



REGLEMENT « PRO »

KICKBOXING

LOW KICK - FULL CONTACT- K1 STYLE

JUILLET 2025

La Fédération Française de Kickboxing Muaythai et Disciplines Associées s'appuie sur les règlements édictés par la WAKO Pro pour établir le présent règlement.

Seule la Fédération Française de Kickboxing Muaythai et Disciplines Associées est habilitée à édicter, sur le territoire, les règles techniques des disciplines délégataires et les règlements relatifs à l'organisation des manifestations (Art.L131-16 du code du sport)

SOMMAIRE

CHAPITRE 1 - REGLEMENT GENERAL.....	4
Art. 1. CATEGORIE D'AGES	4
Art. 2. LE RING	4
Art. 3. EQUIPEMENT DE PROTECTION	4
Art. 4. TENUE ET EQUIPEMENT PAR DISCIPLINE	6
Art. 5. ROUNDS.....	6
Art. 6. CATEGORIE DE POIDS ET PROCEDURE DE PESEE	8
Art. 7. OFFICIELS	9
Art. 8. DECISIONS.....	13
Art.9. CHANGEMENT DE DECISION	15
Art.10. ATTRIBUTION DES POINTS	15
ART.11. PROCEDURES EN CAS DE BLESSURES	16
ART.12. DECOMPTE DE L'ARBITRE.....	16
ART.13. PROCEDURES EN CAS DE KO, RSC, RSC-H, BLESSURE	17
Art. 14. ASSISTANCE MEDICALE.....	18
Art. 15. SANTE ET SECURITE DES KICKBOXEURS	18
Art.16. ANTI DOPAGE	18
Art. 17. RELIGION/CULTE	18
CHAPITRE 2. FULL CONTACT (PRO)	19
CHAPITRE 3. LOW KICK (PRO)	22
CHAPITRE 4. K1 style (PRO).....	25
CHAPITRE 5. LE CHAMPIONNAT DE FRANCE PRO.....	27

CHAPITRE 1 - REGLEMENT GENERAL

Art. 1. CATEGORIE D'AGES

Catégorie senior : De 18 ans à 45* ans inclus pour les hommes et de 18 ans à 45* ans inclus pour les femmes.

* L'âge limite est passé à 49 ans sous conditions de non-interruption de pratique et de combat au cours des 3 dernières années.

Art. 2. LE RING

Un ring de boxe, de taille internationale standard, dont les dimensions intérieures entre les cordes sont comprises entre 4.90 et 6 mètres, habillé d'une toile ordinaire (pas de tatamis sur le sol du ring).

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

Le plancher est recouvert de feutre, caoutchouc ou autre matériau possédant les mêmes qualités d'élasticité et d'une épaisseur de 1,3 cm à 1,9 cm. Ce matériau doit recouvrir la totalité du plancher, y compris la partie débordante, et doit être recouvert d'une forte toile bien tendue et non glissante. Le plancher est surmonté de 4 poteaux d'angle, destinés à soutenir les cordes. Ces poteaux sont placés à l'extérieur du carré formé par les cordes, et au moins à 0,30 m de celles-ci.

Le ring est composé de 4 cordes obligatoires dont le diamètre est compris entre 3 et 5 cm, et placées respectivement : à 40 - 70 - 100 - 130 cm du plancher.

Les cordes sont reliées entre elles par 2 bandes de toile fine de 3 à 4 cm de largeur (sangles), placées à intervalles réguliers sur chacun des côtés. Les cordes sont enroulées d'un matériel protecteur.

L'accès au ring se fait par 3 escaliers (ring en hauteur):

- pour les kickboxeurs, les entraîneurs : un escalier à chacun des coins rouge et bleu,
- pour les officiels, le médecin et le speaker : un escalier dans le coin neutre à droite de la table des officiels.

Les coussins dans tous les coins (1 rouge, 1 bleu, 2 blancs) sont positionnés et doivent être disposés de la manière suivante:

Rouge – coin gauche du ring le plus près et faisant face à la table des officiels

Blanc – coin gauche le plus éloigné et coin droit le plus près

Bleu – coin droit le plus éloigné

- Deux chaises par coin
- Aux coins neutres du ring, il doit y avoir un sac ou un seau accroché au coin pour les déchets.
- Des tables et des chaises pour les officiels.
- Un gong.
- Des chronomètres.
- Des feuilles d'arbitrage FFKMDA.

2 entraîneurs maximum dans le coin du kickboxeur.

Les entraîneurs déposent le passeport du kickboxeur à la table des officiels.

Dans le cas contraire, ils ne peuvent pas être dans le coin.

Dans les coins du ring, les entraîneurs sont obligatoirement habillés en tenue de sport (survêtement et baskets) auront une serviette et une éponge pour s'occuper des kickboxeurs. Tout couvre-chef interdit sauf dérogation pour une casquette avec sponsor en gala lors de la montée sur le ring (voir article 4).

Art. 3. EQUIPEMENT DE PROTECTION

La tenue et l'équipement de protection doit être : propre, correct et en bon état.
Pour les femmes, le port du débardeur ou d'une brassière sont autorisés.

Bandages

Les bandes sont utilisées pour envelopper les poings et ainsi éviter les blessures. L'utilisation des bandes est obligatoire. Les bandes en coton mesurent au maximum 400cm de long et 5cm de large. Les bandes seront attachées sur le dessus du poignet du kickboxeur à l'aide de sangles coton auto-adhésives, longueur maximum 15cm sur 2cm de large.

Le bandage pro est autorisé. Avec une épaisseur de 1 cm maximum et moelleux au toucher.

Protège-dents

Les protège-dents doivent être en matière caoutchouc/plastique souple et flexible. Une protection pour la dentition complète ou uniquement pour la dentition du haut est autorisée. Le protège-dents doit permettre une respiration libre et être adapté à la configuration de la bouche du compétiteur.

L'utilisation d'un protège-dents est obligatoire pour toutes les disciplines.

Protection poitrine

La protection poitrine est obligatoire pour les compétitrices femmes dans toutes les catégories et ce dans toutes les formes de kickboxing. Ce plastron est en matière plastique dur pouvant être recouvert d'un tissu coton et a pour objectif de protéger la poitrine des compétitrices. Il est porté sous la brassière.

Coquille

La coquille est obligatoire pour les compétiteurs hommes et femmes. La coquille est en matière plastique dur et recouvre complètement les organes génitaux afin de protéger cette partie du corps de toute blessure. La coquille peut se composer d'une coque couvrant les parties génitales. Les compétiteurs doivent porter la coquille sous leur pantalon ou sous le short. Les ceintures-coquilles de Boxe recouvrant et protégeant le ventre sont interdites.

Protège-tibias (FC)

Les protège-tibias sont en matière caoutchouc-mousse dur. La protection doit recouvrir le tibia depuis le dessous du genou jusqu'au-dessus du pied. Le protège-tibia incluant du métal, du bois, ou des éléments de plastique dur n'est pas autorisé.

Protège-pieds (chausson-FC)

Les protège-pieds sont en matière caoutchouc-mousse synthétique spéciale, une matière compacte et souple recouverte de cuir véritable ou artificiel.

La protection-pied couvre la partie supérieure du pied (cou-de-pied), malléole médiale et latérale et talon – tout en un – avec plante de pied découverte.

Ils doivent être suffisamment longs (taille adéquate) pour couvrir complètement les pieds et les orteils du compétiteur. La partie avant du protège-pied est attachée grâce à des bandes élastiques pour le gros et le second orteil. Le protège-pied est attaché au pied grâce à des bandes élastiques auto-adhésives sur l'arrière du pied, au-dessus du talon.

Aucune autre attache n'est tolérée (pas d'Elastoplast sur le coup de pied du chausson). Le chausson doit recouvrir tout le pied.

Art. 4. TENUE ET EQUIPEMENT PAR DISCIPLINE

En low kick et k1 style, le port du legging est autorisé sous le short.

Kickboxing - Full Contact : Equipements obligatoires : protège-dents, protection poitrine (pour les filles), bandage, gants avec attache velcro ou à lacets autorisés, coquille, protège-tibias et protège-pieds (chausson).

