

# LIGHT CONTACT Règlement



**Table des matières**

<b>ART.1. DEFINITION DU LIGHT CONTACT</b> .....	3
<b>ART.2. LES REGLES DU LIGHT CONTACT</b> .....	3
<b>ART.3. LA PESEE</b> .....	3
<b>ART.4. LA DELEGATION OFFICIELLE</b> .....	4
4.1. Le Délégué Officiel.....	4
4.2. Le Chronométrateur.....	5
<b>4.3. L'Arbitre</b> .....	5
4.3.1 Tenue de l'arbitre .....	5
4.3.2 Attributions de l'arbitre .....	5
4.3.3 Commandements de l'arbitre.....	6
4.3.4 Touches légales en light contact .....	7
4.3.5 Comportements interdits .....	7
4.3.6 Techniques autorisées .....	7
<b>4.4. Les Sanctions de l'arbitre</b> .....	7
4.4.1. Les remarques .....	7
4.4.2. Les avertissements et les points négatifs.....	8
4.4.3. La disqualification .....	8
4.4.4. Sortie de l'aire de rencontre .....	9
4.4.5. Disqualification pour sortie .....	9
4.4.6. Nombre de coups portés par reprise.....	9
4.4.7. Gestuelle de l'arbitre .....	10
<b>4.5. Les Juges</b> .....	10
4.5.1. Gestuelle du juge .....	10
4.5.2. Tenue du juge .....	10
4.5.3. Score .....	10
4.5.4. Système de score .....	11
4.5.5. Modalités de jugement .....	11
4.5.6. Blessures.....	11
<b>ART.5. LE SOIGNEUR, LE COACH</b> .....	11
<b>5.1 Attribution du soigneur</b> .....	11
<b>ART.6. RECLAMATIONS</b> .....	12
<b>6.1. Changement de décision</b> .....	12
<b>6.2. Situations non prévues au Règlement</b> .....	12
<b>ART.7. LE LIGHT CONTACT ENFANTS</b> .....	12
<b>7.1. Catégories concernées</b> .....	12
<b>7.2. Durée des rencontres</b> .....	12
<b>7.3. Tenue du fullleur</b> .....	12
<b>7.4. Critères de jugement</b> .....	13
<b>7.5. Sanctions</b> .....	13
<b>7.6. Sortie de tatami</b> .....	13
<b>7.7. Catégories d'âges</b> .....	13
<b>ART.8. FEUILLE DE RENCONTRE</b> .....	14
<b>ART.9. FEUILLE DE PESEE</b> .....	15
<b>ART.10. CATEGORIES DE POIDS</b> .....	16

## ART.1. DEFINITION DU LIGHT CONTACT

Les compétitions de Light contact doivent être exécutées, comme leur nom l'indique, avec des techniques de contrôle. Dans le Light contact, les compétiteurs combattent constamment jusqu'à l'ordre STOP de l'arbitre central. Ils utilisent les techniques du Full Contact, mais ces techniques doivent être maîtrisées lorsqu'elles sont données.

Le Light contact a été créé en tant que discipline intermédiaire entre le semi et le full-contact. Le Light contact est pratiqué dans un temps donné (chronométrage). L'arbitre central ne juge pas les combattants, il s'assure que les règles soient correctement appliquées. Les 3 juges, suivant le système de notation, désigneront le vainqueur de l'assaut.

## ART.2. LES REGLES DU LIGHT CONTACT

Les rencontres de Light contact s'effectuent sur des tatamis puzzle dont la surface peut faire entre 25 m<sup>2</sup> minimum et 36 m<sup>2</sup> maximum. **Sur demande exceptionnelle, la fédération peut accorder, lors d'un gala, deux rencontres sur un ring.**

Les fullers entrent sur l'aire d'assaut et mettent leurs gants en contact (salut). Ensuite, ils reculent et se mettent en position en attendant le signal de départ de l'arbitre ( FIGHT ).

Le temps ne peut être arrêté que par le « STOP ». Le temps est arrêté par l'arbitre lors des sanctions (avertissements et points négatifs ).

