FÉDÉRATION FRANÇAISE DE KICK BOXING, MUAY THAI ET DISCIPLINES ASSOCIÉES

JUILLET 2026

REGLEMENT FFKMDA
POUR LA DISCIPLINE MUAYTHAI « PRO »

REGLES DES COMPETITIONS COMBATS

Le présent règlement est édicté sur la base du règlement de la World Muaythai Council (WMC)

Seule la Fédération française de kickboxing muaythai et disciplines associées est habilitée à édicter les règles techniques des disciplines délégataires et les règlements relatifs à l'organisation des manifestations (Art.L131-16 du code du sport)

MINISTÈRE
DES SPORTS,
DE LA JEUNESSE
ET DE LA VIE
ASSOCIATIVE
Liberté
Égalité
Fraternité

COMITÉ NATIONAL OLYMPIQUE ET SPORTIF FRANÇAIS
FÉDÉRATION MEMBRE

SOMMAIRE

Art. 1. MODIFICATION DES REGLES 3
Art. 2. SANTE ET SECURITE DES NAKMUAYS 3
Art. 3. GENERALITES 3
Art.4. GALAS 4
Art.5. LE RING 4
Art.6. LES GANTS 5
Art.7. BANDES 5
Art.8.TENUES 5
Art.9. EXAMEN MEDICAL PESEE CLASSIFICATION DE POIDS POUR LES COMPETITIONS .. 7
Art.10.WAI KHRU - ROUNDS 8
Art.11.LES ENTRAÎNEURS/ASSISTANTS 8
Art.12.ARBITRES ET JUGES ET SUPERVISEUR 9
Art.13.L'ARBITRE 10
Art.14.JUGES 12
Art.15.CHRONOMETREUR ET SPEAKER 12
Art.16.DECISIONS 13
Art. 17. LES ZONES CIBLEES AUTORISEES 14
Art.18 LES TECHNIQUES AUTORISÉES 14
Art.19. LES ZONES CIBLEES, TECHNIQUES ET ATTITUDES INTERDITES 15
Art.20. ATTRIBUTION DES POINTS 15
Art.21.FAUTES 16
Art.22.KNOCK-DOWN 17
Art.23. MEDECIN 19
Art.24. PROCEDURE APRES KNOCK-OUT, RSC ET R.S.C.H 19
Art.25. SALUT- POIGNEE DE MAINS 20
Art.26. ANTIDOPAGE 21
Art.27. RELIGION/CULTE 21
Art 28. CHAMPIONNAT DE FRANCE PRO 21
Art.29. NOTE 22

Art. 1. MODIFICATION DES REGLES

Seul le comité directeur de la FFKMDA a le pouvoir de décider de changer les règlementations sportives comme le prévoit les statuts fédéraux.

Un changement de règle doit être discuté avec la commission responsable de la discipline. Lorsqu'une règle est changée dans les chapitres, le changement rentre en vigueur au minimum un mois après la prise de décision. La date de mise en application d'une nouvelle règle doit être bien communiquée à tous les clubs affiliés à la FFKMDA par l'intermédiaire du site internet fédéral.

Art. 2. SANTE ET SECURITE DES NAKMUAYS

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

La FFKMDA autorise un maximum de un (1) combat par jour, le temps de repos minimum entre deux compétitions (hors tournoi) est de 14 jours pleins.

La FFKMDA a mis en place des procédures de contrôle médical et des directives pour la sécurité et la santé des nakmuays. 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. 3. GENERALITES

Art.3.1 Base

La charte du nakmuay : Maitrise, Respect / Courage, Honneur/ Moralité, Loyauté / Faire Play, Humilité.

Les résultats de combats détermineront le classement et le résultat final du nakmuay, du club ou de l'équipe en compétition.

Les résultats et rang atteints par des actes déshonorants ne seront pas reconnus par les juges ni les arbitres, de plus les officiels entameront des procédures de sanction.

Toutes les compétitions relevant de la FFKMDA, dans la discipline Muaythai, doivent se dérouler selon ces règles. Par ailleurs, toutes les compétitions relevant de la délégation de pouvoir délivrée par le ministère des sports, qui se déroulent sur le territoire et quel que soit l'organisateur, doivent respecter la réglementation FFKMDA comme le prévoient les articles R.131-32 à R.131-36 du code du sport.
Toutes les compétitions et combats sont sur une base volontaire. De plus toutes les activités de Muaythai doivent être basées sur le fairplay, le respect de tous les participants et officiels ainsi que la stricte application des règlementations techniques de la FFKMDA.
Tous les sportifs, entraîneurs, officiels, représentants, organisateurs et membres affiliés à la FFKMDA, doivent respecter les règlements FFKMDA et le code du sportif.

Toutes les compétitions de la FFKMDA ou placé sous son égide participe à la promotion et au développement de la Muaythai.

Art.3.2 Compétitions
Les compétitions officielles de la FFKMDA, dans la discipline Muaythai, en pro, sont :

- les Galas avec ou sans titre en jeu pour les catégories seniors « pro » uniquement ; le championnat de France Pro.

Art.3.3 Equipement pour les compétitions
Les organisateurs des compétitions doivent fournir l'équipement nécessaire pour le déroulement de celle-ci:

Des balances mécaniques ou électroniques (minimum deux) ;
Un amplificateur avec un nombre suffisant de microphones ;
La musique Thaï accompagnant les Nakmuays sur le Ram Muay et Combat ;
Des équipements pour nettoyer et sécher le sol ;
Un ring;
Un affichage adéquat du numéro du combat en cours ;
Un affichage adéquat du temps.