La tenue est identique pour les combattants, torse nu et pantalon long pour les hommes, brassière et pantalon long pour les femmes.

Kickboxing - Low Kick : Equipements obligatoires : protège-dents, protection poitrine (pour les filles), bandage, gants avec attache velcro ou à lacets autorisés, coquille. Chevillères simples et sans renfort facultatives.

La tenue est identique pour les combattants, torse nu et short de kickboxing pour les hommes, brassière et short de kickboxing pour les femmes. Les shorts de boxe pieds/poings sont autorisés. Les shorts de sport collectif et de pancrace / MMA sont interdits.

Kickboxing - K1 Style : Equipements obligatoires : protège-dents, protection poitrine (pour les filles), bandage, gants avec attache velcro ou à lacets autorisés, coquille. Chevillères simples et sans renfort facultatives.

La tenue est identique pour les combattants, torse nu et short de kickboxing pour les hommes, brassière et short de kickboxing pour les femmes. Les shorts de boxe pieds/poings sont autorisés. Les shorts de sport collectif et de pancrace / MMA sont interdits.

- **Généralités**

Pilosité faciale : les barbes courtes sont autorisées uniquement lorsque la barbe a une longueur raisonnable ne dépassant pas 3 cm.

Le port de cagoule est interdit pour monter sur le ring comme tous types de tenues contraires à l'éthique et au code du sportif.

De façon générale et pour les 3 disciplines : Interdiction du port de tous couvre-chefs sur les surfaces de combat et dans les coins, sauf exception suivante pour les galas :

Uniquement dans les galas, le port de **casquette avec sponsor** est autorisé pour les combattants et les coachs lors de la montée sur le ring. Toute autre inscription qui entrerait en conflit avec le code du sportif et les règlements fédéraux et en dehors des principes de laïcité sont interdits. Dès le début du combat, les casquettes devront être ôtées.

Les chevillères simples et souples sans renfort ni armature sont autorisées.

Les bandes de contention (aussi appelées "strapping") simples et souples de cheville sont autorisées, sous la chevillère uniquement et sans dépasser de celle-ci. Elles sont composées de bande adhésive et éventuellement d'une couche de bande de mousse spécifique en protection de la peau.

Il est interdit d'ajouter par-dessus la contention des compresses, du scotch, des bandages ou d'autres produits ou matériels.

Art. 5. ROUNDS

Les combats effectués lors des compétitions « Pro » ont des rounds différents en fonction des disciplines de Kickboxing :

- **Kickboxing - Full Contact :**

Championnat de France : 7 rounds de 2 minutes avec 1 minute de repos entre les rounds pour les hommes et 5x2 minutes pour les femmes avec 1 minute de repos entre les rounds.

Combat unique sans titre : 5 rounds de 2 minutes.

Tournoi en gala : 2 combats maximum (½ finale de 3 x 2' et finale 5 x 2')

- **Kickboxing - Low Kick :**

Championnat de France :

5 rounds de 3 minutes avec 1 minute 30 secondes de repos pour les hommes.

4 rounds de 3 minutes avec 1 minute 30 secondes de repos pour et les femmes.

Gala : 3x3' pour les hommes (ou 5x3) et 3x3' pour les femmes

Tournoi : 2 combats maximum (½ finale de 3 x 3' et finale 3 x 3')

- **Kickboxing - K1 Style :**

Championnat de France :

5 rounds de 3 minutes avec 1 minute 30 secondes de repos pour les hommes.

4 rounds de 3 minutes avec 1 minute 30 secondes de repos pour et les femmes.

Gala : 3x3' pour les hommes (ou 5x3) et 3x3' pour les femmes

Tournoi : 2 combats maximum (½ finale de 3 x 3' et finale 3 x 3')

Exception : Lors des tournois PRO organisés dans le cadre de manifestation publique de sport de combat (gala), un maximum de 4 compétiteurs est autorisé, soit 2 combats dans la soirée par kickboxeur. L'organisateur doit attendre l'accord de la fédération pour la mise en place du tournoi.

Dans le cadre de rencontres en tournoi, un extra round est possible en cas d'égalité de points à l'issue du combat.

En cas d'égalité de points, l'extra round est autorisé également uniquement pour les combats de galas sans titre en 3x3.

Pour toutes les rencontres en 3x3 minutes, il y a une (1) minute de repos entre les rounds.

D'autres formats de rencontres peuvent éventuellement exister pendant les galas (exemple 4x2) en fonction de demandes spécifiques de l'organisateur et/ou de la fédération internationale. Dans ce cas précis, la fédération devra être consultée pendant le délai d'instruction du dossier de demande d'autorisation et se

réserve le droit de refuser si la demande n'est pas dûment justifiée.

DANS TOUS LES CAS ET EN DEHORS DU FORMAT TOURNOI, 14 JOURS PLEINS DE REPOS SONT OBLIGATOIRES ENTRE DEUX COMBATS PRO.

5.1 Entraîneurs

Un entraîneur et un assistant, obligatoirement licenciés et titulaires d'un diplôme de moniteur (BMF3 pour l'entraîneur et BMF2 minimum pour l'assistant) de la FFKMDA (hors combats internationaux), doivent obéir aux règles suivantes et peuvent assister chaque kickboxeur :

- Seul l'entraîneur et l'assistant peuvent monter sur le ring et un seul à la fois peut se trouver à l'intérieur des cordes.
- L'entraîneur ne peut donner aucun conseil à son kickboxeur pendant le round.
- Si son kickboxeur est en grande difficulté, l'entraîneur peut jeter l'éponge ou la serviette à l'intérieur du ring, pour signaler l'abandon du combat.
- Si son boxeur est en train de se faire compter, le jet de l'éponge n'arrêtera pas le décompte de l'arbitre.
Pendant le combat, ni l'entraîneur ni l'assistant ne peuvent se trouver sur le ring. Ils doivent être assis sur les chaises placées au bord de leur coin. Avant chaque round, ils doivent retirer les tabourets, serviettes, seaux, etc. se trouvant sur le ring.
- Un entraîneur ou un assistant qui transgresse les règles peut, par sa conduite, faire pénaliser son boxeur d'un avertissement ou se voir expulser du coin du ring.

Art. 6. CATEGORIE DE POIDS ET PROCEDURE DE PESEE

<p>AGES ET CATEGORIES DE POIDS FFKMDA « PRO »</p> <p>championnat et galas</p> <p>DISCIPLINES KICKBOXING RING</p> <p>LOW KICK / FULL CONTACT / K1 STYLE</p>		<p>Poids des gants</p>
COMBAT	COMBAT	
<p>SENIOR FEMININE</p> <p>+18 ans à 45 ans inclus</p>	<p>SENIOR MASCULIN</p> <p>+18 ans à 45 ans inclus</p>	
-50 kg	-52,7 kg	8 oz
-53 kg	-54,5 kg	8 oz
-56 kg	-56,4 kg	8 oz
-58 kg	-58,2 kg	8 oz
-60 kg	-60 kg	8 oz
-63 kg	-62,2 kg	8 oz
-66 kg	-64,5 kg	8 oz
-68 kg (10 oz)	-66,8 kg	8 oz
-71 kg	-69,1 kg	10 oz
+71 kg	-71,8 kg	10 oz
	-75 kg	10 oz
	-78,1 kg	10 oz
	-81,4 kg	10 oz
	-85,1 kg	10 oz
	-88,6 kg	12 oz
	-94,1 kg	12 oz
	+94,2 kg	12 oz

- Dans les compétitions relevant de la FFKMDA, les règles suivantes doivent être respectées :
- Les catégories de poids indiquées doivent être respectées lors de toutes manifestations publiques de sport de combat organisées par la fédération (championnats pro) ou sous son égide (gala).
- Les kickboxeurs de chaque catégorie de poids seront pesés soit la veille de la compétition ou le matin de la compétition.
- Chaque kickboxeur ne peut être pesé officiellement qu'une seule fois. Le poids enregistré à cette occasion sera définitif. Il est cependant autorisé, pour un kickboxeur qui n'a pas atteint le bon poids pendant la pesée officielle, de revenir au maximum 15 minutes avant la fin de la pesée pour un deuxième essai. Dans le cas où il n'atteint toujours pas le poids attendu, il est disqualifié.
- Si la compétition dure plusieurs jours, les kickboxeurs engagés effectuent une pesée chaque jour de la compétition.
- Le poids est celui affiché par la balance lorsque le kickboxeur est déshabillé (en sous-vêtements et pieds nus). Un compétiteur est autorisé à combattre uniquement dans la catégorie dans laquelle il a été inscrit.
- Tous les kickboxeurs doivent être en possession du passeport/licence et des documents médicaux sous peine de ne pas participer (exception compétiteurs étrangers pour le passeport).
- Aucune tolérance de poids n'est possible.

