

Full Contact Règlement



Table des matières

• ART.1. DEFINITION DU FULL CONTACT	p 4
• ART.2. REGLES DU FULL CONTACT	p 4
• LE RING	p 4
• Art.2.1. Le plancher	p 5
• Art.2.2. Les cordes	p 5
• ART.3. REGLEMENT MEDICAL	p 5
• ART.4. CATEGORIES D'AGE	p 5
• Art.4.1. Juniors	p 5
• Art.4.2. Féminines	p 5
• Art.4.3. Masculins	p 5
• ART.5. L'EQUIPEMENT	p 6
• Art.5.1. La tenue	p 6
• Art.5.2. Les gants	p 6
• Art.5.3. Les bandages	p 6
• Art.5.4. Protections obligatoires .	p 6
• ART.6. PESEE	p 7
• ART.7. DELEGATION OFFICIELLE	p 8
• Art.7.1. Le délégué officiel	p 8
• Art.7.2. Le service médical	p 9
• Art.7.3. Le chronométrateur	p 9
• Art.7.4. L'arbitre	p 9
• <i>Art.7.4.1. Tenue de l'arbitre</i>	p 10
• <i>Art.7.4.2. Attributions de l'arbitre.</i>	p 10
• <i>Art.7.4.3. Interventions de l'arbitre</i>	p 10
• ART.8.TOUCHES AUTORISEES EN FULL CONTACT	p 11
• ART.9. ZONES DE FRAPPES ET COMPORTEMENTS NON AUTORISEES	p 12
• ART.10. TECHNIQUES AUTORISEES.	p 12
• ART.11. LES SANCTIONS DE L'ARBITRE	p 12
• Art.11.1. Les avertissements et points négatifs	p 12
• Art.11.2. La disqualification	p 13
• ART.12. LE HORS COMBAT (OU KO)	p 13
• ART.13. LES JUGES	p 14
• Art.13.1. Tenue du juge	p 15
• Art.13.2. Score	p 15

• Art.13.3. Système de score	p 15
• Art .13,4 Les feuilles de jugement.	p 16
• Art.13.5. Modalités de jugement	p 16
• Art.13.6. Nombre de coups de pied par reprise	p 16
• <i>Art.13.6.1. Pour une rencontre en 2 reprises</i>	p 16
• <i>Art.13.6.2. Pour une rencontre en 3 reprises</i>	p 17
• <i>Art.13.6.3. Pour une rencontre en 5 reprises</i>	p 17
• <i>Art.13.6.4. Pour une rencontre en 7 reprises</i>	p 17
• ART.14. LES JUGES REFERANT AUX COUPS DE PIED	p 17
• ART.15. LES COACHS, SOIGNEURS	p 17
• Art.15.1. Fonctions et attributions des soigneurs	p 17
• ART. 16 LE PRESENTATEUR	p 18
• ART.17. L'ORGANISATEUR	p 18
• ART.18. RECLAMATIONS	p 18
• Art.18.1. Changement de décision	p 18
• Art.18.2. Situations non prévues au règlement	p 18
• ART.19. FEUILLE DE PESEE	p 19
• ART 20 FEUILLE DE RENCONTRE	p 20

Règles du Full Contact

ART.1 - DEFINITION DU FULL CONTACT

Le Full contact est une discipline de sport de combat de percussion pieds poings, où l'intention d'un combattant est de battre son adversaire par la force, la technique, la tactique et la pleine puissance des coups.

Les coups de poings et de pieds doivent être donnés sur des cibles légales autorisées, avec précision, vitesse et détermination, réalisant un réel impact.

Les coups de poings et de pieds sont autorisés, sur le devant et le côté de la tête, le devant et le côté du corps, au dessus de la ceinture ; le balayage est également autorisé.

Le combat se déroule sur un ring.

L'arbitre central ne juge pas les combattants ; il s'assure que les règles soient correctement appliquées. Les juges comptabilisent les techniques autorisées et notent les points sur une feuille de jugement.

Les résultats sont annoncés par trois juges grâce aux feuilles de jugement.

ART. 2 - REGLES DU FULL CONTACT

Les fullers montent sur le ring et mettent leurs gants en contact (salut).

Ensuite, ils reculent et se mettent en position de combat en attendant le signal de départ de l'arbitre.

L'arbitre demande aux juges s'ils sont prêts ; ceux-ci répondent en levant le bras.

Il demande au chronométreur s'il est prêt, celui-ci répond en levant le bras.

Le temps ne peut être arrêté que par le commandement STOP. A ce commandement, le chronométreur arrêtera le chronomètre. L'arbitre fera arrêter le temps lors des avertissements et les points négatifs.

Les combattants peuvent avoir un ou deux coach(s) dans leur coin pendant le combat.

Tous deux doivent rester dans le coin des coachs durant le match. Ils doivent être Moniteur Fédéral (BMF2) ou BPJEPS.

Seul l'arbitre peut demander à arrêter le chronomètre. Un combattant peut demander l'arrêt du temps en levant un bras afin de replacer son équipement de sécurité ou faire 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 doivent être utilisés au minimum.

Si un arbitre estime qu'un combattant utilise les arrêts afin de se reposer ou d'empêcher son adversaire de marquer des points, un avertissement lui est donné ; si cela se reproduit, l'arbitre peut demander un point négatif pour non respect des règles du full contact.

LE RING

Les rencontres de full contact s'effectuent sur un ring dont la surface peut faire 25 m² minimum et 36 m² maximum entre cordes (ring à 4 cordes obligatoire).

Art. 2-1 Le plancher

Il doit dépasser hors des cordes de 0,5 m minimum de chaque côté. Il est horizontal, solide et bien joint.

Il est recouvert d'une toile tendue sous laquelle est disposé un feutre de 1,25 cm d'épaisseur au maximum.