Art.4. GALA (manifestation publique de sport de combat)

Pour toutes les demandes de galas, l'organisateur doit respecter le cahier des charges de la FFKMDA et respecter les délais impartis au regard de la réglementation en vigueur.

Le lieu pour accueillir une compétition de ce niveau :
Sera une salle pouvant recevoir au minimum 500 spectateurs assis ;
Doit fournir un bon espace pour le ring ;
Doit avoir des zones pour les arbitres, organisateurs et officiels FFKMDA ;
Doit avoir des vestiaires pour les nakmuays ;
Doit avoir une salle, équipée d'une pièce d'eau, pour le contrôle anti-dopage.

Art.5. 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 Nakmuays, 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

- Trois 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 ou une cloche
- Des chronomètres
- Des feuilles d'arbitrage FFKMDA

3 entraîneurs maximum dans le coin du nakmuay. Le premier entraîneur est titulaire au minimum du BMF3 et les seconds (assistants) au minimum du BMF2. Ils sont licenciés.
Les entraîneurs déposent leur passeport individuel avec celui du nakmuay 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 nakmuays. Casquette interdite pour les coachs.

Art.6. LES GANTS

Les nakmuays devront porter des gants autorisés par la FFKMDA et qui devront respecter les caractéristiques définies ci-dessous.

Caractéristiques des gants
Les gants à lacets ou à velcro sont autorisés mais ils doivent être équivalents pour les deux adversaires. Dans tous les cas le gant est maintenu par une bande adhésive. Seuls des gants propres et en parfait état, et ne présentant aucune déformation, pourront être utilisés.
Le poids des gants sont définis, en fonction des catégories de poids, comme suit :

Les nakmuays, jusqu'à la catégorie incluse des -66.68 kg, doivent utiliser les gants de huit (8) onces.
Les nakmuays, jusqu'à la catégorie incluse des -86.18 kg, doivent utiliser les gants de dix (10) onces.
Les nakmuays, au-delà de la catégorie des 86,18 Kg, doivent utiliser les gants de douze (12) onces.

Contrôle des gants et bandages
Tous les gants et bandages seront contrôlés par l'arbitre central, ou un officiel au pied du ring, avant le début du combat.
En cas du non- respect du règlement par le nakmuay, ce dernier a 3 minutes pour se mettre en conformité. Le chronomètre est mis en route sous contrôle du superviseur. Si le nakmuay n'est pas en conformité à l'issue des 3 minutes, il est disqualifié par l'arbitre.

Art.7. BANDES

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* à l'aide de sangles coton auto-adhésives, longueur maximum 15cm sur 2cm de large. Le bandage pro (bandage dur) est autorisé dans ce type de compétition avec

une épaisseur de 1 cm maximum et moelleux au toucher.

Art.8.TENUES

Le nakmuay devra obligatoirement s'équiper selon les règles suivantes :

Vêtements
Les nakmuays doivent porter un short de Muaythai. Les shorts de boxe pieds/poings sont autorisés. Le port du legging sous le short est autorisé. Les shorts de sport collectif et de pancrace / MMA sont interdits.

Les nakmuays doivent porter **le Mongkon traditionnel Muaythai** pour rendre hommage avant le combat. Un krueng-Wrang (amulette) peut être porté sur les bras.

Pour les femmes, le port d'un débardeur ou d'une brassière est obligatoire.

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.

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 catégories.

Coquille
La coquille est obligatoire pour les compétiteurs hommes et femmes. La coquille est en plastique dur ou en métal et recouvre complètement les organes génitaux afin de protéger cette partie du corps de toute blessure. Les compétiteurs doivent porter la coquille sous le short. Les coquilles de type boxe anglaise (avec partie renforcée protégeant le bas ventre) sont interdites.

Coudière
Le port de coudières est obligatoire.

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

Eléments non autorisés
Aucun autre élément ne peut être porté durant la compétition : l'utilisation de graisse, vaseline, huile, ou tout produit pouvant être dangereux pour l'adversaire, est interdite sur le visage, les bras ou toute autre partie du corps.

Infraction au code vestimentaire
L'arbitre exclura du combat tout nakmuay qui ne respecterait pas les éléments imposés ci-dessus. Dans le cas ou la tenue et/ou les gants d'un nakmuay seraient défaits durant le combat, l'arbitre arrêtera le combat afin de faire procéder à la remise en place.

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.

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.

Art.9. EXAMEN MEDICAL - PESEE ET CLASSIFICATION DE POIDS POUR LES COMPETITIONS (championnat et galas)

Examen médical
Lors de la pesée : un compétiteur doit être en possession de ses documents médicaux justifiant son aptitude à combattre, conformément à la réglementation médicale de la FFKMDA.

Par ailleurs, le nakmuay devra présenter son passeport sportif de la FFKMDA, pour la saison en cours.

Un nakmuay ne sera pas autorisé à prendre part à un combat, si il a un pansement sur une plaie, une coupure, une blessure, une lacération, ou une blessure sanglante sur la tête ou le visage, y compris sur le nez et les oreilles.

Catégories de poids et d'âge

La catégorie « pro » est ouverte aux seniors (hommes/femmes) de 18 à 45 ans avec possibilité jusqu'à 49 ans*.