Art. 7. OFFICIELS

Les officiels, conformément au code du sport, sont protégés dans l'exercice de leur fonction. Toute dérive constatée en leur direction sera sanctionnée.

Un staff d'officiels est composé de 2 pôles :

1 pôle administratif comprenant :

1 superviseur

1 pôle technique comprenant :

1 arbitre

3 juges

1 chronométrateur

2 compteurs de pieds (full contact)

Avant d'officier dans une compétition, placée sous l'égide de la FFKMDA, l'officiel doit être licencié à la FFKMDA.

Un arbitre n'est pas autorisé à porter des lunettes mais il peut porter des lentilles de contact.

Les officiels sont obligés de suivre une formation continue annuelle organisée par la FFKMDA. Dans le cas contraire, il ne pourra plus officier au sein de la FFKMDA. Il a également obligation de participer aux championnats de France amateur.

***Nomination du staff officiel lors des manifestations publiques de sports de combat et lors du championnat pro**

Pour toutes les manifestations publiques de sports de combat (galas) autorisées par la FFKMDA, la fédération nomme le superviseur. La liste des superviseurs est validée par le Président de chaque ligue concernée. Le superviseur nommé constitue son équipe de juges arbitres qui sera envoyée à la fédération pour information avant le gala. Les officiels nommés doivent avoir participé au recyclage de début de saison. Ils doivent être BJAN.

Ces mesures fonctionnent de la même manière pour les galas dans lesquels se déroulent des rencontres comptant pour le championnat de France Pro et/ou des combats internationaux.

Pour les combats internationaux avec titre en jeu (championnat d'Europe ou du Monde), le service galas/championnat pro entrera en contact avec la fédération internationale afin de composer l'équipe de juge arbitre qui officieront lors des combats comptant pour le titre. La fédération internationale est dans l'obligation de fournir au moins 1 juge ayant une nationalité différente des deux protagonistes.

En cas de litige, l'équipe de juge/arbitre sera soumise à la validation de l' élu responsable des compétitions (Président délégué).

Dans tous les cas, pour traitement au niveau fédéral (service compétition), le staff devra avoir été désigné et validé 10 jours avant la manifestation.

Art. 7.1 Responsable National d'arbitrage

Le responsable de commission de chaque discipline nomme son responsable national d'arbitrage en relation directe avec le responsable de la CNJA et sous le contrôle du comité directeur.

Sur une compétition fédérale, le Responsable National pourra :

- interrompre le combat si le règlement fédéral n'est pas appliqué.
- interrompre le combat pour répondre aux réclamations
- Faire remplacer un juge arbitre s'il n'a pas le niveau requis et désigner son remplaçant.

Art.7.2 Le superviseur

Pour toutes les manifestations placées sous l'égide de la FFKMDA, chaque combat dans un ring doit être placé sous l'autorité d'un superviseur.

Le superviseur sera obligatoirement **un juge arbitre de niveau national a minima, mais les superviseurs diplômés seront priorisés.**

Le superviseur est chargé de contrôler l'ensemble des procédures afférentes aux compétitions fédérales. Il pourra aussi officier au centre du ring mais ne pourra pas assurer la fonction de juge, uniquement en cas de force majeure.

Il a en charge l'organisation sur place de son staff d'arbitrage (désignation des rencontres, des juges etc.)

Il doit vérifier que toutes les dispositions réglementaires ont été prises par l'organisateur (conformité du ring, présence du staff médical, etc.)

Il doit être en mesure de contrôler avec la Fédération de l'engagement et du niveau de chaque combattant.

Il doit veiller au bon déroulement des combats en faisant respecter la réglementation.

Il annonce le résultat de la rencontre après avoir vérifié les feuilles de notation de chaque juge. Il

remplit les passeports sportifs des combattants et rédige le procès-verbal de la Réunion.

Lors des galas avec titre, la Fédération peut désigner (en plus du staff d'arbitrage) un Délégué Officiel qui sera chargé de représenter la fédération et veiller au respect des règlements fédéraux. Ce délégué Officiel sera muni d'une lettre de mission précisant sa qualité.

Art. 7.3 Arbitres et juges

Chaque combat est arbitré par un arbitre central. Le combat est noté par trois juges de la FFKMDA. Les trois juges seront assis à l'écart des spectateurs et près du ring. Chacun des trois juges doit être assis au centre de chacun des côtés du ring.

Pour les combats internationaux l'arbitre devra parler Anglais.

Par mesure de neutralité, dans la mesure du possible, aucun arbitre ou juge ne peut officier sur un combat où l'un des kickboxeurs de son club est engagé.

Les membres du staff d'arbitrage au cours d'une compétition ou d'une rencontre ne peuvent passer du statut de juge arbitre à celui d'entraîneur.

La commission des juges et arbitres de la FFKMDA peut suspendre temporairement ou de façon définitive tout arbitre pour des problèmes de comportements ou dont le niveau d'arbitrage n'est pas satisfaisant.

Art. 7.4 Arbitre

L'arbitre doit:

- Monter en premier sur le ring et se placer dans le coin neutre en face de la table des officiels
- Avoir une bonne attitude (pas avachi dans le coin neutre ni s'appuyer sur les cordes)
- Vérifier les équipements de protection et la tenue des kickboxeurs (pas de boucles d'oreilles, de piercing, le visage ou corps enduit de corps gras etc.)
- S'assurer que les règles du fairplay soient rigoureusement appliquées
 - Avant le début du combat, donner quelques recommandations aux deux combattants et leur demander de se saluer (toucher les gants)
- Superviser l'intégralité du combat
- A la fin d'un combat, rassembler et vérifier les feuilles de jugement des trois juges. Après vérification, il doit les remettre au superviseur du ring qui en vérifie la conformité et désigne le vainqueur.
- Désigner le vainqueur en levant le bras du kickboxeur gagnant, lors de l'annonce de la décision (à la majorité des juges)
- Si l'arbitre souhaite disqualifier un boxeur ou arrêter un combat, il devra en donner la raison au superviseur qui en informera le speaker pour l'annonce de la décision.

Art. 7.5 Commandements de l'arbitre

Il existe 3 Commandements :

- **STOP** lorsqu'il commande aux kickboxeurs d'arrêter le combat
- **BREAK** pour séparer une position de corps à corps, après quoi chaque boxeur doit faire un pas de retrait avant de reprendre le combat et cela sans attendre un commandement de l'arbitre
- **FIGHT** lorsqu'il donne l'ordre de reprendre le combat

Art. 7.6 Rôle de l'arbitre

L'arbitre peut :

- Arrêter un combat à tout moment s'il considère qu'il est trop déséquilibré et cela afin de préserver la sécurité des boxeurs
 - Arrêter un combat à tout moment lorsqu'un kickboxeur a reçu un coup non autorisé, s'il est blessé, ou s'il considère qu'un kickboxeur n'est plus en mesure de continuer
 - Arrêter un combat à tout moment s'il trouve que les kickboxeurs ont un comportement antisportif. Dans un tel cas, il peut disqualifier un kickboxeur ou les deux kickboxeurs
 - Prévenir un kickboxeur ou arrêter le combat et donner un point négatif ou un avertissement à un kickboxeur qui commet une violation du règlement
 - Expulser du coin de son Kickboxeur un entraîneur ou un assistant ayant transgressé les règles ou sanctionner le kickboxeur lui-même, si l'entraîneur ou l'assistant refuse d'obéir à ses commandements
 - En cas d'expulsion de l'entraîneur ou de l'assistant, pour des faits graves (comportements anti sportif, insultes) l'arbitre devra arrêter le combat afin d'aviser le superviseur de sa décision. C'est le superviseur qui se chargera de faire appliquer cette sanction
- Disqualifier, avec ou sans avertissement, un kickboxeur qui a commis une violation grave du règlement (cracher sur l'arbitre...).