Art. 2-2 Les cordes

Le ring est entouré de quatre rangs de fortes cordes en chanvre ayant au minimum 2 cm de diamètre. Elles sont entourées d'étoffe ou de plastique.

Elles sont au minimum à 0,30 m des poteaux et les coins sont rembourrés de la base au sommet par un coussin de protection.

Si le ring est monté à proximité d'un mur ou d'une cloison, la distance de sécurité entre la cloison ou le mur et les cordages du ring doit être au moins de 1,50 m.

Les cordes sont ainsi placées :

- La 1ère à 0,40 m du plancher
- La 2ème à 0,80 m du plancher
- La 3ème à 1,20 m du plancher
- La 4ème à 1,50 m du plancher

Les cordes sont reliées entre elles verticalement par des lanières. Les rings doivent disposer obligatoirement de 4 cordes.

ART. 3 - REGLEMENT MEDICAL

Chaque fullleur doit avoir son propre passeport sportif, avec les examens médicaux appropriés ; celui-ci devra être présenté à chaque contrôle et procédure de pesée.

Examens médicaux obligatoires : - Un certificat d'aptitude pour l'année en cours (septembre en août)

- Un électrocardiogramme (valable 12 mois)

- Un Fond d'œil pour l'année en cours (uniquement pour les classes Espoirs et Elites).

IMPORTANT : Tout fullleur n'étant pas en règle avec le règlement médical ne peut pas combattre.

ART. 4 – CATEGORIES D'AGES

Art. 4.1 Junior (hommes , femmes)

- 3 x 1'30 pour tout type de rencontre (Championnat et Gala).

Art. 4.2 Féminines

- Espoir Femmes 3 x 2 (finales et galas) 2 x 2 (qualifications)
- Elite Femmes 4 x 2' (finales et galas) 3 x 2' (qualifications)

Art. 4.3 Masculins

- Classe Honneur © Hommes 3 x 2' (finales et galas) 2 x 2' (qualifications)

Pour passer de classe Honneur (C) à classe ESPOIR (B), il faut totaliser 28 points en classe Honneur (C).

(Barème : une victoire = 4 points , un nul = 2 points, une défaite = 1 point)

Une junior 2ème année à la fin de sa saison peut prétendre à passer en catégorie ESPOIR la saison prochaine s'il comptabilise 28 POINTS sur son passeport

- Classe Espoir (B) Hommes 3 x 2' (qualifications) 4 x 2' (finales et galas)

Pour passer de classe Espoir (B) à classe Elite(A), il faut totaliser 28 points en classe Espoir(B)

(Barème : une victoire = 4 points , un nul = 2 points, une défaite = 1 point)

- Classe Elite (A) Hommes 3 x 2' (qualifications) 5 x 2' (finales des championnats)
5 ou 7 x 2' (galas)

En Championnat de France, un compétiteur ne disposant pas de la nationalité française pourra participer au championnat ; cependant si celui-ci est champion de France, il ne pourra être sélectionné en Equipe de France.

les fullleurs devront obligatoirement présenter leur carte d'identité nationale, à la pesée.

AUCUN SURCLASSEMENT DE CATEGORIE D'AGE N'EST AUTORISE

ART. 5 – L'EQUIPEMENT

Les différents articles composant l'équipement de Full Contact doivent être soumis à l'homologation de au CFFC et à la FFSCDA.

Art. 5-1 La tenue

Elle devra être décente et propre, appropriée à la pratique du Full contact.

Le port de tout objet métallique ou de matériaux durs (boucles, chaînes, colliers, bagues, piercing, barrettes...) est interdit et ce pour des raisons de sécurité.

Les prothèses auditives et optiques sont interdites en compétition.

Les fullers portent des pantalons type Full Contact, ceinture obligatoire, celle-ci devant être correctement nouée par un noeud plat.

En classe Honneur, Espoir, Elite, le fuller boxe torse nu (en light contact, le fuller porte un tee-shirt).

Pour les féminines : tee-shirt, débardeur ou brassière.

Art. 5-2 Les gants

Ils doivent être en bon état et homologués par la FFSCDA.

Ils doivent peser :

- 8 OZ pour les catégories de poids comprises entre – de 51 kg à – de 63,5 kg,

-10 Oz pour les catégories de poids comprises entre + de 63,5 kg à – de 81kg,

-12 OZ pour les catégories de poids de + de 81kg.

Ils peuvent être avec ou sans lacets suivant le type de compétition.

Les lacets seront noués extérieurement sur le dos des poignets des gants. Ils seront recouverts de bande adhésive genre « Elastoplast ».

Art. 5-3 Les bandages

Les fullers ont le droit à une bande de pansement, non extensible, n'excédant pas 2,50 m de long et 0,05 m de large ou une bande Velpeau de 2 m de long et 0,05 m de large qui peut être entourée autour de chaque main.

Aucun autre type de bandage n'est autorisé. L'emploi de caoutchouc, de sparadrap ou de produits similaires est interdit.

Toutefois un sparadrap de 7,5 cm de long et de 2,5 cm de large peut être appliqué au poignet pour retenir le bandage. L'usage de toute autre attache est interdit.

Le D.O. peut mettre en place la vérification du matériel.

Il marque les bandages avant la rencontre et les vérifie avant la proclamation des résultats.

NOTA : En ce qui concerne la classe « **ELITE** » - **UNIQUEMENT**, il est autorisé d'effectuer un bandage dit « Pro ». Celui ci est composé d'un premier bandage souple (bande de pansement) d'une largeur de 5 cm et n'excédant pas 2,40m sur laquelle on rajoute par dessus une bande adhésive (style STRAPAL).

Tous style de scotch est interdit .

Il peut être croisé entre les doigts. La hauteur au dessus des métacarpiens ne doit pas dépasser 1CM.