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

CLASSES MIXTES	GANTS	KILOGRAMMES
MOUCHE	8	- 50.80
MI COQ	8	- 52.16
COQ	8	- 53.52
MI PLUME	8	- 55.34
PLUME	8	- 57.15
MI LEGER	8	- 58.97
LEGER	8	- 61.24
MI WELTER	8	- 63.50
WELTER	8	- 66.68
MI MOYEN	10	- 69.85
MOYEN	10	- 72.58
SUPER MOYEN	10	- 76.20
LOURD LEGER	10	- 79.38
SUPER LOURD LEGER	10	- 82.55
MI LOURD	12	- 86.18
LOURD	12	- 95.00
SUPER LOURD	12	+95.00

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).

Un combattant peut boxer en Pro et obtenir une licence jusqu'à la saison de ses 45 ans inclus. Au-delà, il n'est plus possible de boxer en compétition ou en gala en plein contact.

*La pesée

Dans les compétitions relevant de la FFKMDA, les règles suivantes doivent être respectées :
Les nakmuays de chaque catégorie de poids seront pesés soit la veille de la compétition ou le jour de la compétition.
Chaque nakmuay ne peut être pesé officiellement qu'une seule fois. Le poids enregistré à cette occasion sera définitif. Il est cependant autorisé, pour un nakmuay qui n'a pas atteint le bon poids pendant la pesée officielle, de revenir au maximum 15 minutes avant la fin de la pesée. Dans le cas où il n'atteint toujours pas le poids attendu, il est disqualifié.
Le poids est celui affiché par la balance lorsque le nakmuay est déshabillé. Le poids doit être affiché en mesure métrique. Les balances électroniques peuvent être utilisées.
Tous les nakmuays doivent être en possession du passeport et des documents médicaux.
Aucune tolérance de poids n'est possible.

Art.10.WAI KHRU - ROUNDS

Wai Kru et Ram Muay
Avant le premier round, selon la tradition du Muaythai, chaque nakmuay devra rendre hommage aux quatre coins du ring en effectuant le Wai Kru. La musique traditionnelle accompagnera le Wai Kru.

Les rounds
Pour toutes les compétitions « pro » en championnat, la durée des rounds* est la suivante :

5 rounds de 3 minutes pour les hommes avec 1'30 de repos entre les rounds.
4 rounds de 3 minutes pour les femmes avec 1'30 de repos entre les rounds.

*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 nakmuay (1/2 finale et finale). Dans ce cas, les combats se déroulent en 3x3 minutes avec 1 minute de repos. L'organisateur doit attendre l'accord de la fédération pour la mise en place du tournoi.

Les rencontres uniques ou en tournoi en 3x3 minutes sont autorisées (sans titre en jeu). Dans ce cas, un extra round est possible en cas d'égalité de points à l'issue du combat.

D'autres formats de rencontres peuvent éventuellement exister pendant les galas en fonction de demandes spécifiques de l'organisateur et/ou de la fédération internationale (à justifier). Dans ce cas précis, la fédération devra absolument 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.

Art.11.LESENTRAÎNEURS/ASSISTANTS

Chaque nakmuays a le droit à un entraîneur, titulaire du BMF3, et deux assistants, titulaires du BMF2 muaythai au minimum (tous licenciés), qui devront respecter les règles suivantes :

Seules ces trois personnes auront accès à l'aire de compétition. Ils monteront sur le tablier du ring et seulement deux pourront entrer dans le ring.

Durant le combat, aucun des entraîneurs ne restera sur la plateforme du ring. Avant le début d'un round, ils devront retirer de la plateforme du ring sièges, serviettes, seaux etc.

L'entraîneur au coin du ring, devra être muni d'une serviette et d'une éponge pour le nakmuay. Un second peut prendre la décision d'abandonner le combat pour un compétiteur et peut lorsqu'il considère que son nakmuay est en difficulté, jeter l'éponge ou la serviette à l'intérieur du ring (sauf si l'arbitre est en train de compter).

Le superviseur lors de chaque compétition devra organiser une réunion avec les juges/arbitres et les entraîneurs qui vont officier, afin de souligner que les règles FFKMDA seront suivies et que les nakmuays et les entraîneurs qui enfreindront ces règles seront susceptibles d'être sanctionnés.
Aucun conseil, aucune assistance ni encouragement ne seront donnés à un compétiteur par un entraîneur durant le déroulement des rounds (l'entraîneur doit être silencieux). Si un entraîneur viole ces règles, il peut recevoir un avertissement ou être disqualifié. Son nakmuay peut également être mis en garde, recevoir un avertissement ou être disqualifié par l'arbitre pour des infractions commises par ses entraîneurs. Chaque remarque faite par l'arbitre à un entraîneur ne respectant pas cette règle sera considérée comme une remontrance.

Tout entraîneur ou officiel qui encourage ou incite les spectateurs en parole ou par des gestes dans le but de conseiller ou encourager un nakmuay durant la progression d'un round, ne sera pas autorisé à agir en tant qu'entraîneur durant la compétition lors duquel l'infraction a été commise.

La tenue des entraîneurs

Les entraîneurs doivent s'habiller en survêtement et en chaussures de sport (baskets). Dans le cas contraire, ils ne seront pas autorisés à officier auprès du nakmuay. Chapeau, casquettes (sauf dérogation en gala) et tout couvre-chef et tongs interdits.