Dans le cas d'un KD, suspendre le décompte si un kickboxeur ne rejoint pas un des coins neutres ou s'il est réticent à le faire.

De sa propre initiative un kickboxeur n'est pas autorisé à arrêter un combat en tournant volontairement le dos à son adversaire, en se dirigeant vers son coin sans l'ordre de l'arbitre ou durant un décompte. Si tel est le cas, l'arbitre doit considérer cela comme un refus de continuer le combat et devra compter le kickboxeur en question.

Si un kickboxeur transgresse les règles mais ne mérite pas forcément une disqualification, l'arbitre doit arrêter le combat et donner un avertissement au kickboxeur. L'avertissement doit être donné de manière claire, de façon à ce que le kickboxeur comprenne bien la raison et la cause de la sanction.

L'arbitre doit désigner à chacun des juges, de la main le kickboxeur averti ainsi que la raison pour laquelle il a été sanctionné. Après avoir donné l'avertissement, l'arbitre donne l'ordre de reprendre le combat. Si un kickboxeur reçoit quatre avertissements officiels dans un même combat, il est disqualifié.

En arrêtant le combat, mais pas nécessairement le chronomètre, un arbitre peut faire une remarque verbale.

Art. 7.8 Santé et sécurité

L'arbitre doit porter des gants en latex qu'il doit changer après chaque combat.

Aux abords du ring, il doit y avoir un rouleau de papier absorbant qui peut être utilisé par l'arbitre ou par les combattants. Le papier utilisé par un des boxeurs ne pourra pas être utilisé par l'autre combattant.

Art. 7.9 Le compteur de coups de pieds (uniquement pour le Full contact)

Le compteur de coups de pieds est un juge ou stagiaire assis dans les coins neutres du ring (au nombre de 2). Les entraîneurs doivent être en mesure de voir le juge compteur des pieds. Sa présence est obligatoire dans toutes les disciplines qui le préconisent.

Après chaque round, le compteur de coups de pieds indique à l'arbitre le nombre de coups de pieds manquants et désigne le combattant concerné. Après chaque round en cas de coups manquants.

Son rôle est de s'assurer que les kickboxeurs aient effectué les 6 coups de pieds obligatoires par round. Pour être comptabilisés, les coups de pied doivent être donnés de manière franche avec l'intention de toucher son adversaire. Ce décompte est fait à l'aide de plaquettes.

Art. 7.10 Les Juges

Chaque juge doit considérer de manière indépendante les mérites des deux kickboxeurs, et doit choisir le vainqueur en fonction de la réglementation.

Durant le combat, il ne parlera pas au kickboxeur, aux autres juges ou à toute autre personne, à l'exception de l'arbitre. Il peut, si nécessaire, à la fin de chaque round, notifier à l'arbitre d'un incident qu'il n'aurait pas vu, par exemple lui faire part de la mauvaise conduite d'un assistant, de cordes non tendues, etc.

Un juge marquera le nombre de points accordé à chaque kickboxeur sur sa feuille d'attribution de points à chaque fin de round.

Chaque juge comptabilisera les points accordés à chaque kickboxeur. Il utilisera le verso de son bulletin de pointage pour marquer le nombre des points accordé à chaque kickboxeur séparément et pour chaque round séparément. Ensuite, le juge marquera sur le recto de son bulletin de pointage le résultat de chaque round en accordant de 10 à 8 points à chaque kickboxeur d'après le système suivant :

- Si le niveau des combattants est égal : 10-10 ;
- Si un combattant gagne le round par une légère avance : 10-9
- Si une différence très nette existe (ou KD) : 10-8 pour le vainqueur du round.

Pour chaque Knock Down les juges enlèveront 1 point de plus au kickboxeur qui s'est fait

compter. Un combattant qui subit un KD perd le round.

A la gauche de la table des officiels se trouvera toujours le coin rouge et à la droite le coin bleu.

Art. 7.11 LE CHRONOMETREUR

- Son rôle est de surveiller le nombre et la durée des rounds ainsi que les temps de repos.
 - Il sera assis à la table officielle
 - Dix secondes avant le début de chaque round, il demande aux assistants de quitter le ring, en donnant l'ordre « assistants dehors »
 - Il sonnera le gong au début et à la fin de chaque round
 - Il arrêtera le chronomètre temporairement lorsque l'arbitre lui aura demandé (pas nécessairement au commandement STOP). Il redémarrera le combat au commandement FIGHT de l'arbitre
 - Si à la fin d'un round, un kickboxeur est au sol, et que l'arbitre est en train de le compter, il fera retentir le gong à la fin des deux ou trois minutes, même si l'arbitre de centre n'a pas encore terminé son compte (l'arbitre de centre à l'obligation de compter au minimum jusqu'à 8 secondes). Les intervalles entre les rounds dureront une minute ou une minute trente.

Art.8 DECISIONS

Les décisions seront prises comme suit :

Victoire aux points

A la fin d'un combat, le kickboxeur vainqueur est celui désigné à la majorité des juges. Si les deux kickboxeurs sont simultanément blessés ou KO et ne peuvent continuer le combat, les juges marqueront les points obtenus à ce stade par chacun des boxeurs, et le kickboxeur ayant le plus grand nombre de

points sera déclaré le vainqueur. Au moins 2 rounds devront être effectués, pour que cette procédure soit effective.

Victoire par abandon (AB)

Si un kickboxeur abandonne volontairement, en raison d'une blessure ou toute autre raison, ou s'il ne reprend pas le combat après une minute de pause entre les rounds, son adversaire sera déclaré vainqueur.

Victoire par arrêt sur ordre de l'arbitre (RSC-Reffere Stopping Contest/ TKO)

La règle des 3 knockdown (décompte de l'arbitre) est valable uniquement dans un même round. Cela veut dire que le combat sera arrêté lorsqu'un boxeur aura subi 3 knockdown dans un même round. L'arbitre déclare le boxeur TKO après 3 knockdown.

Sur l'ensemble du combat, le nombre de KD possible avant l'arrêt de l'arbitre s'élève à 4.

Blessure (RSCI- Reffere Stopping Contest Injury)

Si un arbitre juge un kickboxeur inapte à continuer le combat, en raison d'une blessure ou toute autre raison physique, le combat sera stoppé et l'adversaire déclaré vainqueur. Le droit de prendre une telle décision incombe à l'arbitre qui peut consulter le médecin. Après quoi, l'arbitre suivra le conseil du médecin. Lorsque l'arbitre demande au médecin d'intervenir, ils seront les seuls officiels présents sur le ring. Aucun assistant ne sera admis.

Victoire par disqualification (DISQ)

Si un kickboxeur est disqualifié, son adversaire sera déclaré vainqueur. Si les deux kickboxeurs sont disqualifiés, la décision sera annoncée en conséquence. Un kickboxeur disqualifié ne peut pas recevoir de récompense, ni de médaille, ni de trophée, ni de récompense honorifique, ni grade, ni titre de la compétition durant laquelle il a été disqualifié.

Victoire par Forfait.

Lorsqu'un kickboxeur est présent sur le ring prêt à combattre, et que son adversaire ne se présente pas après avoir été appelé par le haut-parleur. Après deux minutes, le gong retentira et l'arbitre déclarera le premier kickboxeur vainqueur par forfait. Il demandera aux juges de remplir les feuilles de score en conséquence. Il les récupérera, appellera le kickboxeur au centre du ring lèvera son bras pour le déclarer vainqueur.