Les combattants ont un coach dans leur coin. Il doit rester dans le coin de leurs fullers durant l'assaut. Il doit être titulaire soit du Brevet de Moniteur Fédéral (1/2/3), ou BPJEPS.

Aucun coach n'est autorisé à pénétrer sur le tapis pendant l'assaut, ni communiquer ou se joindre aux juges ou arbitres. Aucun coach n'est autorisé à faire des remarques désobligeantes à propos d'un arbitre ou d'un juge.

Seul l'arbitre peut demander à arrêter le temps. 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 de jeu 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 sera donné. Si cela se reproduit l'arbitre pourra demander un point négatif (compétition adulte) pour non respect des règles du light contact.

## ART.3. LA PESEE

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

Chaque combattant sera pesé durant le temps, de la pesée officielle, fixé par l'organisateur, **aucun surclassement de poids ne sera autorisé.** Avant la pesée officielle, les fullers auront la possibilité de vérifier leur poids sur des balances annexes durant le temps imparti à la pesée.

Pour combattre en Light contact, le fuller devra présenter le certificat médical cat 1 d'aptitude à la compétition pour la saison en cours (début septembre à fin août)

Pour les vétérans : électrocardiogramme en plus (année sportive en cours – septembre à fin août ).

**Pour les mineurs : Autorisation parentale avec photocopie de la carte d'identité du représentant légal.**

La licence et le passeport doivent être à jour (2 timbres licences minimum pour les championnats).

La Carte d'identité (Nationalité Française) est obligatoire pour les championnats décernant un titre Départemental, Régional ou National.

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

## **ART.4. 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 chronométrateur,
- L'arbitre,
- Les juges,
- Le médecin.

### **4.1. LE DELEGUE OFFICIEL**

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

Il est responsable de la délégation officielle.

Il devra 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,
- Affectation des juges et arbitres pour chaque rencontre (en accord avec le responsable de l'arbitrage),
- Observation du bon déroulement des rencontres,
- Proclamation du résultat.

#### **Apposition de sa signature**

Pour authentifier le résultat des rencontres sur les passeports.

Sur la feuille de réunion.

Sur la feuille de pesée, à côté de celle du responsable de pesée s'il y en a un.

#### **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

Responsabilité de la pesée.

Enregistrement des réclamations.

En cas de réclamation, après le combat, par le coach, celle-ci ne peut être prise en compte que sur un vice de forme du combat. Elle doit être formulée avant la fin de la manifestation et mentionnée sur la feuille de réunion.

Toute réclamation après la fin de la manifestation ne sera pas recevable.

Il s'assure de la présence du service médical à la table des officiels, lors de toutes les rencontres de light contact.

Il est responsable pour prendre toute décision et à tous pouvoirs dans la limite des points prévus dans les règlements régissant la sécurité lors de la manifestation.

Transmettre les résultats à l'instance supérieure.

## 4.2. LE CHRONOMETREUR

Il chronomètre :

- Le temps des reprises,
- La minute de repos,
- Le temps de retard sur l'enceinte du ou des fullers, 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 : « soigneurs dehors ». A la 60ème seconde, il fait sonner le gong et attend le commandement de l'arbitre pour déclencher le chronomètre.

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

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

## 4.3. L'ARBITRE

L'arbitre doit être d'un niveau au moins égal à celui de la rencontre (ex : championnat régional = niveau régional)

Rôle et définition de l'arbitre :

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

Il devra donc connaître parfaitement les règlements :

- Techniques,
- Sportifs,

### 4.3.1 Tenue de l'arbitre

Tous les arbitres auront la tenue suivante :

- Pantalon noir, ceinture sans boucle,
- Polo fédéral noir avec logo
- Chaussures de sport noires (chaussures de ville interdites),

L'arbitre devra retirer montre et bracelet (Tous bijoux ).

Le port de lunettes est interdit.

### 4.3.2 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, et du chronométreur,
- S'assurer de la présence du service médical,
- Se faire présenter les soigneurs (1 par fuller),
- Vérifier les protections des fullers,
- Réunir les deux fullers au centre de l'aire d'assaut 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 d'assaut,
- Veiller à ce que les deux fullers se saluent correctement au début et à la fin de la rencontre,
- 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 signature du juge,
  - l'absence de ratures,
  - la décision complète et la transmettre au D.O
- Désigner le vainqueur en levant son bras dès que le D.O fait proclamer le résultat.