Art.12.ARBITRES ET JUGES ET SUPERVISEUR

Pour tous les juges et arbitres d'une compétition, l'utilisation du téléphone portable est strictement interdite pendant qu'ils officient.
Le responsable d'arbitrage doit être en relation avec le responsable de la CNJA pour la nomination des officiels.

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

Compétition : superviseur
Lorsque les compétitions se déroulent sur le territoire national et DOM-TOM, chaque manifestation sera contrôlée par un arbitre reconnu par la FFKMDA (superviseur) et qui officiera dans le ring mais ne remplira pas de feuille de score. Il sera le responsable de la compétition et le garant de la bonne application des règlements fédéraux.

Le superviseur de la manifestation déploiera les arbitres et les juges pour la surface dont il a la responsabilité.
Il contrôle le ring, les équipements des tables d'officiels, tenues des arbitres et des juges. Il autorisera l'ouverture de la compétition.
Il répartira les documents de tirage sur les tables des officiels et les récupèrera après la fin des matchs.
Il est le seul qui peut apporter des modifications aux listes officielles de tirage. Il sera « l'arbitre suprême » en cas de contestation et traitera les réclamations.
Il est chargé de contrôler l'ensemble des procédures afférentes aux compétitions fédérales.
Il a en charge l'organisation 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 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.

Juges
Chaque combat sera noté par trois juges FFKMDA qui seront assis à l'écart du public et immédiatement adjacent au ring, chacun des trois autres juges sera assis au centre d'un des trois autres côtés du ring.

Neutralité
Pour garantir la neutralité, les arbitres et les juges seront sélectionnés par la commission de juge/arbitre en accord avec les directives suivantes :

Conflit d'intérêt
Les personnes en charge de l'arbitrage ou du jugement d'un combat ou d'une série de combats, ne pourront à aucun moment du ou des combats, agir en tant que manager, entraîneur, coach ou assistant d'un nakmuay ou d'une équipe de nakmuays participant à un combat, ou agir comme officiel dans un combat où participe un athlète de son club.

Désignation des juges et arbitres
L'arbitre et les juges sont désignés par la commission régionale d'arbitrage du lieu de la manifestation ou par la fédération lors d'une compétition nationale.

Action disciplinaire
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.13 L'ARBITRE

Le respect de l'intégrité physique du nakmuay est la première préoccupation de l'arbitre.

Devoirs
L'arbitre officiera dans le ring. Il sera habillé avec la tenue officielle de la FFKMDA (un pantalon noir, chemise et chaussures noires). Le port des gants chirurgicaux est obligatoire. Le port de ceinture et autres éléments (bagues, téléphone, collier, bracelet etc.) pouvant blesser les nakmuays sur une intervention de l'arbitre sont interdits.

L'arbitre devra :

S'assurer que les règles du fairplay soient rigoureusement appliquées ;
Contrôler et diriger l'intégralité du combat ;
S'assurer qu'un nakmuay diminué ne souffre pas de coups injustes et inutiles ;
Vérifier les gants et la tenue des nakmuays.

Il utilisera trois mots d'ordres :
« **Yoot** » (stop) lorsqu'il commande aux nakmuays d'arrêter le combat
« **Chok** » (boxez) lorsqu'il donne l'ordre de reprendre le combat
« **Yaek** » (break) pour séparer une position corps à corps, après quoi chaque nakmuays doit se reculer avant de reprendre le combat.

Il doit indiquer au nakmuay par des signes ou des gestes appropriés et explicites, toutes violations à la réglementation.

A la fin d'un combat, rassembler et vérifier les feuilles d'attribution de points des trois juges. Après vérification, il doit les remettre au superviseur.

L'arbitre ne doit pas annoncer le vainqueur en levant la main du nakmuay ni annoncer le vainqueur par tout autre moyen, jusqu'à ce que l'annonce soit faite. Lorsque l'annonce du vainqueur est faite, l'arbitre lève la main du vainqueur.

Si un arbitre disqualifie un nakmuay ou arrête un combat, il doit en premier lieu communiquer au superviseur le nom du nakmuay concerné ou donner les raisons de sa décision d'arrêter le combat, afin que le superviseur en informe le speaker, qui ensuite fera une annonce publique.

L'arbitre a le pouvoir de:

Arrêter un combat à tout moment s'il considère qu'il est trop déséquilibré.
Arrêter un combat à tout moment lorsqu' un nakmuay a reçu un coup et qu'il considère qu'il n'est plus en mesure de continuer, après l'avoir compté.
Prévenir un nakmuay ou arrêter le combat et donner un avertissement à un nakmuay pour une infraction ou un comportement antisportif ou bien pour assurer de la conformité avec les règles.
Disqualifier un nakmuay qui refuse d'obéir immédiatement à ses ordres, ou qui se comporte de manière offensive ou agressive envers lui.
Disqualifier un entraîneur ou un assistant ayant transgressé les règles ou un nakmuay si l'entraîneur ou l'assistant refuse d'obéir à ses ordres.
Disqualifier, avec ou sans avertissement, un nakmuay r qui a commis une infraction sérieuse.
Dans le cas d'un KD, suspendre le décompte si un nakmuay refuse délibérément de se retirer vers un coin neutre ou s'il est réticent à le faire.