Ce bandage est à caractère unique, (il ne peut servir pour plusieurs galas).

Le bandage au niveau de la face avant du poing doit être souple et ne présenter aucune caractéristique de dureté.

Le matériel devant être utilisé pour la confection du bandage sera présenté au D.O avant sa mise en place sur le fuller qui le contrôlera après sa pose.

Les gants seront mis sur dans les vestiaires juste avant de monter sur le ring ou au pied du ring afin qu'un officiel puisse vérifier le bandage avant le combat.

Art. 5-4 Protections obligatoires

HOMMES : gants, protège pieds qui recouvrent tous les doigts de pied, slip, coquille, (coquille anatomique avec protection du Bas Ventre interdite)

Protège tibias sans armatures, protège dents, et casque (classe honneur et junior)

FEMMES : gants, protège pieds qui recouvrent tous les doigts de pied, coquille anatomique, protège poitrine, protège tibias sans armatures, protège dents, et casque (classe honneur et junior)..

Nota : Sur le chausson au niveau du coup de pied, la pose d'une bande élastoplast ou autre sparadrap, afin de tenir le chausson, est interdite Le chausson doit recouvrir tout le pied.

HYGIENE ET SECURITE

- Les ongles de pieds doivent être courts et propres.

- Les cheveux doivent être attachés. L'emploi d'objets durs (barrettes) est interdit.

ART. 6 - LA PESEE

Lors des championnats et des compétitions officielles, les règles suivantes sont appliquées :

Le championnat ou la compétition se fait obligatoirement par des officiels licenciés qui **vérifient que les certificats médicaux sont bien à jour pour la compétition, que le fullleur est bien inscrit dans sa classe de combat (voir le nombre de combats, nombre de points et la catégorie d'âge). Les officiels vérifient également la pièce d'identité (nationalité française). Si un fullleur engagé en classe honneur (C) a atteint le nombre de 28 points nécessaires pour passer en catégorie supérieure, il sera reversé automatiquement en classe Espoirs (B), idem de classe B en classe Elites (A) (voir art. 4.3).**

Pour toutes les rencontres, tous les fullleurs de toutes les catégories, doivent être pesés soit sur une balance à curseur (+/-20gr), soit sur une balance électronique (+/-100gr).

Chaque combattant est pesé officiellement durant le temps de la pesée officielle, il peut se peser 1 fois pour vérifier son poids dans la catégorie où il est inscrit. Pour boxer en full contact, le fullleur doit être à jour de ses examens médicaux (voir ART.3).

La pesée se fera : en slip et torse nu pour les hommes.

En short et tee shirt pour les femmes.

« « AUCUNE TOLERANCE DE POIDS NE SERA ACCEPTEE « «

En cas de dépassement de la limite de poids, la disqualification est prononcée.

Cependant, il faut savoir que les fullleurs, avant la pesée officielle, ont la possibilité de vérifier leur poids sur des balances annexes mises à leur disposition durant le temps imparti à la pesée.

En rencontre autorisée (gala), le fullleur peut boxer dans la catégorie supérieure à condition que la différence de poids avec l'autre fullleur n'excède pas 3kgs.

La durée et l'horaire de la pesée est fixé par l'organisateur avant la compétition; Cet horaire doit être respecté, c'est la montre du D.O qui fera foi de l'heure exacte. Suivant le nombre de participants, la durée pourra être prolongée par le D.O.

NOTA : S'il existe un doute ou une contestation au niveau de la pesée concernant le poids d'un fullleur et à la demande de l'un des deux entraîneurs, le responsable de la commission d'arbitrage ou le D.O peut procéder à la pesée des deux fullleurs en question, pour procéder à la vérification du poids initialement relevé.

L'organisateur est tenu de fournir le numéro de téléphone de la salle ou de son portable aux clubs convoqués afin de permettre à ceux-ci de prévenir avant la fin de la pesée de tout incident pouvant entraîner un retard dans leur arrivée.

C'est au cours de la pesée que chaque fullleur remet sa licence fédérale, son passeport sportif et sa carte d'identité au D.O qui vérifie leur conformité.

Le contrôle médical doit être organisé dans les deux heures précédant la rencontre sportive.

Lors de la pesée, le poids, la tension et la conformité des certificats médicaux de chaque fullleur sont inscrits sur la feuille de pesée ; celle-ci, à la fin de la pesée, est signée par le D.O et le médecin.

La pesée des femmes est séparée de celles des hommes.

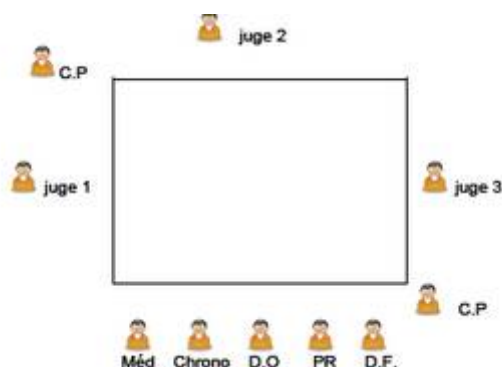
ART. 7 - . LA DELEGATION OFFICIELLE

Elle est désignée par l'instance fédérale de niveau départemental, régional, ou national en fonction du niveau de la compétition.

Elle comprend :

- Le délégué officiel,
- Le chronométreur,
- L'arbitre,
- Les juges,
- Le médecin

le présentateur



Art. 7-1 Le délégué officiel

Il représente l'instance fédérale de niveau départemental, régional ou national. Il est responsable en cas de non respect du règlement et désigné par sa Ligue. **Il doit être majeur.**

Il est responsable de la délégation officielle.

Il doit être choisi parmi la liste des DELEGUES OFFICIELS.