### 4.3.3 Commandements de l'arbitre

#### - 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 ou après un arrêt du chronomètre..

Il doit veiller à faire respecter dans l'enceinte l'esprit et les règles du Light 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 qu'il n'y ait pas plus d'un soigneur dans le coin du fuller, et que celui-ci ne donne aucun conseil pendant les reprises.

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

- 1ère fois : l'arbitre donne seul un 1er avertissement au coach,
- 2ème fois : l'arbitre donne seul un 2<sup>ème</sup> avertissement au coach,
- 3ème fois : l'arbitre donne seul un point négatif au fuller, (pour non respect des commandements de l'arbitre au 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, demande aux 2 fullers d'aller dans les coins neutres. L'arbitre se place de façon à ce que tous les juges le voient, il annonce la sanction le plus clairement possible. Si la sanction est un point négatif, il demande l'avis aux juges, qui doivent se prononcer ensemble.

- **une main levée** = la sanction est retenue.
- **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.

Pour que la sanction soit retenue, il faut que la majorité des juges soit d'accord.

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

- Coup dangereux ou coup interdit,
  - Tête en avant ou genou en avant,
  - Prédominance des coups de poings,
  - Coup insuffisamment contrôlé en light contact,
  - Temps de lutte (accrochages répétés),
  - Tenue des cordes
  - Non respect des commandements de l'arbitre,
  - Comportement anti-sportif (l'arbitre peut seul disqualifier le fuller sans que celui-ci n'ait eu d'autre sanction),
- Il peut aussi arrêter un combat s'il juge que le combat est trop inégal mais uniquement avec l'avis de ses juges.

#### 4.3.4 Touches légales en light contact

- La tête Avant et côtés
- Le corps Avant et flancs
- Pieds Seulement pour les balayages, au dessous de la cheville  
( chaussons, intérieur et extérieur )

#### 4.3.5. Comportements interdits

- Attaquer la gorge, les parties génitales, le dos, derrière la tête, les jambes.
- Attaquer avec le genou, le coude, l'arête de la main, le pouce et les épaules donner des coups de tête.
- S'enfuir, tourner le dos, lutter, esquiver au dessous de la ceinture
- Attaquer un adversaire tombé ou encore au sol, ou qui a une main ou un genou au sol.
- Quitter l'aire de rencontre
- Continuer alors que les commandements (Stop) ou (Break) ont été formulés ou après le Gong signalant la fin du round.
- Huiler abondamment le visage ou le corps.

#### 4.3.6 Techniques autorisées.

- *Coup de pied de face* : coup de pied exécuté directement vers l'avant avec le dessous du pied (plat ou talon)
- *Coup de pied de côté* : coup de pied exécuté latéralement avec le dessous du pied (plat, talon ou tranchant)
- *Coup de pied circulaire* : coup de pied exécuté suivant une trajectoire circulaire avec le dessus ou le dessous du pied
- *Coup de pied retourné direct* : coup de pied exécuté après un mouvement de rotation du corps, directement vers l'arrière avec le talon, le bol ou le plat du pied
- *Coup de pied en revers* : coup de pied circulaire exécuté de l'intérieur vers l'extérieur avec le talon ou le dessous du pied
- *Coup de pied retombant* : coup de pied exécuté en frappant de haut en bas avec le talon ou le dessous du pied
- *Coup de pied en croissant* : coup de pied circulaire exécuté avec l'intérieur ou l'extérieur du pied en position fléchie ou tendue
- *Balayage* : coup de pied exécuté à l'intérieur ou à l'extérieur, en dessous de la cheville
- *Crochet* : coup donné suivant une trajectoire circulaire, donné à mi distance ou en corps à corps avec la tête des métacarpes.
- *Direct* : coup donné avec le devant des poings (tête des métacarpes) suivant une trajectoire rectiligne.
- *Uppercut* : coup donné suivant une trajectoire verticale/oblique délivré à mi distance ou en corps à corps
- *Revers de poings* : coup de poing circulaire exécuté de l'intérieur vers l'extérieur avec le dos du gant
- *Coup de poing direct sauté* : direct du poing avec impulsion

### 4.4. LES SANCTIONS DE L'ARBITRE

#### 4.4.1 Les remarques

Pour toute faute bénigne, l'arbitre peut faire des remarques aux fullers : celles-ci seront sans incidence sur les jugements.