Avertissement

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

L'arbitre doit signaler de la main à chacun des juges qu'un avertissement spécifique à été donné et designer clairement le nakmuay qui a été sanctionné. Après avoir donné l'avertissement, l'arbitre donne l'ordre de boxer « chok ». Si un nakmuay reçoit trois avertissements officiels dans un même combat, il est disqualifié.

Remontrance
Un arbitre peut mettre en garde un nakmuay. Une remontrance est un conseil donné par un arbitre à un nakmuay destiné à vérifier ou prévenir des infractions minimes des règles. Pour ce faire, il n'a pas besoin de stopper le combat, et peut réprimander le nakmuay durant le round.

Aspect médical
Un arbitre n'est pas autorisé à porter des lunettes pendant le déroulement d'un combat. Toutefois les lentilles de contact sont autorisées.

Règle du vu/non vu et régulier/non régulier

Lorsqu'un coup « douteux » est donné par un nakmuay (dans les parties, hors cible autorisée), l'arbitre peut demander à ses juges s'ils ont vu/non vu puis s'ils jugent qu'il était régulier/non régulier. L'arbitre pourra alors prendre une décision.

Art.14.JUGES

Tenue
Tenue identique à celle des arbitres. En cas de nécessité, le port de lunettes est autorisé.

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

Durant le combat, il ne parlera pas aux nakmuays, 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 l'arbitre d'un incident qu'il aurait manqué, par exemple lui faire part de la mauvaise conduite d'un entraîneur, de cordes non tendues, etc.
Un juge marquera le nombre de points accordé à chaque nakmuay sur sa feuille de scores immédiatement à l'issue de chaque round.
A la fin du combat, le juge totalisera les points, désignera le vainqueur et signera sa feuille de scores. Sa décision sera communiquée au public mais pas son bulletin de score.
Il ne quittera pas son siège tant que le verdict n'a pas été annoncé au public.

Le juge doit être impartial, objectif et neutre. Il procède au jugement en son âme et conscience et n'a pas à justifier auprès des entraîneurs ou public de ses choix. Il doit maîtriser parfaitement la règlementation.

Le bulletin de pointage doit être rempli correctement et lisiblement, sans ratures (sinon il doit être refait).

Symboles du bulletin de juge :

R : remontrances (R1, R2, R3)
W : warning (avertissement) (W1, W2, W3)

Décisions :

W.P : winnning by points (vainqueur aux points)
K.O : knock out (hors combat)
H : head (tête), KO suite coup à la tête
B : body (corps), KO suite coups au corps
DISQ : disqualification
RET : retire (abandon)
R.S.C : referee stop contest (arrêt de l'arbitre)
INJ : injury (blessure)
Count limit (compte limité) : 3KD dans la reprise ou 4KD dans le combat
Out Class : insuffisance technique
W.O : walk over (forfait)
N.C : no contest (non compétition/non résultat)

Art.15.CHRONOMETREUR ET SPEAKER

Devoirs du chronométreur
Le rôle du chronométreur est de surveiller le nombre et la durée des rounds ainsi que les temps de pause. La durée de pause est d'une minute.

Il sonnera le gong au début et à la fin de chaque round.
Avant chaque round, il donnera l'ordre de libérer le ring. Il décomptera du temps pour les arrêts temporaires ou sur instructions de l'arbitre.
Lors d'un knock-down, il signalera de sa main l'écoulement des secondes durant le comptage de l'arbitre.
Si à la fin d'un round, un nakmuay est au sol, et que l'arbitre est en train de le compter, le gong indiquant la fin du round ne doit pas retentir. Le gong sera déclenché uniquement lorsque l'arbitre donne l'ordre de reprise de combat « chok ».

Devoirs du speaker
Annoncer au public le nom du nakmuay, son club, sa ligue, son poids et le coin des deux nakmuays à leur arrivée sur le ring ;
Cinq secondes avant le début de chaque round, il fera libérer le ring en donnant l'ordre « coach dehors »;
Annoncer le début et la fin de chaque round ;
Annoncer le résultat du combat et le nom du vainqueur.

Le speaker sera assis directement au bord du ring à la table officielle.

Art.16.DECISIONS

Les différentes décisions sont définies comme suit :

Victoire aux points
A la fin d'un combat, le nakmuay qui a obtenu la victoire par décision de la majorité des juges est déclaré vainqueur (victoire à la majorité des votes). Si les deux nakmuays sont simultanément blessés ou KO et ne peuvent continuer le combat, les juges marqueront les points obtenus à ce stade par chacun des nakmuays, et le nakmuay avec le plus de points sera déclaré le vainqueur.

Victoire par abandon
Si un nakmuay abandonne volontairement après 2 minutes de pause entre les rounds, son adversaire sera déclaré vainqueur.

Victoire par arrêt du combat par l'arbitre
L'arbitre peut stopper un combat lorsqu'un nakmuay est dépassé ou inapte à continuer. Si dans l'opinion de l'arbitre, un nakmuay est dépassé ou s'il reçoit une correction excessive, le combat sera arrêté et son adversaire déclaré vainqueur.

Blessure
Si un arbitre juge un nakmuay 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. Avant de prendre sa décision, il est recommandé à l'arbitre de vérifier si l'autre nakmuay n'est pas blessé.
Lorsque l'arbitre demande au médecin d'intervenir, ils seront les seuls officiels présents sur le ring. Aucun assistant ne sera admis sur le ring ni sur le tablier du ring.

