribué au combattant pénalisé.

Les avertissements seront reportés pendant le match pour chaque reprise (round). Lorsqu'un arbitre donne un avertissement ou un point de pénalité, il doit faire arrêter le temps.

- 1^{ère} violation ou sortie (EXIT) : Avertissement ou 1^{ère} sortie
Communiqué verbalement à l'athlète/le coach avec un signal des mains
- 2^{ème} violation ou sortie (EXIT) : Avertissement officiel ou 2^{ème} sortie
Communiqué verbalement à l'athlète/le coach avec un signal des mains
- 3^{ème} violation ou sortie (EXIT) : Attribution d'un point de pénalité (-1)
Communiqué verbalement à l'athlète/le coach avec un signal des mains
- 4^{ème} violation ou sortie (EXIT) : Disqualification
Communiqué verbalement à l'athlète/le coach avec un signal des mains

9.1. Disqualification

Si une disqualification est prononcée, l'arbitre doit s'entretenir avec les juges et le responsable de l'arbitrage de l'aire de combat afin de s'assurer que les procédures sont bien respectées et appliquées.

9.2 Sortie

Quitter l'aire de combat.

Si un combattant quitte l'aire de combat (EXIT) sans y avoir été poussé, ni par un coup de pied ni par un coup de poing cela est assimilé à une sortie volontaire et donnera lieu à un avertissement de la part de l'arbitre.

A la troisième sortie le combattant perdra un point. Au bout de la quatrième sortie le combattant sera disqualifié. Si le boxeur combat sur les bords du tatami, l'arbitre n'arrêtera pas le combat pour le prévenir qu'il risquerait de sortir.

Etre sur la ligne n'est pas considéré comme être en dehors et nous devons appliquer le fait qu'un combattant puisse Sortir (EXIT) ce qui littéralement signifie bien : Franchir la limite du tatami (même d'un seul pied)

Les avertissements pour les sorties d'aire de combat seront gardés séparément des avertissements pour autres fautes. Toutes les sorties seront indiquées d'une part au combattant et d'autre part à la table des officiels.

9.3. Abandon

Un compétiteur peut à n'importe quel moment abandonner le combat, il le signifie alors en s'agenouillant et en levant son bras pour indiquer son abandon.

Dans ce cas, l'arbitre proclamera l'autre compétiteur vainqueur.

Chaque coach peut arrêter le combat à tout moment en jetant une serviette sur l'aire de combat en signe d'abandon.

Art 10. Gestuelle de l'arbitre

- Un bras levé : Avertissement
- Un bras levé avec l'autre main sur le coude : Avertissement officiel
- Un bras à la verticale avec l'avant du bras tourné vers la sol : 1 point en moins
- Les bras croisés devant la poitrine vers le haut : Disqualification face au combattant
- Les bras croisés devant la poitrine vers le bas : Non score

Art 11. Violation des règles

- Usage de techniques illégales
- La fuite du combat,
- L'omission dans le but de faire passer le temps
- Commenter les décisions de l'arbitre,
- Le comportement non sportif,
- Le coach qui donne des commandes d'une voie forte
- Le coach entrant sur le tatami en cas de blessure

Pour toute violation de règle par un coach, l'arbitre pénalisera le combattant.

Les violations des règles graves et sérieuses peuvent être traitées immédiatement en décernant un point de pénalité ou par disqualification dans les cas les plus graves.

Au cas où l'arbitre aura jugé qu'une disqualification est nécessaire, il devra préalablement réunir les juges et le responsable de l'arbitrage de l'aire de combat afin de s'assurer que les procédures sont respectées et appliquées.

Un combattant ne peut recevoir un point et un avertissement en même temps.

Dans tous les cas un dossier pourra être transmis à la commission de discipline de la FFFCDA.

Art 12. Arrêt du combat (Temps mort)

Seul l'arbitre détient le pouvoir d'arrêter le match. Lorsque l'arbitre donne un avertissement ou un point de pénalité (en moins), il doit arrêter le chronomètre.

Un combattant peut demander un arrêt du temps pour vérifier une blessure ou replacer/fixer son équipement de sécurité. L'arbitre ne doit pas accorder le temps mort s'il estime que ce serait un avantage injuste ou si cela ferait perdre l'avantage de l'adversaire, sauf si la demande concerne la santé ou la sécurité.

Les temps morts doivent être utilisés au minimum. Si l'arbitre estime que le combattant utilise les temps mort pour se reposer ou pour empêcher son adversaire de marquer un avertissement pourra lui être donné pour avoir retarder le match. Seul l'observateur peut interrompre le combat de l'extérieur du tatami. Ils doivent attirer l'attention de l'arbitre qui criera « Time out/ temps mort ».

