



Semi – Contact REGLEMENT



Généralités

Le Semi Contact offre à tous les licenciés du Comité Français de Full Contact (CFFC) et de la FFSCDA (Fédération Française de Sport de 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 hors combat 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 :

Art. 1. Définitions	3
- Art 1.1 – Le Semi- Contact.....	3
- Art 1.2 - Aire de Combat	3
- Art 1.3 - Le juge.....	3
- Art 1.4 - L'arbitre.....	3
Art.2. Equipements et Tenues	4
- Art 2.1 Le coach.....	4
Art.3.-Durée des combats	5
Art.4. - Catégories de poids	5
Art. 5. Règles de combat	6
Art. 6. Commandements de l'Arbitre	7
Art. 7. Les cibles autorisées	8
Art. 8. Les cibles interdites	8
Art. 9. Les techniques autorisées	8
Art. 10. Les techniques et comportements non autorisés	9
Art.11. Les décisions de l'arbitre et notation des juges	10
- Art. 11.1 - Score – Formules d'arbitrage	10
- Art. 11.2 - Non score.....	10
- Art. 11.3 – Attribution de points	10
- Art. 11.4 – Barème de points.....	11
- Art. 11.5 – La procédure d'attribution des points	11
Art.12. Pénalités - Avertissements, disqualifications et sorties	11
- Art. 12.1 Les sorties.....	12
- Art. 12.2 L'abandon du combattant	12
Art. 13. La gestuelle de l'arbitre	12
Art. 14. Interruption de l'assaut (arrêt du chronomètre)	13
Art. 15. Les blessures	13
Art.16. Les réclamations	13

Art. 1. Définitions

1.1 – Le 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 combat, 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 – L' Aire de combat

L'aire de combat est appelé le Tatami. C'est une surface carrée de 7 ou 6 m au minimum et 8 m de côté au maximum.

Un emplacement pour chaque assaillant est signalé par une marque au centre du tapis. Ces deux emplacements sont distants, l'un de l'autre de 2 mètres (soit, chacun à 1 mètre du centre du tapis).

1.3 - 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.

1.4 - L'arbitre

L'arbitre est assisté de juges

L'arbitre à 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
- d'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.

Art. 2. Equipements et Tenues.

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 de Semi Contact (paume ouverte)
- 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 (coup de pied) est interdit.
- 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.

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 de semi contact : un pantalon type Full contact, avec un débardeur ou un tee shirt et portait 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.

2-1 Le Coach.

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.

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.

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 FFSCDA.

Art. 3 .Durée des combats.

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

- Pour les seniors (masculin et féminin) en Semi- Contact : 2 x 2 minutes (éliminatoires) et 3 x 2 (finale) avec une minute de repos au maximum pour toutes les compétitions.

NOTA : Il n'existe pas de classe en Semi Contact.

Pupilles, Poussins (filles et garçons) 2 x 1 mn avec 30s de récupération

Benjamins (es), Minimes et cadets (es) 2 x 1,30 mn avec 45s de récupération

Juniors (G et F) : 2 x 2 mn avec 1 mn de récupération

Art. 4. Catégorie de poids

SENIORS

Masculin (de 18 à 35 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

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

SENIORS

Féminines (de 18 à 35 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

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 du CFFC et de la FFSCDA
Pour les compétitions internationales ces catégories ci-dessus s'appliquent impérativement.

NOTA : AUCUNE TOLERANCE DE POIDS N'EST AUTORISEE

Précision sur les termes :

Senior :

C'est un combattant qui atteint au jour anniversaire ses 18 ans jusqu'au jour anniversaire de ses 35 ans

Junior :

C'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.

NOTA : AUCUN SURCLASSEMENT D'AGE N'EST AUTORISE.

Art.5. Règles de combat

Chaque compétiteur doit être prêt avant son appel (tenue et équipement). Dans la négative et quelque soit la raison, 1 minute 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 sera positionné à droite de l'arbitre faisant face à la table centrale.
- Le second combattant appelé est dénommé "combattant 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 à leur emplacement, délimité au sol, en position de combat en attendant le signal de 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 a 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 **STOP 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 intempestifs 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. Il pourra être sanctionné pour avoir retardé volontairement le combat ou pour avoir refusé l'assaut.