Victoire par disqualification
Si un nakmuay est disqualifié, son adversaire sera déclaré vainqueur. Si les deux nakmuays sont disqualifiés, la décision sera annoncée en conséquence. Un nakmuay 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 knock-Out (KO)
Si un nakmuay est au sol et ne reprend pas le combat dans les 10 secondes, son adversaire sera déclaré vainqueur par KO.

Pas de combat (NC)
L'arbitre peut mettre fin à un combat suite à un évènement n'engageant pas sa responsabilité ni celle des nakmuays, tel que la détérioration du ring, panne ce courant, conditions météorologiques exceptionnelles etc. Dans ces circonstances, le combat sera déclaré « no contest ».

Victoire par défaut
Lorsqu'un nakmuay est présent sur le ring prêt à combattre, et que son adversaire ne se présente pas après avoir été appelé par haut- parleur (3 appels). Après deux minutes, le gong retentira et l'arbitre déclarera le premier nakmuay vainqueur par défaut. Il demandera aux juges de remplir les feuilles de score en conséquence ; il les récupèrera, appellera le nakmuay au centre du ring et lèvera sa main pour le déclarer vainqueur juste après l'annonce de la décision.

Changement de décision
Toutes les décisions publiques sont définitives et ne peuvent être changées à moins que :

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

Le superviseur traitera immédiatement la contestation avec l'entraîneur (réclamation rédigée sur le formulaire fédéral 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). Les vidéos ne sont recevables dans aucune forme de contestation.

Art. 17. LES ZONES CIBLEES AUTORISEES

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

La tête : Avant, côté, dessus
Torse : Avant et côté au-dessus de la taille
Jambe : Du pied jusqu'au-dessus (haut) de la cuisse.

Art.18 LES TECHNIQUES AUTORISÉES

Les techniques de Muaythai (poings, coudes, genoux, tibias, pieds, saisies, corps à corps et projections) doivent être utilisées de manière équivalente durant tout le combat.

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 seront pas prises en compte par les juges.

Techniques de poing/ coude
Toutes frappes du poing (directs, crochets, uppercuts, Mat Klap Lang)
Toutes les techniques de coudes sur les différents axes

Techniques de pieds/tibias
Toutes les techniques de pieds/tibias sont autorisées

Techniques de genoux
Toutes les techniques de genoux, sur les différents axes, avec ou sans saisies sont autorisées.

Techniques de corps à corps et projections
Le corps à corps et les projections sont autorisés

Art.19. LES ZONES CIBLEES, TECHNIQUES ET ATTITUDES INTERDITES

Il est interdit de :

Attaquer la gorge, le bas ventre, les reins, le dos, l'aine et l'arrière de la tête ou de la nuque.
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
Huile sur le visage et le corps
La violation des règles et des règlementations peut, selon la gravité, entrainer des avertissements, points négatifs voire même la disqualification.
Un nakmuay ne peut pas attaquer son adversaire au sol. L'arbitre de centre est responsable de l'arrêt immédiat du combat lorsqu'un des deux nakmuays touche le sol avec une partie de son corps mis à part ses pieds.
Piétiner la tête ou le corps d'un nakmuay à terre peut entrainer 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 le compter comme pour un knockdown.

Art.20. ATTRIBUTION DES POINTS

Attributions des points
Les points seront attribués à chaque fois que le nakmuay frappera avec puissance son adversaire par coups de poings, pieds, genoux, et coudes ainsi que lorsque les techniques de corps à corps et de projections sont utilisées avec efficacité. Toutes les techniques autorisées doivent clairement atteindre une cible autorisée, sans infraction aux règles.
A la fin de chaque round, dix points seront accordés. Aucune fraction de points ne peut être donnée.
A la fin de chaque round, le meilleur nakmuay (le meilleur style de Muaythai) recevra dix points et son adversaire proportionnellement moins. Lorsque les deux nakmuays sont à égalité en termes de mérite, chacun recevra dix points.

Les étapes d'attributionn de points
Un nakmuay obtient des points lorsqu'il frappe plus que son adversaire avec des techniques Muaythai
Un nakmuay obtient des points lorsqu'il utilise une technique Muaythai plus puissante que son adversaire
Un nakmuay obtient des points lorsqu'il montre moins d'épuisement
Un nakmuay obtient des points lorsqu'il se montre plus offensif
Un nakmuay obtient des points lorsqu'il utilise les techniques de défense
Un nakmuay obtient des points lorsqu'il a meilleur style Muaythai
Un nakmuay obtient des points lorsqu'il commet moins d'infractions aux règles

La non-attribution de points
Frapper avec une technique autre que Muaythai
Frappes bloquées par le bras ou la jambe de l'adversaire
Frapper sans force même si la frappe atteint la cible
Frapper en enfreignant les règles
Une cible en Muaythai inclut toutes les parties du corps à l'exception de l'aine, des parties génitales, de l'arrière de la tête et du dos.

Système de notation
10 points seront alloués au nakmuay qui gagne le round, et l'adversaire proportionnellement moins (respectivement 9-8-7)
10 points seront alloués aux deux nakmuays en cas d'égalité dans le round
Le nakmuay qui gagne le round avec une petite marge recevra 10 points, et son adversaire 9 points.
Le nakmuay qui gagne le round avec une grande marge recevra 10 points, et son adversaire respectivement 8 ou 7 points.
Le nakmuay qui gagne le round avec une grande marge recevra 10 points, et si son adversaire a été compté une fois durant le round celui-ci aura 8 points.
Le nakmuay qui gagne le round avec une grande marge recevra 10 points, et si son adversaire a été compté deux fois durant le round celui-ci aura 7 points.
Le nakmuay perdra un point s'il reçoit un avertissement ou encaisse un KD.