Si un coach souhaite formuler une plainte ou une contestation, il doit la notifier par écrit à l'organisateur et au responsable de l'arbitrage.

Si le litige nécessite une réponse immédiate, il peut dans l'urgence, saisir verbalement l'organisateur et le responsable de l'arbitrage mais ne pourra pas agir auprès de l'arbitre pour faire stopper le match.

12.1– Motivation de temps mort

- Blessure (voir règles des blessures et traitements)
- Pour que l'arbitre traite avec les juges ou responsables de l'aire de combat
- Pour que l'arbitre discute avec le combattant ou son coach
- Pour assurer la sécurité et le fair play

Le temps mort n'est pas utilisé pour accorder les points. L'arbitre doit le faire rapidement afin d'assurer que chaque combattant puisse bénéficier du temps complet accordé pour le match.

Les arbitres et les juges qui ne sont pas efficaces, dynamiques ou actifs dans la gestion des combats peuvent être renvoyés par le responsable de l'arbitrage.

Art 13. Blessures

Si un compétiteur se blesse, le match sera arrêté assez longtemps pour que le médecin puisse décider si le compétiteur est apte à poursuivre le combat. Une fois que le médecin arrive sur le tatami il a deux minutes pour décider si la blessure requiert un traitement. Tous les traitements doivent être administrés dans les deux minutes.

Si la blessure est sérieuse, elle doit être traitée par le médecin ou l'équipe médicale en charge d'assurer ce service qui sera la seule autorité à décider si le match doit être terminé.

Si un combat doit être arrêté à cause d'une blessure, l'arbitre et les juges doivent répondre à plusieurs questions et décider :

Ce qui a causé la blessure

- S'il s'agit ou non d'une blessure intentionnelle
- Si c'est la faute ou non du blessé
- Si la blessure est causée par une technique illégale ou non
- S'il n'y a pas de violation de règles de la part du combattant non blessé, que le combattant gagnera par forfait
- S'il y a violation de règles de la part du combattant non blessé, le blessé gagnera par disqualification
- Si le blessé est déclaré apte à continuer par le médecin, alors le combat reprendra

Si un combattant est blessé durant un combat, le médecin est le seul qui est apte à en évaluer les conséquences.

Si un boxeur reste inconscient, seul l'arbitre et le médecin sont autorisés à rester sur l'aire de combat sauf si le médecin demande une assistance.

Art 14. Procédures pour blessures

Lorsque le blessé est déclaré gagnant (disqualification de l'adversaire), le médecin doit décider immédiatement, si le combattant blessé est capable de continuer le tournoi.

Un combattant blessé par un coup à la tête pendant le combat, ou si l'arbitre a arrêté le combat à cause d'un traumatisme jugé grave à la tête qui l'empêche de continuer, sera examiné immédiatement par un médecin et accompagné dans un hôpital par une ambulance en service ou dans tout autre endroit approprié.

Un combattant blessé par un coup à la tête pendant le combat, ou si l'arbitre a arrêté le combat à cause d'un traumatisme jugé grave à la tête qui l'empêche de continuer, ne sera pas autorisé à participer à une autre compétition ou match durant une période pouvant aller de 4 semaines à 12 mois après la blessure constatée par un médecin.

Le médecin peut étendre les périodes d'arrêt citées ci-dessus s'il le juge nécessaire. Les médecins de l'hôpital peuvent aussi étendre la période d'arrêt grâce aux résultats des tests et scanners de la tête.

Une période d'arrêt (quarantaine) signifie que le combattant ne peut participer à aucune compétition de sport poings-pieds et cela quelque soit la discipline. Les périodes d'arrêt sont des périodes minimum qui s'appliquent en priorité et ne peuvent donc pas être annulées même si un scanner de la tête qui peut ne pas laisser apparaître toutes les blessures.

L'arbitre demandera au jury et aux juges d'inscrire KO ou RSC-H ou RSC sur leur feuille de score, lorsqu'il aura arrêté un combat en raison de l'incapacité d'un combattant à reprendre le combat à cause d'une blessure à la tête. La même chose sera reportée par le responsable de l'arbitrage de la manifestation sur le passeport sportif du combattant. Cette inscription officielle ne pourra en aucun cas être annulée.

Avant de reprendre la compétition suite à un arrêt, comme il est décrit dans les paragraphes précédents, un combattant pourra être déclaré apte uniquement après avoir été soumis à des examens médicaux spéciaux et la déclaration d'un médecin du sport.