Art. 6. Commandements de l'arbitre

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 **STOP TIME** il doit être en mesure de justifier l'arrêt du chronomètre.

L'arbitre peut donner l'ordre **STOP 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 **STOP TIME** (l'adversaire doit immédiatement rejoindre le coin neutre)
- Lorsque l'arbitre estime qu'il est nécessaire pour des raisons de sécurité, de réajuster l'équipement du combattant.
- Lorsque l'arbitre voit qu'un combattant est blessé (lors de l' intervention du médecin).

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 emplacements respectifs

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. 7. Cibles autorisées

Cibles sur lesquelles les attaques sont jugées valables :

- **La tête** (face, côtés et arrière si fuite de l'adversaire)
- **Le tronc** (face et côtés)
- **Pieds** (uniquement pour les balayages 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 :

Catégorie : Pupilles et poussins (es) : les coups portés à la tête sont **TOTALEMENT interdits**

L'arbitre et les juges attribueront les points *seulement* si les attaques

- sont parfaitement et totalement contrôlées
- touchent les cibles autorisées.

Art. 8. 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

Art. 9. 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 balayages portés dans les zones autorisées.

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, un point sera attribué à l'attaquant si son adversaire touche le sol avec une autre partie de son corps que ses pieds.

Une attaque est jugée valable quand :

- elle est portée sur une zone autorisée
- elle est délivrée correctement sur le plan technique
- 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 contrôlées. Toute technique qui effleure 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).

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. 10. Techniques et comportements non autorisés

- Attaquer avec une technique autre que celle mentionnée à l'article 9
- 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 anti sportive.
- Coup de genou, coude, tête, poing retourné, coup aux parties, aux yeux, à la gorge

- Technique portée sans contrôle
- Conduite anti-sportive
- Coach ayant pénétré sans autorisation sur l'aire de combat, ayant des gestes déplacés ou ayant une conduite anti- sportive
- Coach qui donne des recommandations à son fullieur pendant l'assaut.
- Coup au dessous de la ceinture
- Technique portée avec l'intérieur du gant
- Accrochages systématiques
- Attaques en dehors des limites du tapis
- Faire sortir par force son adversaire du tapis en le poussant ou le bousculant
- Attaque délibérée derrière la tête
- Non arrêt du combat au stop de l'arbitre
- Rejeter volontairement son protège dents
- Fuite du tapis, refus de combat

Un combattant ne pourra pas avoir plus d'un avertissement officiel, ensuite la procédure de pénalité ou de disqualification sera entamée. D'autre part, en cas de faute grave, l'arbitre peut prononcer la disqualification.

- 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 FFSCDA
- 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.

Art.11 Décision de l'arbitre et notation 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.

L'arbitre ne peut pas attribuer de point par lui-même, sans qu'une décision collégiale ne soit rendue.

11.1 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 deux façons:

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

Le responsable de la compétition décide de 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 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 à marquer le ou les points. Pour annoncer un score, Les points sont attribués à la majorité des juges et de l'arbitre.

11.2 - Non score

Lorsque l'arbitre central décide qu'aucun point ne soit accordé, il annonce « Pas de Points » en effectuant la gestuelle « mains croisées en les pointant en direction du sol » ..

11.3 - 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'à la décision soit donnée par l'arbitre central.

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

Dans chaque cas, seule la majorité pourra attribuer le ou les points .

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, qu'une technique est valable, il attribuera le nombre de points correspondant.

11.4 – Barème de Points:

- technique de poing à la tête ou au corps	1pt
- technique de pied au corps	1pt
- balayage	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

11.5 - Procédure d'attribution des points

Après chaque attaque valable, l'arbitre, en collaboration avec les juges, attribuera le ou les points marqués par l'auteur de cette attaque. Pour cela, il devra lever le bras en indiquant avec les doigts, le nombre de points qu'il donnera selon la technique effectuée.