Victoire par KO(Knock-Out)/ Hors Combat

Lorsqu'un kickboxeur n'est pas en mesure de reprendre le combat avant que l'arbitre n'ait compté jusqu'à 10, l'adversaire sera déclaré vainqueur par KO.

Victoire par arrêt (RSCH-Reffere Stopping Contest Head) / KO-Cérébral.

Lorsqu'un kickboxeur n'est pas en mesure de reprendre le combat après avoir reçu des coups durs à la tête, l'adversaire sera déclaré vainqueur par RSCH /KO-Cérébral.

No Contest (NC / Combat Annulé)

Un combat peut être arrêté et déclaré « NO Contest » par l'arbitre pour des raisons dont les kickboxeurs et les officiels ne sont pas responsables.

Comme par exemple effondrement du ring, panne d'électricité, conditions météo défavorable, actes

d'hooliganisme dans l'enceinte.

Décision en cas d'égalité

Si à la fin du combat le nombre des points attribué aux deux kickboxeur est égal, chaque Juge doit déclarer un vainqueur en fonction des critères suivants (championnat uniquement) :

- Celui qui a gagné le dernier round en étant le plus efficace
- Celui qui a eu le moins de sanction durant le combat

Le combat sera arrêté lorsqu'un kickboxeur aura subi 3 Knock-Down dans un même round et/ou 4 Knock-Down pendant la durée totale du combat. L'arbitre déclare le kickboxeur TKO après 3 knockdowns.

Art.9. CHANGEMENT DE DECISION

Toutes les décisions publiques sont définitives et ne peuvent être changées à moins que ne soit constaté par le superviseur :

- Erreurs découvertes lors du calcul des points
- Un des juges déclare avoir fait une erreur et a inversé les scores des kickboxeurs
- Il y a violation évidente des règles de la FFKMDA

Le superviseur du ring traitera immédiatement la contestation (réclamation sur formulaire fédéral obligatoire et rempli par le moniteur principal immédiatement) et annoncera le résultat officiel ou permettra de refaire tout ou partie du combat. Une fois le résultat donné après étude de la réclamation, aucune autre réclamation ne sera possible (exemple de l'envoi d'une vidéo à la fédération).

Preuve vidéo

L'enregistrement vidéo ne peut pas être utilisé pour résoudre une protestation.

Art.10. ATTRIBUTION DES POINTS

Pour l'attribution des points les directives suivantes doivent être respectées.

Concernant les coups

Durant chaque round, un juge marquera les scores respectifs pour chaque boxeur, notamment selon le nombre de coups efficace que chacun a donné. Pour être pris en compte par les juges, la technique de poing, de pied ou de genou ne doit être ni bloquée ni stoppée.

Les coups assénés par un kickboxeur ne seront pas pris en compte :

- S'ils sont contraires à la réglementation.
- S'ils atteignent les bras (dans la garde) ou sont déviés et bloqués.
- S'ils manquent de puissance.

Concernant les violations du règlement

Si l'arbitre donne un avertissement à un des kickboxeurs, les juges doivent le noter, en l'inscrivant dans la colonne des fautes sur la feuille de score, mais cela ne veut pas dire un point négatif direct pour le kickboxeur. Lorsqu'un arbitre décide de donner un avertissement officiel ou un point négatif à un kickboxeur, l'arbitre l'annonce individuellement à chaque juge en effectuant la gestuelle réglementaire.

A cet instant, le juge mettra un « -1 » dans la colonne appropriée à côté des points que recevra le kickboxeur fautif. Cette sanction devra être effective à la fin du round.

Attribution des points

Chaque juge comptabilisera les points accordés à chaque kickboxeur. Il utilisera le verso de son bulletin de pointage pour marquer le nombre des points accordé à chaque kickboxeur séparément et pour chaque round séparément. Ensuite, le juge marquera sur le recto de son bulletin de pointage le résultat de chaque round en accordant de 10 à 8 points à chaque kickboxeur (sauf KD en plus).

Art.11. PROCEDURE EN CAS DE BLESSURES – GENERALITES

En cas de blessures autres que KO, RSC ou RSC-H le médecin peut décider d'une période minimum d'interruption et recommander un traitement à l'hôpital. Un médecin peut exiger un traitement immédiat à l'hôpital.

Si un kickboxeur ou ses entraîneurs refusent le conseil du médecin, celui-ci fera immédiatement un rapport écrit au superviseur de la FFKMDA déclinant toutes les responsabilités médicales désormais entre les mains du kickboxeur et de son staff. Cependant le résultat officiel et l'interruption restent valables.

Art.12. DECOMPTE DE L'ARBITRE.

Un kickboxeur est considéré « au sol » si suite à un coup, une partie de son corps autre que ses pieds touche le sol :

Après un coup violent, si le kickboxeur n'est ni tombé, ni dans les cordes mais qu'il est à demi-conscient et qu'il n'est pas en mesure de poursuivre le combat, l'arbitre doit immédiatement le compter. Lorsqu'un kickboxeur est au sol, son adversaire doit immédiatement se rendre dans le coin neutre, désigné par l'arbitre. Si l'adversaire ne se rend pas dans le coin neutre après en avoir reçu l'ordre de l'arbitre, ce dernier interrompra le compte jusqu'à ce que le kickboxeur ait rejoint le coin neutre. Le compte reprendra là où il aura été interrompu.

Lorsqu'un kickboxeur est au sol, l'arbitre comptera de 1 à 10 avec une seconde d'intervalle entre chaque chiffre, et indiquera chaque seconde avec ses doigts de manière à ce que le kickboxeur qui est tombé sache combien de secondes ont été comptées.

L'arbitre devra compter jusqu'à 8 même si le kickboxeur est prêt à continuer le combat avant. Si le kickboxeur ne lève pas les gants, l'arbitre continuera de compter jusqu'à 10, le round sera terminé et le KO déclaré.

L'arbitre continuera son décompte même si le chronométrateur annonce la fin du round.

Si le kickboxeur compté 8, reprend le combat et retombe au sol sans avoir été touché, l'arbitre reprendra le compte à partir de 8.

Si les deux kickboxeurs tombent en même temps, le compte continuera tant que l'un d'entre eux reste au sol. S'ils restent tous les deux au sol après un compte de 10 secondes, le combat sera arrêté et la décision sera rendue, tenant compte des points attribués avant le KO.

Après 3 comptes dans le combat, il ne peut y avoir un 4e compte => arrêt du combat ;

Après 2 comptes dans la même reprise, il ne peut y avoir un 3e compte, l'arrêt est immédiat, et le combat prend fin.

ART.13. PROCEDURES EN CAS DE KO, RSC, RSC-H, BLESSURE

Cf. règlements médicaux FFKMDA.

Art. 14. ASSISTANCE MEDICALE

Pour chaque manifestation, un médecin doit être présent. Il ne doit pas quitter les lieux avant la fin de la compétition et avant d'avoir vu les combattants. Une équipe de secours avec moyen d'évacuation doit également être présente.

Art. 15. SANTE ET SECURITE DES KICKBOXEURS

La FFKMDA applique une réglementation spécifique sur la lutte contre le dopage. Chaque kickboxeur est obligé de respecter la réglementation antidopage pendant et en dehors des compétitions.

La FFKMDA autorise un maximum de un combat par jour; le temps de repos minimum entre deux compétitions est de 14 jours pleins (sauf exception dans le cadre de tournois à 4, cf. article 5).

La FFKMDA a mis en place des procédures de contrôle médical et des directives pour la sécurité et la santé des kickboxeurs. Ces éléments sont référencés au sein du règlement médical de la FFKMDA validé en comité directeur.

En combats, deux documents médicaux sont en vigueur à la FFKMDA et exigibles pour boxer :

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

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

Cf. règlements médicaux FFKMDA.

Art.16 ANTI DOPAGE

Tout kickboxeur qui refuse de se soumettre à un examen médical ou à un test de dopage avant ou après un combat peut être immédiatement disqualifié ou suspendu en attendant de comparaître devant la commission de disciplinaire de lutte contre le dopage.