#### 4.4.2 Les avertissements et points négatifs

- L'arbitre annonce pour une 1ère faute : Avertissement donné seul par l'arbitre,
- L'arbitre annonce pour une 2ème faute : Avertissement officiel 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 le plus clairement possible, après avoir envoyé les deux fullers dans les coins neutres.. 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 remarques, des avertissements, des points négatifs et peuvent même être disqualifiés ensemble.

**Nota : Pas plus de deux points négatifs ne peuvent être donnés aux fullers. Le 3<sup>ème</sup> point négatif entraînera automatiquement la disqualification.**

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.

#### 4.4.3 La disqualification

Elle est prononcée par l'arbitre après avoir demandé l'avis aux juges avec l'accord de ceux-ci (2/3) et cela pour une 3<sup>ème</sup> point négatif..

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 et à ses juges en faisant au fuller: la gestuelle suivante ;

Bras croisés vers le haut : 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 ) **mais** après en avoir fait la demande aux juges.

#### **4.4.4 Sortie de l'aire de rencontre**

Si un combattant quitte l'aire de combat (sortie) sans y avoir été poussé, cela est assimilé à une sortie volontaire et donne lieu à un avertissement de la part de l'arbitre.

A la troisième sortie le combattant perd un point. A la quatrième sortie le combattant est disqualifié.

Si le fullleur combat sur les bords du tatami, l'arbitre n'arrête pas le combat pour le prévenir qu'il risque de sortir. Lors d'une sortie de tatami, l'arbitre regarde ses juges pour savoir si celle-ci est volontaire ou est dû à une poussée.

En cas de sortie (POUSSEE), le juge met ses deux mains devant lui et fait un signe de poussée.

En cas de sortie (VOLONTAIRE), le juge fait un signe (oscillation de l'avant bras) en montrant la limite du tapis

- 1ère sortie = Avertissement pour sortie volontaire.
- 2ème sortie = Avertissement officiel pour sortie volontaire.
- 3ème sortie = point négatif pour sortie volontaire ( après demande aux juges ).
- 4ème sortie = disqualification pour sortie volontaire.

**Nota : A chaque fin de round, le nombre de sortie est remis à zéro.**

Pour que le point négatif soit donné, la majorité des juges doit être d'accord.

#### **4.4.5 Disqualification pour sortie**

**Si une disqualification doit être prononcée pour sortie volontaire, l'arbitre doit s'entretenir avec les juges et le DO afin de s'assurer que les procédures aient bien été appliquées.**

**SORTIE signifie :**

- Sortir du tatami même d'un seul pied,
- Etre sur la ligne n'est pas considéré comme être en dehors. Le pied entier doit être en dehors de la ligne. Si le fullleur est poussé hors de la ligne par l'adversaire ou si c'est un coup qui le fait sortir hors de la ligne, la sortie n'est alors pas considérée comme volontaire.

**NOTA : Les avertissements et points négatifs pour les sorties de tatami ne seront pas pris en compte avec les autres fautes techniques ou de comportement..**

#### **4.4.6 Nombre de coups portés par reprise**

Dans le Light contact, il n'y a pas de limite quant au nombre de coups portés puisque le combattant obtient des points en fonction des différentes techniques utilisées. Il est demandé aux fullleurs d'utiliser les pieds et les poings de manière égale, et la même attention est portée aux deux types de techniques. Les avertissements (et par conséquent les avertissements officiels) seront donnés au cas où un fullleur n'utiliserait que les poings (demande d'avertissement ou de poing négatif pour prédominance de poings)

#### **4.4.7 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 bras tourné vers le sol : point négatif
- Les bras croisés devant la poitrine : Disqualification prononcée
- Les bras croisés vers le bas : Disqualification non prononcée

#### 4.5. LES JUGES

Chacun des trois juges doit être assis sur les côtés de l'aire de combat.