- Ligue pour toute réunion de niveau départemental.
- Ligue pour toute réunion de niveau régional.
- Nationaux pour toute réunion de niveau national.

Il assure les fonctions suivantes :

- Officialisation des rencontres.
- Avec le responsable d'arbitrage, affectation des juges et arbitres pour chaque rencontre.
- Observation du bon déroulement des rencontres.
- Proclamation du résultat (résultat en conformité avec les feuilles de juge qui lui ont été remises).
- Il ne peut changer une décision sans en avoir, au préalable, en avoir discuté avec les juges

Apposition de sa signature

- pour authentifier le résultat des rencontres sur les passeports : bien marquer dans quelle classe le fullleur a boxé.
- sur la feuille de réunion.
- sur la feuille de pesée, à côté de celle du responsable de pesée, s'il y en a un.

Le D.O. a la responsabilité des documents administratifs de la réunion (avant et après)

- Feuille de pesée,
- Feuille de réunion,
- Bulletin de jugement,
- Feuille de déclaration d'accident,
- Diplômes pour les titres,
- Transmettre les résultats à l'instance supérieure,
- Responsabilité de la pesée,
- Enregistrement des réclamations.

En cas de réclamation après le combat, celle-ci doit être faite par le coach du fullier et ne peut être prise en compte que sur un vice de forme du combat. Celle-ci est formulée avant la fin de la manifestation et est mentionnée sur la feuille de réunion. Toute réclamation après la fin de la manifestation n'est pas recevable.

Il s'assure de la présence du service médical à la table des officiels, lors des rencontres de full contact. **Si celui-ci doit s'absenter pour soigner un fullier, les rencontres doivent être interrompues.**

Il est responsable pour prendre toute décision et a tout pouvoir dans la limite des points prévus dans les règlements régissant la sécurité lors de la manifestation.

Art. 7-2 Le service médical

La présence du médecin est obligatoire pour toutes les rencontres organisées et autorisées par le CFFC et la FFSCDA et cela pour le light, le full et le semi contact.

LE SERVICE MEDICAL NE DOIT QUITTER LA SALLE QU'UNE FOIS CELLE-CI TOTALEMENT EVACUEE.

Le service médical devra donner des soins en cas de besoin, tant aux fulliers qu'aux officiels et aux spectateurs.

Le contrôle médical **est conseillé** avant les rencontres de Full Contact. Il peut avoir lieu pendant la pesée ou après, et déclare si le fullier est apte à boxer (après examen et vérification de son passeport sportif à jour des autorisations médicales).

Le service médical peut examiner et soigner un fullier durant la minute de repos. Au cours de la rencontre, à la demande de l'arbitre, il peut examiner un fullier (ou de sa propre initiative par l'intermédiaire du D.O) **et décider** de sa capacité à poursuivre la rencontre.

Dans le cadre de la prévention des hépatites et du sida, le médecin ou l'arbitre doivent interrompre le combat lorsqu'un des deux fulliers présente une hémorragie.

Le service médical aura une sacoche composée de façon à répondre aux besoins les plus urgents.

Il est tenu de signer la feuille de réunion et d'y consigner, ainsi que sur le passeport sportif de l'intéressé, tous les faits de son ressort, **particulièrement les suspensions médicales, lors de K.O.**

Art. 7-3 Le chronométrateur

Il chronométrateur :

- Le temps des reprises.
- La minute de repos.
- Le temps de retard sur l'enceinte du ou des fulliers à la demande de l'arbitre.
- A la fin du repos, il fait annoncer 5 secondes en donnant plusieurs petits coups sur le gong et fait annoncer « soigneur dehors ». A la 60ème seconde, il fait sonner le gong et attend le commandement de l'arbitre pour déclencher le chronométrateur.

Ce n'est qu'au commandement « **Fight** » de l'arbitre qu'il déclenche son chronométrateur.

A chaque commandement « **Stop** » de l'arbitre, il arrête le chronométrateur.

Art. 7-4 L'arbitre

Il ne devra pas remplir d'autre fonction (il ne pourra pas être coach).

L'arbitre doit être du niveau au moins égal à celui de la rencontre.

Rôle et définition de l'arbitre.

Il fait respecter le règlement fédéral et, en cas d'infraction répétée ou grave, peut sanctionner « seul » ou avec l'avis des juges.

Il devra donc connaître parfaitement les règlements :

- Techniques
- Sportifs

Art. 7-4-1 Tenue de l'arbitre

Tous les arbitres auront la tenue suivante :

- Pantalon noir – ceinture sans boucle,
- Polo fédéral avec logo
- § Rouge pour régional,
- § Bleu pour national.
- Chaussures de sport noires (chaussures de ville interdites).

L'arbitre devra retirer montre, bracelet et lunettes.

Le port de gants chirurgicaux est obligatoire en rencontre de full contact.

Art. 7-4-2 Attributions de l'arbitre

Il doit :

- Etre toujours le premier sur l'aire de rencontre,
 - S'assurer de la conformité de l'aire de rencontre,
 - S'assurer de la présence et de l'attention du DO, des juges, du chronométrateur,
 - S'assurer de la présence du service médical,
 - Se faire présenter les soigneurs (2 par fullleur),
 - Réunir les deux fullleurs au centre du ring ou de l'aire de combat au début de chaque rencontre afin de faire les recommandations nécessaires,
 - S'assurer avant chaque reprise du port du protège dents,
 - S'assurer au début de chaque reprise que rien n'encombre l'aire de combat,
 - Veiller à ce que les deux fullleurs se saluent correctement au début de la rencontre et à la fin de celle-ci,
 - S'assurer qu'entre chaque reprise les juges remplissent bien les bulletins,
 - Recueillir les bulletins de juges à la fin de la rencontre et vérifier :
 - la présence de la signature du juge,
 - l'absence de rature,
 - la décision complète,
- et les transmettre au D.O,
- Désigner le vainqueur en levant son bras dès que le D.O fait proclamer le résultat.