Notification des fautes
Durant chaque round, un juge devra évaluer la gravité de la faute, et imposera une pénalité appropriée pour toute faute constatée, qu'elle ait été vue par l'arbitre ou pas. Si un juge observe une faute apparemment non constatée par l'arbitre, et qu'il impose une pénalité appropriée au nakmuay concerné, il inscrira la lettre « J » dans la colonne prévue à cet effet, en opposition aux points alloués au dit nakmuay, en indiquant la raison de sa décision.

Fin de combat : en cas d'égalité de points des deux nakmuays en fin de combat, la victoire sera accordée au nakmuay qui se sera montré le plus agressif ou qui aura un meilleur style Muaythai et en cas d'égalité, celui qui aura montré la meilleure défense (blocage, esquives, décalage, etc.) permettant d'éviter les coups de l'adversaire.

Art.21.FAUTES

Remontrance, avertissement, et disqualifications
Le nakmuay qui n'obéit pas aux instructions d'un arbitre, qui agit contre les règles de compétitions, qui adopte un comportement antisportif, ou qui commet des fautes, peut être mis en garde, recevoir un avertissement ou être disqualifié par l'arbitre sans préavis.

Un arbitre peut, sans stopper le combat, mettre en garde un nakmuay au moment opportun. S'il a l'intention de donner un avertissement, il stoppera le combat et démontrera l'infraction. Il désignera le nakmuay à chacun des trois juges.

Un arbitre qui a donné un avertissement pour une faute particulière, ne pourra plus faire de remontrance pour le même type de faute.

Trois remontrances pour une même faute entraineront obligatoirement un avertissement.
La troisième remontrance (faute identique) donnera lieu automatiquement à un avertissement.
4 remontrances différentes provoquent également l'avertissement.
Après un premier avertissement (suite aux remontrances), les fautes sont sanctionnées directement par un avertissement.

Seules quatre remontrances peuvent être faites à un même nakmuay au cours d'un même combat.

Un avertissement peut être donné directement (sans passer par les remontrances) si la faute commise par le Nakmuay est importante. Idem pour la disqualification.

Au bout de 3 avertissements, le Nakmuay est disqualifié.

Types de fautes
Mordre, donner un coup de tête, cracher sur son adversaire, appuyer sur les yeux de l'adversaire avec le pouce ;
Cracher volontairement son protège-dents;
Jeter, courber le dos de son adversaire avec des techniques de judo ou de lutte ;
Se laisser tomber sur son adversaire allongé sur le sol ;
Attaquer l'adversaire tombé au sol ou en train de se relever ;
Attaquer en maintenant les cordes ou utiliser les cordes de manière injuste ;
Bloquer le bras ou la tête de l'adversaire ;
Faire des remarques inutiles, agressives ou offensives durant le round ;
Ne pas reculer lorsque l'ordre de se séparer « Yaek » est donné ;
Tenter de frapper l'adversaire immédiatement après que l'ordre de se séparer « Yaek » ait été donné et avant de reculer ;
Agresser ou se comporter de manière agressive envers l'arbitre ;
Frapper l'adversaire dans la coquille : si le nakmuay est frappé de manière involontaire par une technique Muaythai et se trouve dans l'incapacité de poursuivre le combat, l'arbitre arrêtera le combat durant cinq minutes afin de permettre au nakmuay de récupérer. Si le nakmuay refuse de reprendre le combat après ces cinq minutes de pause, il sera déclaré perdant ;
Maintenir la jambe de l'adversaire et pousser en avant sur plus de deux pas sans attaquer avec des techniques Muaythai ;
Avoir la jambe maintenue par l'adversaire et se laisser tomber intentionnellement afin d'éviter des coups ;
Lorsque les deux nakmuays tombent en dehors du ring, empêcher son adversaire de remonter sur le ring ;
Utilisation de substances interdites;
Chaque nakmuay peut être tenu responsable des agissements de ses entraîneurs.

Si un arbitre a des raisons de penser qu'une faute a été commise sans qu'il l'ait vue, il peut consulter les juges.

Art.22.KNOCK-DOWN

Définition
Un nakmuay est considéré « au sol » si :
Il touche le sol avec une partie de son corps autre que ses pieds à la suite d'un ou de plusieurs coups ;
Il s'accroche désespérément aux cordes à la suite d'un ou de plusieurs coups ;

Il se retrouve à l'extérieur des cordes, partiellement ou complètement, à la suite d'un ou de plusieurs coups ;
Après un coup violent, s'il n'est ni tombé, ni dans les cordes mais qu'il est à demi-conscient et que dans l'opinion des arbitres il n'est pas en mesure de poursuivre le combat ;

Dans le cas d'un knockdown, l'arbitre doit immédiatement commencer à compter les secondes. Lorsqu'un nakmuay est au sol, l'arbitre commencera à compter immédiatement de 1 à 10 en langage thaï (nombres écrit selon l'Alphabet Phonétique International (API) :

NUNG	UN
SOONG	DEUX
SAAM	TROIS
SII	QUATRE
HAA	CINQ
HOK	SIX
DJET	SEPT
PAED	HUIT
KAAW	NEUF
SIP	DIX

L'arbitre comptera avec un intervalle d'une seconde entre chaque chiffre, et indiquera chaque seconde avec ses doigts de manière à ce que le nakmuay qui est tombé sache combien de secondes ont été comptées. Une seconde doit s'écouler à partir du moment où le nakmuay tombe et le début du compte.