La FFKMDA se réfère au règlement disciplinaire de lutte contre le dopage adopté et voté par le comité directeur.

Art. 17 RELIGION/CULTE

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

Pour les rencontres en Gala, aucun signe distinctif d'un pays sur le short, la serviette, le tee-shirt du combattant et/ou drapeau n'est autorisé. Excepté lors de Championnats d'Europe / Monde placés sous l'égide de la FFKMDA.

CHAPITRE 2. FULL CONTACT (PRO)

Art.1 Définition

Le full contact est une discipline de kickboxing où l'intention du kickboxeur est de battre son adversaire avec pleine puissance et force.

Les coups de pieds et les coups de poings doivent être assés avec vitesse et détermination, précision. Les coups de pieds et de poings sont autorisés à l'avant et sur le côté de la tête, l'avant et le côté du corps (au-dessus de la taille) et le balayage (intérieur/extérieur) est également autorisé.

Le combat se déroule dans un ring. L'arbitre est responsable de la sécurité des kickboxeurs, il doit veiller à ce que les règles soient respectées, les juges comptent les techniques autorisées et notent les points sur les feuilles de score.

Art.2 Les zones cibles autorisées

Les parties du corps qui peuvent être attaquées en utilisant les techniques de combats autorisées sont les suivantes :

La tête

Face, côté

Torse

Tronc et flanc au-dessus de la taille

Pieds

En dessous cheville/niveau du chausson (uniquement pour le balayage)

Art.3 Les zones cibles, techniques et attitudes interdites

Il est interdit de :

- Attaquer la gorge, le bas ventre, les reins, le dos, les jambes, les articulations, l'aîne et l'arrière de la tête ou de la nuque.
- Attaquer avec le genou, le coude, coup de tête, pouce et épaule
- Frapper avec le gant ouvert, l'intérieur du gant, le poignet ou le côté de la main
- Attaque tout en tenant les cordes ou en utilisation injuste des cordes (catapulte)
- Projeter son adversaire
- Tourner le dos à son adversaire, se dérober, tomber au sol délibérément, s'accrocher à son adversaire intentionnel, toutes les techniques en aveugle, la lutte et baisser la tête sous la taille de l'adversaire.
- Attaquer un adversaire qui est engagé dans les cordes
- Attaquer son adversaire qui tombe sur le sol ou qui est déjà au sol, et ceci dès qu'une main ou un genou touche le sol.
- Frapper tout en accrochant l'adversaire, ou en tirant l'adversaire dans le coup
- Avoir un comportement agressif envers l'arbitre à tout moment.
- Quitter le ring

- Continuer après l'ordre STOP ou BREAK ou lorsque la fin du round a été annoncée
- Huile sur le visage et le corps
- La violation des règles et des règlementations peut, selon la gravité, entraîner des avertissements, points négatifs voire même la disqualification.
- Un kickboxeur ne peut pas attaquer son adversaire au sol. L'arbitre est responsable de l'arrêt immédiat du match lorsqu'un des deux kickboxeurs touche le sol avec une partie de son corps mis à part ses pieds.
- Cracher ou laisser tomber son protège-dents volontairement, l'arbitre central devrait arrêter le combat immédiatement et donner un avertissement.

Entraîneurs et assistants, il est interdit de :

- contestation inappropriée / commentaires sur les décisions des arbitres /juges
- contestation inappropriée / commentaires sur un point non attribué
- Attaquer ou proférer des injures verbales à un officiel à l'intérieur ou en dehors du ring
- pousser, saisir sans aucun autre but, cracher ou même tenter une seule de ses actions entrainera l'expulsion immédiate de la zone des entraîneurs au niveau du ring et un éventuel retrait permanent de la salle ou de l'évènement suivi d'un examen du comité technique
- Les avertissements donnés à l'entraîneur ou à l'assistant seront reportés sur le kickboxeur

Art.4 Techniques autorisées

Les techniques de pieds et poings doivent être utilisées de manière équivalente durant tout le combat. Les techniques de coups de pieds ne sont reconnues que si elles affichent une intention claire de frapper l'adversaire avec puissance.

Toutes les techniques doivent être utilisées avec puissance. Toute technique qui est partiellement déviée ou bloquée ou qui consiste à simplement toucher, effleurer ou pousser l'adversaire ne fera pas l'objet de points.

Techniques de poing

Toutes frappes du poing (directs, crochets, uppercut) avec le devant des têtes des 4 derniers métacarpiens.

Techniques de pieds

Avant, latéral, circulaire, revers, croissant, retombant, coup de pied sauté, balayage, coup de pied tournant.

Le coup de pied circulaire au torse et à la tête est autorisé avec le tibia.

Les balayages au niveau des chevilles et du chausson uniquement, de l'extérieur vers l'intérieur et vice et versa sont autorisés pour déséquilibrer l'adversaire.

Nombre de coups de pieds par round

Chaque kickboxeur est obligé de produire un minimum de 6 coups de pieds par round.

Il doit montrer clairement son intention de frapper son adversaire avec les coups de pieds.

Le kickboxeur est dans l'obligation d'avoir produit au minimum 18 coups de pieds à la fin du combat (6 par round). Après le premier round, le compteur de coups de pieds doit indiquer à l'arbitre de centre qui doit informer le kickboxeur en cas de coups de pieds insuffisants (*manquants*).

Il aura la possibilité de se rattraper lors du round suivant. S'il ne parvient pas à rattraper le nombre de coups de pieds du premier round, un point négatif lui sera donné.

Si à nouveau il manque des coups de pieds dans le troisième round, un autre point négatif lui sera donné.

Si le kickboxeur produit les 6 coups de pieds dans le premier round mais pas dans le second round, l'arbitre de centre l'en informera et il devra les rattraper dans le troisième round. Si le kickboxeur ne parvient pas à les rattraper dans le troisième round, l'arbitre de centre lui donnera un point négatif. Les points négatifs seront additionnés aux autres points négatifs/pénalités reçus pour d'autres violations du règlement.

Art.5 - Attribution des points

Dans l'attribution des points, les règles suivantes doivent être respectées :

Un point doit être attribué lorsqu'une technique autorisée est délivrée selon les critères suivants de la zone autorisée de notation :

1. Bonne forme (bonne technique avec équilibre absolu)
2. Application rigoureuse (pleine puissance et vitesse)
3. Précision (concentration totale et ne pas détourner la tête lorsque l'on assène une technique)
4. Opportunité et distance correcte (lorsque les techniques sont les plus efficaces)
5. Attitude sportive (attitude non malicieuse durant la réalisation de la technique)

Durant chaque round, un juge marquera les scores respectifs pour chaque kickboxeur, notamment en fonction du nombre de coups efficaces que chacun a donné.

Les coups assésés par un kickboxeur ne seront pas pris en compte :

- S'ils sont contraires à la réglementation
- S'ils atteignent les bras
- S'ils sont faibles ou ne proviennent pas des jambes, du corps ou des épaules
- S'ils sont partiellement déviés ou bloqués
- S'ils ne font que toucher, effleurer ou pousser l'adversaire

A la fin d'un match, le juge additionnera les scores (notamment en fonction des coups donnés de façon réglementaire et avec puissance) de chaque round et désignera le nom du kickboxeur qui aura obtenu le plus grand score. Le juge doit encercler le nom du kickboxeur vainqueur sur la feuille de pointage.

Art.6 - Avertissements - Pénalités

Si l'arbitre donne un avertissement officiel à un des kickboxeurs, les juges doivent le noter, en l'inscrivant la colonne des fautes sur la feuille de score ; mais cela ne veut pas dire un point négatif direct pour l'autre kickboxeur. Lorsqu'un arbitre décide de donner un point négatif à un kickboxeur, il va le dire à chaque juge en l'accompagnant avec la gestuel réglementaire.

A ce moment le juge mettra un « -1 » dans la colonne appropriée à côté des points que recevra le même kickboxeur à la fin du round, certifiant ainsi, qu'il doit retirer ce point au score final du round.