Art. 7-4-3 Commandements et Interventions de l'arbitre

L'arbitre ne devra pas remplir d'autres fonctions que celles qui lui sont confiées durant la manifestation.

GARDE

Avant le début de chaque rencontre, et entre les reprises.

STOP = arrêt du chronomètre

Lorsqu'il désire stopper pour une raison X.

FIGHT

Pour commencer la rencontre.

BREAK

Pour séparer une position de corps à corps, après quoi chaque boxeur doit reculer d'un pas avant de reprendre le combat (sans attendre un commandement de l'arbitre).

L'arbitre fait reprendre le combat à l'endroit où il a été arrêté.

Il doit veiller à faire respecter, dans l'enceinte, l'esprit et les règles du full contact et doit prendre toutes les mesures nécessaires à cet effet. Il doit veiller à ce que les deux fullers se présentent au bord de l'aire de rencontre dans la minute qui suit l'appel de leur rencontre.

Si l'un des fullers, sans raison valable reconnue, se présente en retard, les sanctions suivantes seront prises à son encontre :

- 1 minute de retard après l'arrivée de son adversaire dans l'aire de rencontre, l'arbitre donne seul le premier point négatif.
- Après 2 minutes de retard, l'arbitre donne seul le 2ème point négatif.
- Après 3 minutes de retard, l'arbitre déclare seul la disqualification pour retard.

C'est le chronométreur, qui à la demande de l'arbitre, décompte le temps.

Il doit veiller à ce que les soigneurs soient bien au nombre de deux au maximum (assis sur les chaises mises à leurs dispositions), et qu'ils ne donnent aucun conseil pendant le cours des reprises.

Le non respect de cette règle peut entraîner les sanctions suivantes :

- 1ere fois : l'arbitre donne seul un 1^{er} avertissement au coach.
- 2ème fois : l'arbitre donne seul un avertissement officiel au coach.
- 3ème fois : l'arbitre donne seul un point négatif au fuller (pour non respect des commandements de l'arbitre vis-à-vis du coach).

Si un fuller ne combat pas dans les règles, et que l'arbitre juge que le fuller mérite une sanction, celui-ci arrête le combat et sanctionne le fuller fautif.

Il doit veiller à ce que toutes ces interventions soient à la fois orales et gestuelles pour une meilleure compréhension de chacun.

Afin de clarifier ses interventions, il utilisera uniquement les justifications suivantes :

- Coup dangereux ou coup interdit,
- Tête en avant ou genou en avant,
- Prédominance des coups de poings,,
- Temps de lutte (accrochages répétés),
- Tenue des cordes,
- Non respect des commandements de l'arbitre,
- Il peut aussi arrêter un combat s'il juge que le combat est trop inégal (ex. refus de combat répété...), mais seulement avec l'avis de ses juges, et ce afin de conserver l'intégrité du fuller.

ART. 11 - LES SANCTIONS DE L'ARBITRE

Art. 11-1 Les avertissements et points négatifs

- L'arbitre annonce pour une 1^{ère} faute : 1^{er} avertissement donné seul par l'arbitre,
- L'arbitre annonce pour une 2^{ème} faute : avertissement officiel donné seul par l'arbitre,
- Le troisième avertissement est donné par l'arbitre avec l'accord des juges, **lequel ENTRAINE LE POINT NEGATIF.**

Pour cela l'arbitre se place de façon à ce que tous les juges le voient, il prononce la demande de sanction la plus clairement possible. Puis il demande aux juges de se prononcer ensemble et vérifie que tous les juges s'expriment au même moment.

- Une main levée, la sanction est accordée.
- Les deux mains levées sur le côté du visage, le juge n'est pas d'accord.
- Les deux mains levées, croisées devant le visage, le juge n'a rien vu.

2 sur 3 juges doivent donner leur accord pour que l'avertissement fasse l'objet d'un point négatif.

Il est prononcé comme suit :

-« *Messieurs les juges, demande de troisième avertissement entraînant un point négatif* ».

Si les deux fullers doivent être sanctionnés, ils reçoivent alors tous les deux, des avertissements, points négatifs et peuvent même être disqualifiés ensemble.

En cas de demande de sanction simultanée (points négatifs ou disqualification) pour les deux fullers :

L'arbitre doit l'annoncer avant de donner ou de demander la sanction ; la demande de sanction doit être séparée pour chaque fuller.

Elle est prononcée comme suit :

-« *Messieurs les juges, demande de sanction pour les deux fullers* ».

-« *Messieurs les juges, demande de point négatif pour le fuller coin rouge pour.....* ».

Messieurs les juges ensemble »

Les juges donnent leur avis par geste :

- En cas d'accord, l'arbitre annonce au D.O et à ses juges en faisant au fuller la gestuelle suivante : un bras à la verticale avec l'avant bras tourné vers le sol = point négatif prononcé.
- En cas de désaccord, l'arbitre annonce au D O et à ses juges en faisant au fuller la gestuelle suivante : bras croisés vers le bas = point négatif non prononcé.

-« *Messieurs les juges, demande de point négatif pour le fuller coin bleu pour.....Messieurs les juges, ensemble* »

Les juges donnent leur avis par geste :

- En cas d'accord, l'arbitre annonce au DO et à ses juges en faisant au fuller la gestuelle suivante : un bras à la verticale avec l'avant bras tourné vers le sol = point négatif prononcé.
- En cas de désaccord, l'arbitre annonce au DO et à ses juges en faisant au fuller la gestuelle suivante : bras croisés vers le bas = point négatif non prononcé.

Art. 11-2 La disqualification

Elle est prononcée par l'arbitre après avoir demandé l'avis aux juges avec l'accord de ceux-ci (2/3).