L'adversaire doit instantanément se rendre dans le coin neutre, désigné par l'arbitre. S'il ne se rend pas dans le coin neutre après en avoir reçu l'ordre de l'arbitre, ce dernier arrêtera de compter jusqu'à ce que l'ordre soit exécuté. Le compte reprendra là où il aura été interrompu.

Le juge inscrira « KD » sur sa feuille de score lorsque l'arbitre aura procédé à un comptage à l'un ou l'autre des deux nakmuays. Lorsqu'un nakmuay est considéré « au sol » suite à un coup à la tête, le juge inscrira « KO, RSC ou RSC-H» sur sa feuille de score.
Un KD se traduit par un point en moins sur le score du round. Un combattant compté (sur coup régulier) perd automatiquement le round.

Responsabilité de l'adversaire
Si un nakmuay est au sol, son adversaire doit instantanément se rendre dans le coin neutre, désigné par l'arbitre. Il ne continuera le combat que lorsque son adversaire se sera relevé, et lorsque l'arbitre aura ordonné la poursuite du combat « CHOK »

Obligation de compter jusqu'à huit (PAED)
Lorsqu'un nakmuay est au sol suite à un coup, le combat ne reprendra pas avant que l'arbitre n'ait compté jusqu'à 8, même si le nakmuay est prêt à continuer le combat avant.

Le Knock-Out
Si l'arbitre compte jusqu'à 10 (SIP), le combat sera terminé et le KO déclaré.

Nakmuay au sol à la fin d'un round
Lorsqu'un nakmuay est au sol à la fin d'un round, l'arbitre continuera à compter. Si l'arbitre compte jusqu'à 10, le nakmuay sera déclaré perdant par KO. Si le nakmuay est apte à reprendre le combat avant que le chiffre 10 soit atteint, l'arbitre donnera immédiatement l'ordre de poursuivre le combat « CHOK »

Lorsqu'un nakmuay est au sol après avoir reçu un coup et que le combat continu après un compte de 8 (PAED) secondes, mais que le nakmuay retombe sur le sol sans avoir reçu un nouveau coup, l'arbitre reprendra le compte à partir de 8 (PAED).

Deux nakmuays au sol
Si les deux nakmuays 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 (SIP) secondes, le combat sera arrêté et la décision sera rendue, tenant compte des points attribués avant le KO.

Le nakmuay ne reprend pas le combat
Un nakmuay qui ne reprend pas le combat juste après un break ou après un KD perd le combat.

Limite de comptage obligatoire

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.23. MEDECIN

Pour toutes les compétitions, la présence d'un médecin est obligatoire. Il ne doit pas quitter sa place avant la fin du dernier combat. Il sera assis à la table officielle pendant toute la durée de la compétition. Il doit utiliser des gants chirurgicaux lors de ses interventions durant les combats.

Les devoirs du médecin
Le médecin doit se tenir prêt à intervenir sur appel de l'arbitre. Il ne peut rentrer sur le ring que sur appel de l'arbitre. Le médecin doit avoir l'expérience du traitement des blessures spécifiques au Muaythai.

Une équipe médicale doit avoir suffisamment de matériel, de médecins et de techniciens pour une intervention sécurisée et rapide sur toutes les zones de combats.

L'organisateur est responsable de la mise à disposition d'une équipe médicale en adéquation avec la règlementation médicale.

Nakmuay inconscient
Si un nakmuay demeure inconscient, seul l'arbitre et le médecin en charge seront autorisés à rester sur le ring, sauf si le médecin a besoin d'assistance.

Art.24. PROCEDURE APRES KNOCK-OUT, RSC ET R.S.C.H

CF. règlements médicaux FFKMDA.

Si un nakmuay 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 nakmuay et de son staff. Cependant le résultat officiel et l'interruption restent valables.

Art.25. SALUT MUAYTHAI

Le salut Muaythai est obligatoire à l'arrivée sur le ring. Le nakmuay salue les officiels et son adversaire.

Avant de commencer et à l'issue du combat, les nakmuays pourront se toucher les gants de manière convenable comme signe de rivalité purement amicale et sportive, conformément aux règles fédérales.

Le salut aura lieu avant de commencer le premier round et après l'annonce de la décision. Le salut entre les rounds est interdit.

Art.26. ANTIDOPAGE

Tout nakmuay 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 discipline 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.27. RELIGION/CULTE

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

Art.28. CHAMPIONNAT DE France PRO

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 avant la forclusion de début de saison (cf. calendrier).

Pour participer aux championnats 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.

Déroulement
Le championnat de France Pro est une compétition nationale qui ne comporte pas de sélections 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.

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

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

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

Art.29. NOTE

Pour faciliter la lecture de texte le pronom masculin est utilisé. Toutefois, toutes les références aux personnes s'appliquent aux deux genres.

Ces règles sont en vigueur jusqu'au changement éventuel opéré par le comité directeur de la FFKMDA.