L'attribution du 4^{ème} avertissement officiel entraîne la disqualification. La procédure commence avec un avertissement verbal adressé uniquement au kickboxeur fautif, 1^{ère} avertissement officiel adressé au kickboxer fautif et au Juges, 2^{ème} avertissement officiel entraînant le premier point négatif (-1) adressé au kickboxer fautif et au Juges, 3^{ème} avertissement officiel entraînant le deuxième point négatif (-1) adressé au kickboxer fautif et au Juges, 4^{ème} avertissement officiel entraîne la disqualification.

1 ^{ère} violation	Avertissement verbal
2 ^{ème} violation	Avertissement officiel
3 ^{ème} violation	Avertissement officiel – 1 attribution point de pénalité
4 ^{ème} violation	Avertissement officiel – 1 attribution point de pénalité
5 ^{ème} violation	Disqualification

Lorsqu'un kickboxeur crache volontairement son protège-dents, l'arbitre de centre lui inflige un avertissement. S'il recommence, avertissement officiel et suite des sanctions.

CHAPITRE 3. LOW KICK (PRO)

Art 1 - Définition

Le Low Kick est une discipline de kickboxing où l'intention du kickboxeur est de battre son adversaire avec pleine puissance et force. Les coups de pieds et les coups de poings doivent être assésés avec vitesse et détermination, précision. Les coups sont autorisés à l'avant et sur le côté de la tête, l'avant et le côté du corps, sur toutes les faces de la cuisse (à condition que cela soit délivré avec le tibia ou le dessus du pied), le balayage est également autorisé.

Le combat se déroule dans un ring. L'arbitre est responsable de la sécurité des kickboxeurs, il doit veiller à ce que les règles soient respectées, les juges attribuent les points sur les feuilles de score.

Art 2 - Les zones ciblées autorisées

Les parties du corps qui peuvent être attaquées en utilisant les techniques de combats autorisées sont les suivantes :

La tête

Face et côté

Torse

Tronc et flancs et côté au-dessus de la taille.

Jambe

La cuisse (au-dessus du genou) sur toutes les faces (à condition que le coup soit délivré avec le tibia ou le dessus du pied).

Pieds

En dessous de la cheville (Uniquement pour le balayage).

Art.3 - Les zones ciblées, techniques et attitudes interdites

Il est interdit de :

- Attaquer la gorge, le bas ventre, les reins, le dos, les articulations, l'aine et l'arrière de la tête ou de la nuque.
- Attaquer avec le genou, le coude, coup de tête, pouce et épaule

- Saisir la jambe ou les bras de son adversaire.
- Faire un coup de pied frontal (front kick) ou lateral (side kick) sur l'avant de la cuisse, du genou et du tibia.
- Tourner le dos à son adversaire, se dérober, tomber au sol délibérément, saisie intentionnelle, toutes les techniques en aveugle, la lutte et baisser la tête sous la taille de l'adversaire
- Attaquer un adversaire qui est engagé dans les cordes
- Attaquer son adversaire qui tombe sur le sol ou qui est déjà au sol, et ceci dès qu'une main ou un genou touche le sol
- Quitter le ring
- Continuer après l'ordre STOP ou BREAK ou lorsque la fin du round a été annoncée
- Huile sur le visage et le corps
- La violation des règles et des règlementations peut, selon la gravité, entraîner des avertissements, points négatifs voire même la disqualification.
- Un kickboxeur ne peut pas attaquer son adversaire au sol. L'arbitre de centre est responsable de l'arrêt immédiat du match lorsqu'un des deux kickboxeurs touche le sol avec une partie de son corps mis à part ses pieds.
- Piétiner la tête ou le corps d'un kickboxeur à terre peut entraîner la disqualification (décision des juges à la majorité)
- Cracher ou laisser tomber son protège-dents volontairement, l'arbitre central devrait arrêter le combat immédiatement et donner un avertissement.

Entraîneurs et assistants, il est interdit de :

- Contester avec virulence les décisions des arbitres.
- Agresser physiquement ou verbalement un officiel à l'intérieur ou en dehors du ring.
- Ce genre de comportement, peut entraîner les entraîneurs à être expulsés de leur coin du ring et être convoqués devant la commission de discipline de la Fédération.

Art.4 - Techniques autorisées

Les techniques de pieds et poings doivent être utilisées de manière équivalente durant tout le combat. Les techniques de coups de pieds ne sont reconnues que si elles affichent une intention claire de frapper l'adversaire avec puissance.

Toutes les techniques doivent être utilisées avec puissance. Toute technique qui est partiellement déviée ou bloquée ou qui consiste à simplement toucher, effleurer ou pousser l'adversaire ne fera pas l'objet de points.

Techniques de poing

- Toutes frappes du poing (directs, crochets, uppercuts) avec le devant des têtes des 4 derniers métacarpiens.

Techniques de pieds

Avant, latéral, circulaire, revers, croissant, face (plante du pied uniquement), coup de pied sauté, coup de pied retourné, balayage, l'utilisation des tibias dans les coups de pieds.

Les balayages (au niveau des chevilles uniquement), de l'extérieur vers l'intérieur et vice et versa, sont autorisés pour déséquilibrer l'adversaire.

Art.5 - Attribution des points

A la fin d'un match, le juge additionnera les points attribués (notamment en fonction des coups donnés de façon règlementaire et avec puissance) et annoncera le nom du kickboxeur qui aura obtenu le plus grand nombre de points. Le juge doit encercler le nom du kickboxeur.

Art.6 – Avertissements - Pénalités

Si l'arbitre donne un avertissement officiel à un des kickboxeurs, les juges doivent le noter, en l'inscrivant la colonne des fautes sur la feuille de score ; mais cela ne veut pas dire un point négatif direct pour l'autre kickboxeur. Lorsqu'un arbitre décide de donner un point négatif à un kickboxeur, il va le dire à chaque juge en l'accompagnant avec la gestuelle règlementaire. A ce moment le juge mettra un « -1 » dans la colonne appropriée à côté des points que recevra le même kickboxeur à la fin du round, certifiant ainsi, qu'il doit retirer ce point au score final du round.

L'attribution du 4^{ème} avertissement officiel entraine la disqualification. La procédure commence avec un avertissement verbal adressé uniquement au kickboxeur fautif, 1^{ère} avertissement officiel adressé au kickboxer fautif et au Juges, 2^{ème} avertissement officiel entrainant le premier point négatif (-1) adressé au kickboxer fautif et au Juges, 3^{ème} avertissement officiel entrainant le deuxième point négatif (-1) adressé au kickboxer fautif et au Juges, 4^{ème} avertissement officiel entraine la disqualification.

1 ^{ère} violation	Avertissement verbal
2 ^{ème} violation	Avertissement officiel
3 ^{ème} violation	Avertissement officiel – 1 attribution point de pénalité
4 ^{ème} violation	Avertissement officiel – 1 attribution point de pénalité
5 ^{ème} violation	Disqualification

Lorsqu'un kickboxeur crache volontairement son protège-dents, l'arbitre de centre lui inflige un avertissement. S'il recommence, avertissement officiel et suite des sanctions.

CHAPITRE 4. K1 STYLE (PRO)

Art.1 - Définition

Le K1 Style est une discipline de kickboxing où l'intention du kickboxeur est de battre son adversaire avec pleine puissance et force. Les coups de pieds, les coups de poings et les coups de genou doivent être assésés avec vitesse et détermination, précision. Les coups sont autorisés à l'avant et sur le côté de la tête, l'avant et le côté du corps, sur toute la surface des membres inférieurs articulation inclus, le balayage est également autorisé.

Le combat se déroule dans un ring. L'arbitre est responsables de la sécurité des kickboxeurs, il doit veiller à ce que les règles soient respectées, les juges comptent les techniques autorisées et notent les points sur les feuilles de score.

Saisir des deux mains autour du cou de l'adversaire est permis pendant un maximum de 5 secondes, un seul coup de genou autorisé lors de la saisie.

Il est interdit d'attraper la jambe et d'asséner des coups de poings ou de pieds en même temps.

Les coups de poings qui atteignent une zone ciblée autorisée ont la même valeur pour les juges que le genou, la jambe ou toute autre technique dans le répertoire.