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.

Si à la fin du temps réglementaire les deux combattants sont à égalité, un round supplémentaire leurs sera demandé. Si à l'issue de ce round, les deux combattants n'ont toujours pas pu se départager, ils continueront à s'affronter sous la procédure de la « mort Subite » (le premier qui marque un point a gagné).

Art 12. Pénalités – (Avertissements, points négatifs, disqualifications)

Les avertissements doivent être communiqués d'une voix claire et forte, de manière à ce que les deux combattants ainsi que les coachs l'entendent et le comprennent.

Pour attribuer, un avertissement, un point de pénalité, l'arbitre doit d'abord demander à ce que le temps soit arrêté. Il doit se tenir face au chronométreur et annoncer d'une voix claire et distincte qu'un avertissement ou point de pénalité à été attribué au combattant fautif, tout en désignant celui ci.

Les avertissements seront reportés pendant le combat pour chaque reprise (round). .

1 ^{ère} faute	:	1er Avertissement
2 ^{ième} faute	:	Avertissement officiel
3 ^{ième} faute :		Attribution d'un point de pénalité (-1 point)
4 ^{ième} faute		Attribution d'un deuxième point de pénalité (- 1 point)
5 ^{ième} faute		Disqualification

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

12.1 - Sortie

Si un combattant quitte l'aire de combat (EXIT), même d'un seul pied, et 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 du tapis.

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.

1 ^{ère} sortie	:	1er Avertissement
2 ^{ème} sorti	:	Avertissement officiel
3 ^{ème} sortie :		Attribution d'un point de pénalité (-1 point)
4 ^{ème} sortie		Disqualification

NOTA : A chaque début de round, le compte des avertissements et point négatif, est remis à zéro, à la différence avec ceux donnés pour les fautes techniques et de comportement.

12.2 – L'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.

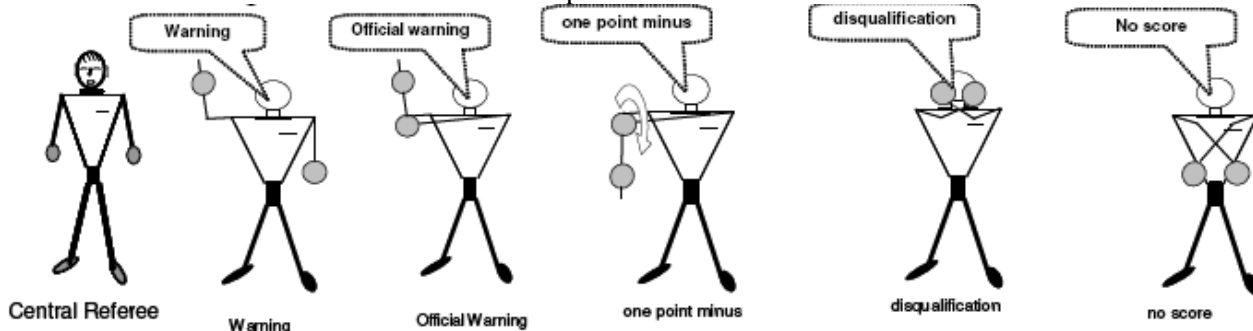
Dans ce cas, l'arbitre proclamera l'autre compétiteur vainqueur.

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

Art 13. La Gestuelle de l'arbitre

L'arbitre se mettra, face à la table de marque.

- Un bras levé : **1er Avertissement (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**
- Les mains croisées en direction du sol en les pointant vers le bas : **Pas de Point**



Art 14. Interruption de l'assaut (arrêt du chronomètre)

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 ces arrêts s'il estime que ce serait un avantage injuste ou si cela ferait perdre l'avantage de l'adversaire.

Art 15. Les Blessures

Si un combat doit être arrêté à cause d'une blessure, l'arbitre et les juges doivent déterminer si celle-ci est due à une irrégularité de son auteur. :

S'il n'y a pas de violation au règlement de la part du combattant fautif, ce 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 fullieur 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. 16. Les Réclamations.

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.