Après la demande du troisième point négatif entraînant la disqualification, elle sera prononcée comme suit :

-« *Messieurs les juges, demande de troisième point négatif entraînant la disqualification du fuller coin X pour coup.....Messieurs les juges ensemble* ». Les juges donnent leur avis par geste.

En cas d'accord, l'arbitre annonce au DO : disqualification prononcée.

En cas de désaccord, l'arbitre annonce au DO et à ses juges en faisant au fuller la gestuelle suivante : bras croisés vers le bas : Disqualification non prononcée.

Pour tout comportement anti sportif (insultes, crachats), l'arbitre peut prendre la décision de disqualifier directement le fuller (sans aucun avertissement) après en avoir fait la demande aux juges.

ART 12 - LE HORS COMBAT OU (KO)

Un fullieur est considéré hors combat lorsqu'il présente des signes manifestes d'un affaiblissement physiologique tel qu'il n'a plus les possibilités physiques ou psychiques de continuer le combat.

Lorsqu'un fullieur est hors combat, l'arbitre indique le coin neutre à son adversaire puis compte les secondes. Si le fullieur adverse ne rejoint pas le coin neutre, il suspend le décompte jusqu'au respect de cette règle.

Quand un fullieur est hors combat, l'arbitre doit obligatoirement compter 8 secondes avant de l'autoriser à reprendre la rencontre. Au chiffre 8, le fullieur doit impérativement avoir les bras en garde. S'il ne se met pas en garde, l'arbitre continue de compter.

A aucun moment l'arbitre ne doit toucher le fullieur pendant le compte ; il appelle le médecin

Si le fullieur n'est pas apte à reprendre la rencontre à 10 secondes, l'arbitre arrête la rencontre et :

- Soit demande la disqualification de l'adversaire s'il y a eu une infraction aux règles sportives techniques ou d'arbitrage.

- Soit attend la confirmation de la victoire par hors combat du fullieur. .

- Si un fullieur est compté trois fois dans la rencontre, l'arbitre compte obligatoirement la 3eme fois jusqu'à 10.

Si un fullieur est au sol à la fin d'un round, l'arbitre continuera le compte même si le gong retentit ; si l'arbitre compte jusqu'à 10, le fullieur sera déclaré hors combat.

Si un fullieur est au sol après avoir reçu 1 coup et que le combat a repris après avoir été compté 8, mais que le fullieur retombe sur le sol sans avoir reçu 1 nouveau coup, l'arbitre reprend le compte, à partir de 8.

Si les deux fullieurs tombent en même temps, le compte continue aussi longtemps que l'un des deux fullieurs est au sol.

Si les deux fullieurs restent au sol après le compte de 10, le combat est stoppé et une décision prise, considérant les points engrangés avant le hors combat.

- 3 x 2' 1 reprise doit avoir été effectuée

- 5 x 2' 2 reprises doivent avoir été effectuées

Autrement une non décision sera donnée.

Si le soigneur jette l'éponge pendant le décompte, l'arbitre doit aller au bout du compte commencé.

Si le fullieur est en état de reprendre avant le compte 10, le jet de l'éponge est alors retenu et la victoire par jet de l'éponge prononcée.

Si le fullieur n'est pas en état de reprendre avant le compte 10, l'arbitre va jusqu'à la fin de son compte et annonce le résultat à ses juges (victoire par hors combat).

Si pour une cause quelconque, un fullieur se blesse au cours d'une rencontre sans que l'accident soit imputable à un coup de l'adversaire, l'arbitre doit le compter et il est alors considéré hors combat par l'arbitre.

CAS PARTICULIER : Si l'arbitre n'a pas vu le coup qui entraîne une blessure ou un K.O et que le fullieur lésé se plaint d'une irrégularité, l'arbitre consultera ses juges.

Si la majorité des juges ont vu l'irrégularité, le fullieur fautif sera sanctionné ou disqualifié, dans le cas contraire, si le fullieur blessé ne peut reprendre le combat, il sera déclaré perdant.

ART. 13 - LES JUGES

Chacun des trois juges doit être assis sur la chaise disposée de chaque côté du ring.

Chaque juge doit considérer les mérites de chaque combattant indépendamment et choisir le gagnant en fonction des règlements.

Pendant le match, ils ne doivent parler ni à d'autres combattants, ni à d'autres juges, ni à toute autre personne exceptée l'arbitre (téléphone portable interdit pendant toute la durée du combat). Ils peuvent, si nécessaire à la fin du round, notifier un incident que l'arbitre aurait manqué, par exemple le mauvais comportement d'un combattant

Un juge doit noter le nombre de points accordés à chaque combattant sur sa feuille de score. Dans les rencontres officielles, sa décision est annoncée au public à la fin de la rencontre. (ex : juge 1 : vainqueur coin..... , juge 2 : vainqueur coin....., juge 3 : vainqueur coin...)

Pendant un round, le juge utilise l'arrière de la feuille de juge pour enregistrer, par un chiffre, toutes les techniques comptabilisables observées et il en effectuera le total à chaque fin de round. Le combattant du coin rouge est sur la partie gauche et le combattant du coin bleu sur la partie droite ; les deux parties figurent sur la même feuille de score. Les points et les coups enregistrés doivent être listés séparément pour chaque round.

Il ne peut quitter sa place avant que la décision soit annoncée.

Sur les feuilles de juge, le juge devra mentionner son nom et n° de ligue, afin d'éviter dans la mesure du possible, qu'un officiel juge un fullleur de sa ligue (dans les compétitions nationales). Pour cela il faudra qu'il soit mentionné sur ces feuilles de jugement, le n° de ligue de chaque fullleur.

Pendant leur service, les juges doivent utiliser des compteurs de touches.