Art. 2 - Les zones cibles autorisées

Les parties du corps qui peuvent être attaquées en utilisant les techniques de combats autorisées sont les suivantes :

La tête

Face et côté

Torse

Tronc et flancs

Jambe

Toute la surface des membres inférieurs

Pieds

Uniquement pour le balayage

Art.3 - Les zones cibles, techniques et attitudes interdites

Il est interdit de :

- Attaquer la gorge, le bas ventre, les reins, le dos, les articulations, l'aîne et l'arrière de la tête ou la nuque
- Tirer la tête avec les mains vers le bas pour donner un coup de genou au visage
- Faire un coup de pied frontal ou latéral (front kick/side kick) sur l'avant de la cuisse, du genou et du tibia, ceci est également valable pour les attaques avec le genou
- Pendant que l'on tient son adversaire par le cou, asséner plusieurs attaques du genou
- Saisir la jambe ou les bras de son adversaire.
- Faire un coup de genou sur l'avant de la cuisse de l'adversaire
- Balancer, soulever et tourner l'adversaire de gauche à droite-
- Projeter son adversaire
- Coude, coup de tête, pouce et épaule
- Balayage au-dessus de la cheville
- Tourner le dos à son adversaire, se dérober, tomber au sol délibérément, s'accrocher à son adversaire intentionnel, toutes les techniques en aveugle, la lutte et baisser la tête sous la taille de l'adversaire
- Attaquer un adversaire qui est engagé dans les cordes
- Attaquer son adversaire qui tombe sur le sol ou qui est déjà au sol, et ceci dès qu'une main ou un genou touche le sol
- Quitter le ring
- Continuer après l'ordre STOP ou BREAK ou lorsque la fin du round a été annoncée
- Huiler sur le visage et le corps
- La violation des règles et des réglementations peut, selon la gravité, entraîner des avertissements, points négatifs voire même la disqualification.
- Un kickboxeur ne peut pas attaquer son adversaire au sol. L'arbitre de centre est responsable de l'arrêt immédiat du match lorsqu'un des deux kickboxeurs touche le sol avec une partie de son corps mis à part ses pieds.
- Piétiner la tête ou le corps d'un kickboxeur à terre peut entraîner la disqualification (décision des juges à la majorité)

- Cracher ou laisser tomber son protège-dents volontairement, l'arbitre central devrait arrêter le combat immédiatement et donner un avertissement.

Entraîneurs et assistants, il est interdit de :

- Contester avec virulence les décisions des arbitres.
- Agresser physiquement ou verbalement un officiel à l'intérieur ou en dehors du ring.
- Ce genre de comportement, peut entraîner les coachs à être expulsés de leur coin du ring et être convoqués devant la commission de discipline de la Fédération.

Art. 4 - Techniques autorisées

Techniques de poing

- Toutes frappes du poing (directs, crochets, uppercuts) avec le devant des têtes des 4 derniers métacarpiens
- Backfist (dos du poing autorisé)
- Spinning back fist (tournant)

Techniques de pieds et genou

Techniques de pied, jambe :

Avant, latéral, circulaire, croissant, revers, coup de pied sauté, coup de pied retourné, l'utilisation des pieds et des tibias pour attaquer toutes les parties de la tête, du corps et des jambes (zones de cibles autorisées).

Technique de genou : il peut être utilisé pour attaquer toutes les parties du corps et de la tête comme défini dans l'article 2 (zones de cibles autorisées). Attaque de genou sur l'avant (devant) de la cuisse interdit. Autorisé sur les côtés des cuisses.

Saisie des deux mains autour du cou de l'adversaire pendant un maximum de 5 secondes, un seul coup de genou autorisé.

Balayage pied à pied (c'est-à-dire cheville).

Les techniques de pieds et poings doivent être utilisées de manière équivalente durant tout le combat. Les techniques de coups de pieds ne sont reconnues que si elles affichent une intention claire de frapper l'adversaire avec puissance.

Toutes les techniques doivent être utilisées avec puissance. Toute technique qui est partiellement déviée ou bloquée ou qui consiste à simplement toucher, effleurer ou pousser l'adversaire ne fera pas l'objet de points.

Art.5 - Attribution des points

A la fin d'un match, le juge additionnera les points attribués (notamment en fonction des coups donnés de façon règlementaire et avec puissance) et annoncera le nom du kickboxeur qui aura obtenu le plus grand nombre de points. Le juge doit encercler le nom du kickboxeur vainqueur.

Art.6 – Avertissements - Pénalités

Si l'arbitre donne un avertissement officiel à un des kickboxeurs, les juges doivent le noter, en l'inscrivant la colonne des fautes sur la feuille de score ; mais cela ne veut pas dire un point négatif direct pour l'autre kickboxeur. Lorsqu'un arbitre décide de donner un point négatif à un kickboxeur, il va le dire à chaque juge en l'accompagnant avec la gestuel règlementaire. A ce moment le juge mettra un « -1 » dans la colonne appropriée à côté des points que recevra le même kickboxeur à la fin du round, certifiant ainsi, qu'il doit retirer ce point au score final du round.

L'attribution du 4^{ème} avertissement officiel entraine la disqualification. La procédure commence avec un avertissement verbal adressé uniquement au kickboxeur fautif, 1^{ère} avertissement officiel adressé au kickboxer fautif et au Juges, 2^{ème} avertissement officiel entrainant le premier point négatif (-1) adressé au kickboxer fautif et au Juges, 3^{ème} avertissement officiel entrainant le deuxième point négatif (-1) adressé au kickboxer fautif et au Juges, 4^{ème} avertissement officiel entraine la disqualification.

1 ^{ère} violation	Avertissement verbal
2 ^{ème} violation	Avertissement officiel
3 ^{ème} violation	Avertissement officiel – attribution point de pénalité 1
4 ^{ème} violation	Avertissement officiel – attribution point de pénalité 1
5 ^{ème} violation	Disqualification

Lorsqu'un kickboxeur crache volontairement son protège-dents, l'arbitre de centre lui inflige un avertissement. S'il recommence, avertissement officiel et suite des sanctions.

CHAPITRE 5. CHAMPIONNAT DE FRANCE PRO

1. Inscription

Pour s'inscrire au championnat de France Pro il faut posséder une licence pro, remplir le formulaire d'inscription et fournir un chèque de caution à l'ordre de la FFKMDA.

Pour participer aux championnat de France Pro il faut :

- Être de nationalité française ou être de nationalité étrangère résidant en France ;
- S'inscrire aux sélections de ligues du lieu de résidence.

Pour les athlètes de nationalité étrangère, une obligation de résidence régulière sur le territoire Français sera exigée pour valider la participation au championnat. Une pièce d'identité valide indiquant le lieu de résidence (exemple titre de séjour) devra être produite.

Rappel important : seuls les combattants possédant la nationalité française peuvent intégrer l'équipe de France.

Il n'est possible de s'inscrire au championnat que dans une seule discipline.

2. Déroulement

Le championnat de France Pro est une compétition nationale qui ne comporte pas de selections de ligues. Tous les inscrits sont brassés par tirage au sort à la fédération pour chaque catégorie de poids.

Les combattants sont informés des adversaires et des tours de qualification après la forclusion.

Les combats se déroulent, au niveau national, par éliminations directes.

Les rencontres qualificatives (1/8 et ¼) sont organisées pendant les championnats de ligues. Les finales se déroulent dans le cadre de galas spécifiques, en fin de saison.

***Primes**

Remplacement du remboursement des frais de transport par une prime pour les championnats de France pro :

1000 euros pour le champion de France

600 euros pour le vice-champion de France

En cas de finale directe :

800 euros pour le vainqueur

400 euros pour le vice-champion

3. Forfaits

En cas de forfait non justifié ou déclaré moins de 72 heures avant la rencontre (sauf cas de force majeure), la caution est encaissée.

4. Titre

Pour obtenir le titre de champion de France Pro, un minimum de 2 combattants dans la catégorie de poids est exigé.

Seul le comité directeur de la FFKMDA est habilité à modifier le présent règlement.