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

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. 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 et dans les rencontres officielles, sa décision sera annoncée au public à la fin de la rencontre.

Pendant un round, le juge utilisera l'arrière de la carte de score pour enregistrer, par un chiffre, tous les coups observés. Le combattant du coin rouge est sur la partie gauche et le combattant du coin bleu sur la partie droite et 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.

**Pendant leur service, les juges doivent utiliser des clickers.**

##### 4.5.1 Gestuelle du juge.

- 1 main levée = sanction retenue.
- 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.

##### 4.5.2 Tenue du juge.

- Pantalon noir avec ceinture sans boucle
- Polo fédéral noir avec logo :
- Chaussures de sport noires (chaussures de ville interdites).

##### 4.5.3 Score.

Pour qu'une technique soit comptabilisée il faut que la touche se fasse sur une partie autorisée du corps, avec un **contact extrêmement contrôlé.**

Le juge ne doit comptabiliser que les touches ayant véritablement atteint le fullleur. Tous les coups parés ne se comptabilisent pas.

Le fullleur doit regarder le point de contact visé lorsqu'il exécute la technique.

Toute technique qui effleure ou pousse l'adversaire ne sera pas comptabilisée par un point.

Si un adversaire 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 du corps que les pieds)

La technique ne sera pas comptabilisée

- Si elle est contraire au règlement (coup interdit),
- Si elle est dans les bras,
- Si elle est bloquée ou parée.
- Si elle n'est pas contrôlée.

#### POINTS

<i>Coup de poing</i>	<i>1 point</i>
<i>Coup de pied au corps</i>	<i>1 point</i>
<i>Balayage qui conduit l'adversaire à tomber</i>	<i>1 point</i>
<i>Coup de pied à la tête</i>	<i>2 points</i>
<i>Coup de pied au corps en sautant</i>	<i>2 points</i>
<i>Coup de pied à la tête en sautant</i>	<i>3 points</i>

#### **4.5.4 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
- Pour qu'un fullleur remporte la reprise, il faut qu'il ait 1 point au dessus de l'autre.

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

#### **4.5.5 Modalités de jugement**

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

Cinq notes sont appliquées :

- **10 reprise gagnée**
- **9 reprise perdue**
- **8, 7 ou 6 avec point négatif**

#### **4.5.6 Blessures**

La rencontre doit être arrêtée si une blessure se produit. Le temps sera interrompu jusqu'à ce que le médecin décide de la gravité de celle-ci.

Si une rencontre doit être arrêté à cause d'une blessure, l'arbitre réunit ses juges et décide de la suite de l'assaut.

Si la blessure n'est pas intentionnelle et que le fullleur blessé ne peut pas continuer immédiatement, le fullleur non blessé est déclaré vainqueur.

Si la blessure est due à un non respect des règles, le fullleur responsable est disqualifié et cela après que l'arbitre ait demandé l'avis aux juges. .

Le médecin peut demander d'arrêter la rencontre en cas de blessure, même si le fullleur n'est pas d'accord.

### **ART. 5. LE SOIGNEUR – LE COACH**

Chaque fullleur a droit à un soigneur maximum, lequel devra être licenciés à la FFSC et à jour de sa licence pour la saison sportive en cours.

Il peut 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 doit être obligatoirement au minimum assistant/aide moniteur.**

#### **5.1. Attributions du soigneur.**

Il n'est pas autorisé à pénétrer sur l'aire de combat pendant l'assaut, ni à communiquer ou à se joindre aux juges ou arbitres.

Il doit quitter impérativement l'enceinte au signal des 5 secondes du chrono à la fin du repos

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

Celui-ci devra être obligatoirement en tenue de sport sans signe distinctif (Casquette, politique, religieux, etc.....)

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

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

## **ART.6. RECLAMATIONS**

### **6.1. 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, avec les membres de la commission d'arbitrage (pour les championnats), après discussion, n'annonce le résultat officiel.