Art. 13-1 Tenue du juge

- Pantalon noir – ceinture sans boucle
- Polo fédéral avec logo
- § Rouge pour régional
- § Bleu pour national
- Chaussures de sport noires (chaussures de ville interdites)

Art. 13-2 Score

Pour qu'une technique soit comptabilisée, il faut que la touche se fasse dans une partie du corps autorisée (cibles). Les techniques de poings et de pieds doivent être toutes aussi utilisées, durant la durée entière du combat. Les techniques de pieds ne sont reconnues et comptabilisées que lorsqu'elles ont clairement montré l'intention de toucher l'adversaire avec puissance.

Toutes les techniques doivent être utilisées avec pleine puissance.

Aucune technique, partiellement déviée, parée ou bloquée, ou de simples touches, frottements ou poussées, ne peuvent être comptabilisées. Le juge ne doit comptabiliser **que les touches ayant véritablement touché le fullleur** (visage, flancs ou chevilles) ; marquer des points en se basant sur le son de la frappe n'est pas admis.

Le fullleur doit regarder le point de contact visé, lorsqu'il exécute une technique retournée.

Le coup ne sera pas comptabilisé

- **S'il est contraire au règlement (coup interdit),**
- **S'il est dans les bras,**
- **S'il est bloqué ou paré,**
- **S'il est de faible puissance.**

POINTS

- | | |
|--|---------|
| - Coup de poing = | 1 point |
| - Coup de pied au corps = | 1 point |
| - Balayage qui conduit l'adversaire à tomber = | 1 point |
| - Coup de pied à la tête = | 1 point |
| - Coup de pied au corps en sautant = | 1 point |
| - Coup de pied à la tête en sautant = | 1 point |

Art. 13-3 Système de score

Chaque round est évalué séparément par chacun des trois juges en fonction des points accordés suivant la grille d'attribution des points.

A la fin de chaque reprise, le juge compte le nombre de points et applique la note qui correspond à son décompte.

Si un fullleur est compté dans un round, un point lui sera retiré sur le total de la note qui lui est attribuée à la fin de la reprise. Ce décompte devra figurer sur la feuille de juge.

Il est obligatoire pour tous les juges d'utiliser les compteurs de pieds. Le juge doit écrire le nombre de touches sur le verso de la feuille de juge après chaque round.

Art 13-4 Les feuilles de jugement.

Une feuille de jugement est attribuée à chaque juge en début d'assaut ou de combat. Il doit y mentionner son nom, sa ligue et s'assurer que le nom des fullleurs mentionnés et en conformité avec ceux présents sur le ring.

Ces feuilles de juge (les feuilles round par round sont interdites) doivent être lisibles et ne présenter aucune rature.

Art. 13-5 Modalités de jugement

Cinq notes sont appliquées :

10 reprise gagnée

9 reprise perdue

8, 7 ou 6 avec point négatif ou si le fullleur est compté

A la fin du combat, le juge additionne les points donnés (ex :10.10 10.9 10.8) par round et nomme le combattant victorieux celui qui a le plus grand nombre de points.

Le juge doit faire un cercle autour du nom du vainqueur.

Si le combat est égal en points après la fin de la rencontre le juge fait comme suit :

- Totalité des touches données pendant les reprises
- Prise en compte des sanctions
- Le fullleur qui a gagné la dernière reprise

Cette forme de jugement montre le meilleur style offensif, la condition physique, l' endurance et la résistance.

Art.13-6 Nombre de coups de pied par reprise

Chaque fullleur est obligé de donner un minimum de 6 coups de pieds par reprise. Il doit clairement montrer l'intention de toucher l'adversaire avec puissance. En tout, durant le combat complet, il doit donner un minimum de coups de pieds de :

18 Pour un combat en 3 x 2'

30 Pour un combat en 5 x 2'

42 Pour un combat en 7 x 2' (en gala)

Après la première reprise, l'officiel référant au comptage de pied doit préciser à l'arbitre s'il manque des techniques de pieds ; celui-ci doit informer le combattant du nombre de coups manquants, qu'il pourra récupérer dans la reprise suivante.

Si le fullleur ne récupère pas les coups de pieds manquants dès la reprise suivante, l'arbitre annoncera **seul** (sans l'avis des juges) la sanction (point négatif) juste avant que les fullleurs regagnent leur coin respectif pour la minute de repos..

-« Messieurs les juges point négatif pour le fullleur coin.....pour manque de techniques de pieds ».

APRES UN POINT NEGATIF POUR MANQUE DE COUP DE PIEDS LE REFERANT AU COMPTAGE REMET LE COMPTEUR A ZERO

Art. 13.6.1 Pour une rencontre en 2 reprises :

Si un fullleur donne 6 techniques de pieds dans la première reprise mais ne donne pas 6 techniques de pieds dans la seconde reprise. L'arbitre avertira ses juges.

« Messieurs les juges, point négatif pour le fullleur coin.....pour manque de techniques de pieds ».

Art. 13.6.2. Pour une rencontre en 3 reprises :

Si un fullleur donne 6 techniques de pieds dans la première reprise, mais ne donne pas 6 techniques de pieds dans la seconde reprise, l'arbitre informe le fullleur du nombre de coups de pied qu'il manque : il peut rattraper le nombre de techniques manquant dans la troisième reprise.

Si le fullleur ne récupère pas les coups de pieds manquants dans la troisième reprise, l'arbitre avertira ses juges.

« Messieurs les juges, point négatif pour le fullleur coin.....pour manque de techniques de pieds.

Si le fullleur donne 6 coups de pieds minimum dans la première reprise, et 6 dans la seconde reprise, mais ne donne pas les 6 coups de pieds dans la troisième, l'arbitre avertit ses juges.

« Messieurs les juges, point négatif pour le fullleur coin.....pour manque de techniques de pieds.