Après l'enregistrement d'un KO ou RSC-H un boxeur doit subir un scanner CT de la tête.

14.1 Procédure générale

Dans le cas de blessures avec KO le médecin peut prescrire un arrêt minimum et recommander un traitement à l'hôpital. Un médecin peut demander un traitement immédiat à l'hôpital.

Art 15. Compétitions de types Grands Champions et compétition par Equipe

15.1 Compétition Grands Champions

Lors des tournois une catégorie Grands Champions où les combattants se rencontrent sans spécifiquement de limite des catégories de poids, peut être organisé.

Une rencontre Grands Champions peut être organisée en sachant que seuls les gagnants des différentes catégories de poids peuvent participer. Il y a alors des listes de tirages libres pour les combats.

15.1.1 Compétition Open

Tous les compétiteurs peuvent participer, mais doivent s'inscrire à l'avance. Il y a des tirages libres de combats incluant toutes les classes de poids.

Lors d'un Grand Champion les reprises (round) se déroulent en 2 ou 3 minutes. Les temps morts ne peuvent pas être utilisés par les combattants.

Les règles et équipements sont les mêmes que pour tous les championnats de semi contact.

15.2 Compétition par Equipe

15.2.1 Modalités

- L'équipe composée de 3 hommes et 1 femme
- Tous les combattants se tiennent prêts avec leur équipement
Les combats féminins sont réservés pour la fin de la manifestation
- Les classes de poids ne sont pas définies
Les femmes ne peuvent combattre qu'avec des femmes
- Les équipes sont composées de compétiteurs du même pays. Il n'y a pas d'équipe composée de combattants de pays différents.
- Chaque combat se déroule au cours de reprise de 2 minutes.
- Les temps morts ne peuvent pas être utilisés pendant les rounds
- Un match supplémentaire se déroule au cours d'une reprise de 2 minutes.
- S'il y a toujours match nul cette prolongation, le match nul est déclaré
- L'équipe qui obtient le plus de points gagne
- Dans les rencontres par équipe dans la mesure où un combattant ne peut pas être disqualifié, les points négatifs s'appliquent et chaque point négatif correspondant à chaque nouvelle faute sera retiré à l'équipe.
Si l'on compte un match nul, un tirage à pile ou face est utilisé afin de savoir qui enverra un combattant en premier, le gagnant choisira le combattant qui devra représenter l'équipe et entrera sur l'aire de combat. Si le gagnant du tirage choisi une femme elle devra combattre contre la femme de l'autre équipe. Si c'est un homme qui est choisi il devra combattre contre un autre homme de l'équipe adverse.

15.2.2 Remarques sur les compétitions par équipe

Une équipe doit être composée de la manière suivante en fonction de l'organisateur. Les membres de l'équipe peuvent être issus de différents pays ou continents.

- 4 combattants (3 hommes et 1 femme)
- 5 combattants (4 hommes et 1 femme)
- 5 combattants (5 hommes)
- 3 combattants (3 femmes)

Art 16. Respect des combattants

Avant et après un match, les combattants doivent se saluer et mettre leurs gants en contact (Shake Hands) en signe de respect sportif, de rivalité amicale et d'acceptation des règles applicables au cours du combat qu'ils vont engager.

Le Shake Hands se fait avant le début du premier round et après l'annonce de la décision. Aucun contact n'est autorisé entre les rounds.

Art 17. Règles anti-dopage

La WAKO et la FFFCDA suivent le code de conduite du WADA et interdit des listes de substances qui peuvent être modifiées de temps en temps. Consulter les règles anti-dopage et procédures de la WAKO et de la FFFCDA.

Toute drogue ou substance chimique, (non incluse dans son régime habituel), ingérée par un combattant est interdite. Tout sportif ou officiel qui enfreindrait cette règle, sera disqualifié ou suspendu par la WAKO et la FFFCDA.

Tout combattant qui refuse de participer à un examen médical ou à un test anti-dopage après un combat, qui a pour objectif de s'assurer que le combattant n'enfreint pas les règles, peut être disqualifié ou suspendu. Les mêmes sanctions sont prévues pour un officiel qui encouragerait ce refus.

L'utilisation des anesthésies locales est autorisée, si elles sont accordées par un médecin du Comité médical.

La WAKO et la FFFCDA se réfère et adopte les règles du WADA dans tous les cas.

Art 18. Divers

Pour une meilleure adaptabilité du texte des pronoms masculins ont été utilisés. Cependant toutes les références aux personnes s'appliquent aux deux genres.

Le responsable de la manifestation pourra prendre toutes les dispositions et décisions rendues nécessaires pour faire face aux situations non prévues par le présent règlement