### **6.2. Situations non prévues au règlement du CFFC et de la FFSCDA.**

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

## **Art .7. LE LIGHT CONTACT ENFANTS**

### **7.1. Catégories concernées.**

#### **Minimes, Cadet(te)s.**

#### **Masculins et Féminins**

- Certificat médical de non contre indication à la pratique du Light contact en compétition,
  - Autorisation parentale du tuteur légal, à laquelle devra être jointe la photocopie de la carte d'identité du tuteur,
  - Passeport, licence à jour (2 timbres licences pour les championnats),
- Toutes les compétitions se font sur tatami (mêmes dimensions que pour les adultes).

### **7.2. Durée des rencontres.**

Minimes, cadet(te)s : 3 fois 1' avec 45 secondes de repos.

*Ils sont obligatoirement coachés par des enfants licenciés (mineurs )*

### **7.3. Tenue des fullers.**

- Pantalon de full contact
- Casque
- Protège dents
- Protège tibias
- Gants
- Protection de pieds
- Protège poitrine
- Coquille
- Ceinture
- Coquille anatomique pour les féminines obligatoire à partir de la catégorie des cadettes.
- Ceinture

### **7.4. Critères de jugement**

Le contrôle des touches est primordial.

Tous les juges jugent avec les clickers et attribuent les points selon les techniques utilisées.( Cf alinéa 4,5,3 )

### 7.5. Sanctions.

Celles-ci sont données pour les mêmes motifs que les alinéas 4.3.3 et 4.3.5.

L'arbitre peut donner :

- Une remarque (donnée par l'arbitre seul)
- Une remarque officielle (donnée par l'arbitre seul)
- Un 1er avertissement donné avec l'accord de ses juges (entraînant 1 point en moins)
- Un 2ème avertissement donné avec l'accord de ses juges (entraînant 1 point en moins)
- A la demande 3ème avertissement : disqualification donnée avec l'accord de ses juges

### 7.6. Sortie de Tatami.

- 1ere sortie - 1ère remarque
- 2ème sortie – 2<sup>ème</sup> remarque
- 3ème sortie - avertissement avec l'accord de ses juges (entraînant 1 point en moins)
- 4ème sortie - disqualification avec l'accord de ses juges

**Aucune demande de point négatif (employer le terme « point en moins » ) ne peut être faite durant les rencontres de jeunes.**

### 7.7. Catégories d'âge.

Celle-ci est calculée comme suit :

<b>Saison - année de naissance</b>
------------------------------------

**Ex : pour la saison 2007/2008  
2008 - 1995 = 13 ans  
Donc : benjamin**

<b>Pupilles : 8 / 9 ans Poussin(e)s : 10 / 11 ans Benjamin(e)s : 12 / 13 ans Minimes : 14 / 15 ans Cadet(te)s : 16 / 17 ans</b>
---

**ART.8. 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							



## ART.10. CATEGORIES DE POIDS

<b>Minimes (1994/1995)</b>	-50kg
<b>(M/F)</b>	-55kg
-34kg	-60kg
-38kg	-65kg
-42kg	-70kg
-46kg	+70kg

<b>Cadets</b>	<b>Juniors</b>	<b>Juniors</b>	<b>Seniors -</b>	<b>+91 kg</b>
<b>(M/F)</b>	<b>(M)</b>	<b>(F)</b>	<b>Vétérans</b>	<b>Seniors -</b>
<b>(1992/1993)</b>	<b>(1990/1991)</b>	<b>(1990/1991)</b>	<b>(+35)</b>	<b>Vétérans (+35)</b>
-45kg	- 54 kg	-50kg	<b>(M)</b>	<b>(F)</b>
-50kg	- 57 kg	-55kg	- 54 kg	-50kg
-55kg	- 63,5kg	-60kg	-57 kg	-55kg
-60kg	- 67 kg	-65kg	-63,5kg	-60kg
-65kg	- 70 kg	-70kg	-67 kg	-65kg
-70kg	- 74 kg	+70kg	-70 kg	-70kg
-75kg	- 79 kg		-74 kg	+70kg
-80kg	- 85 kg		-79 kg	
-85Kg	- 91 kg		-85 kg	
+85kg	+91 kg		-91 kg	