Art. 13.6.3. Pour une rencontre en 5 reprises :

L'arbitre avertit le fullleur aux première et deuxième reprises du manque de technique de pieds ; il applique ensuite la même règle que celle citée ci-dessus et ce, en tenant bien compte que le fullleur doit récupérer le nombre de coups de pieds manquant à chaque reprise, **SAUF EN CAS DE POINT NEGATIF où LE REFERANT AU COUP DE PIED DOIT REMETTRE LE COMPTEUR A ZERO.**

(ex : si au 1er round, le fullleur n'a donné que 5 coups de pied et 4 dans le second round, il devra dans le 3ième round donner 9 coups de pieds (1 manquant du 1er round + les 2 manquants du 2ième round + les 6 du 3ième round soit un total de 9 coups de pieds).

Art. 13.6.4. Pour une rencontre en 7 reprises (gala) :

L'arbitre avertit le fullleur aux première et deuxième reprises ; il applique ensuite la même règle que celle citée ci-dessus et ce, en tenant bien compte que le fullleur doit récupérer le nombre de coups de pieds manquant à chaque reprise, **SAUF EN CAS DE POINT NEGATIF où LE REFERANT AU COUP DE PIED DOIT REMETTRE LE COMPTEUR A ZERO.**

ART 14 - JUGES REFERANT AU COUP DE PIED

Ils sont au nombre de deux.

Ceux-ci sont placés au bord du ring dans un coin neutre ; ils comptabilisent chacun les coups de pieds respectifs de leur fullleur désigné. Pour être comptabilisés, les coups de pieds doivent être donnés de manière franche avec l'intention de toucher son adversaire. Ce décompte est fait à l'aide d'un compteur de pied (plaquettes). A la fin de la reprise, le juge référant indique la page à laquelle (le nombre de coups de pied manquant) il s'est arrêté à l'arbitre.. Celui ci fera appliquer le règlement en cas de touche (s) manquante (s)

ART 15 - LES SOIGNEURS – LES COACHES

Chaque fullleur a droit à 2 soigneurs, lesquels devront être licenciés à la FFSCDA et par voie de fait à jour de leur licence.

Les actes des deux soigneurs engageront le fullleur qu'ils assistent.

Le soigneur principal a le droit :

- de jeter l'éponge en reconnaissance de la défaite de son fullleur,
- de déposer une réclamation qu'il remettra au D.O par écrit au plus tard 15mn après la proclamation de la décision de la rencontre concernant son fullleur.

Le soigneur principal doit être obligatoirement au minimum moniteur (BMF1) .

Art. 15-1 Fonctions et attributions des soigneurs

Aucun soigneur n'est autorisé à pénétrer sur le ring pendant le combat, ni à communiquer ou se joindre aux juges ou arbitres.

Les soigneurs doivent quitter impérativement l'enceinte au signal des 5 secondes du chrono à la fin du repos.

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

Ceux-ci doivent être en tenue de sport sans signe distinctif.

(Casquette, politique, religieux etc.....)

Il leur est interdit de donner des conseils pendant la rencontre.

Il est important que les entraîneurs renseignent leurs fullleurs sur le règlement d'arbitrage.

ART 16 - LE PRESENTATEUR

Il est désigné par l'organisateur, il est en contact permanent avec le D.O.

Il annonce :

- Les officiels pour chaque rencontre,

- Les rencontres :

∞ La dénomination (gala, championnat etc...)

∞ Le niveau (quart, demi, etc.....)

∞ Les catégories d'âges concernées,

∞ La forme de rencontre (light, full contact, semi contact etc....),

∞ Le nombre de reprises.

Il appelle et présente, pour chaque rencontre, les fullers en précisant le club, le coin du ring occupé par chacun des fullers.

Il annonce le résultat de la rencontre.

Il annonce au public toute information lui ayant été communiquée par l'organisateur ou le D.O pour le bon déroulement de la réunion.

ART 17 - L'ORGANISATEUR

Pour les galas, les fullers doivent avoir leurs propres gants homologués. Pour les Championnats, les instances fédérales doivent fournir les gants.

L'organisateur doit mettre une salle à la disposition de la délégation officielle.

Il est responsable de la présence du service médical à qui il aura fourni les textes fédéraux relatifs aux attributions du médecin.

Il fait toutes les démarches administratives pour que la rencontre soit officialisée (demande à la fédération, préfecture, mairie, etc....).

Il met une sono à la disposition du D.O et est responsable de toute l'organisation logistique de la rencontre.

Il se doit de respecter la convention qu'il a signée avec la fédération pour toute compétition fédérale.

Il est responsable de son public.

Il ne peut intervenir sur le D.O.

ART 18 – RECLAMATIONS

Art. 18-1 Changement de décision.

Toute décision publique et officielle est définitive et ne peut être changée à moins :

§ Que des erreurs intervenues en calculant les scores soient découvertes,

§ Qu'un des juges déclare qu'il a commis une faute en intervertissant les résultats des fullers,

§ Qu'il y ait des infractions évidentes au règlement,

§ Que le D.O de la rencontre, avec les membres de la commission d'arbitrage (pour les championnats), après discussion, annonce le résultat officiel.

Art. 18-2 Situations non prévues au règlement de la FFSCDA.

Le délégué officiel peut prendre toute décision pour faire face aux situations non prévues par le règlement.

ART.20. FEUILLE DE RENCONTRE

NIVEAUX	NOMS ET PRENOMS	COIN	CLASSE	CLUBS	D.O	ARBITRE	JUGE	JUGE	JUGE	DECISION
		R	light							
		B	light							
		R	light							
		B	light							
		R	light							
		B	light							
		R	light							
		B	light							
		R	light							
		B	light							
		R	light							
		B	light							
		R	light							
		B	light							
		R	light							
		B	light							