Rencontre sportive de boxe-pieds-poings

Règlement particulier pour la compétition du club Cardio-Boxing-Club-Angerville

Date de competition	Inscription Jusqu'au	Delegation
17 Mai 2025	1 Mai 2025	Operations sportive

Règlement Général des Compétitions (WUKF)

GENERALITES

1 RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS ÉDUCATIVES Pages 03à 07

1 Définition de l'éducatif et de l'assaut
2 Types de Championnats et Compétitions
3 Modalités de participation et conditions administratives
4 Les catégories d'âges, de poids et durée des oppositions
5 Équipements et tenues des compétiteurs
6 Attitudes et comportements des compétiteurs et coachs
7 Organisation des compétitions
8 Règles d'Arbitrage spécifiques aux Educatifs et Assauts

2 RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS ASSAUTS LIBRE Pages 08 à 10

1 Définition de l'assaut libre
2 Types de Championnats et Compétitions
3 Modalités de participation et conditions administratives
4 Catégories d'âges, de poids et durée des combats
5 Équipements et tenues des compétiteurs
6 Comportements des compétiteurs et coach
7 Organisation des compétitions
8 Règles d'Arbitrage spécifiques aux combats juniors

3 LES COMPÉTITIONS SÉNIORS Pages 11 à 16

1 Définition du Traditionnel
2 Définition des classes (A, B, C, D) durée des combats
3 Types de Championnats et Compétitions

4 Modalités de participation et conditions administratives
5 Les catégories d'âges, de poids et d'âges
6 Équipements et tenues des compétiteurs
7 Attitudes et comportements des compétiteurs et coachs
8 Organisation des compétitions
9 Règles d'Arbitrage spécifiques aux combats Séniors.

LES COMPÉTITIONS ÉDUCATIVES

(ASSAUT- ÉDUCATIF)

1 RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS ÉDUCATIVES

1.1 DÉFINITION DE L'ÉDUCATIF ET DE L'ASSAUT

ÉDUCATIF : Cela concerne les catégories d'âges de Poussins à Minimes.
Toutes les techniques et enchainements de techniques doivent être contrôlées et sans aucune puissance.
On appelle cela le travail à la touche. Le combattant ayant appuyé sa touche lors d'un enchainement ne pourra être pénalisé par manque d'expérience ou de technique de son adversaire (l'appréciation est laissée à l'arbitre central).
Conformément au règlement national Wukf éducatif les percussions de poings, les coups de coudes et les coups de genoux sous toutes leurs formes sont interdits à la tête en éducatif, ils ne peuvent être appliqués que sur le corps et le plastron.

ASSAUT : Cela concerne la catégorie d'âge des Cadets et Cadettes.
Toutes les techniques doivent être contrôlées. Les touches peuvent être « appuyées » mais sans réelle puissance.
La recherche de la mise hors combat est strictement interdite. Le combattant ayant appuyé les touches lors d'un enchainement ne pourra être pénalisé suite au manque d'expérience ou de technique de son adversaire.

1.2 TYPES DE CHAMPIONNATS ET COMPÉTITIONS

Le règlement s'applique à toutes formes de compétition sportive de boxe-pieds-poings organisées au sein de la WUKF, soit tous les :

- **Championnats :** Nationaux, Régionaux et Départementaux,
- **Compétitions :** Opens, Coupes, Critériums de France.

1.3 MODALITÉS DE PARTICIPATION ET CONDITIONS ADMINISTRATIVES

CONDITIONS DE PARTICIPATION

Chaque compétiteur doit posséder et présenter lors de la pesée les documents suivants :

- Un passeport sportif à jour avec photo et pièce d'identité lors du 1er contrôle.
- Certificat médical Valable 1 an rempli sur le passeport
- Licence de la saison en cours
- Une autorisation parentale à la participation à la compétition et de soins médicaux.

1.4 LES CATÉGORIES D'ÂGES, DE POIDS ET DURÉE DES ÉDUCATIFS ET ASSAUTS

- **POUSSINS :** 6-7 ANS (Educatif)
- **PUPILLES :** 8-9 ANS (Educatif)
- **BENJAMINS :** 10-11 ANS (Educatif)
- **MINIMES :** 12-13 ANS (Educatif)

CATÉGORIES DE POIDS ÉDUCATIFS ET ASSAUTS						
ÉDUCATIF	**ÉDUCATIF**	**ÉDUCATIF**	**ÉDUCATIF**	**ÉDUCATIF**	**ASSAUT**	**ASSAUT**
POUSSINS M/F **6/7 ans**	**PUPILLES** M/F **8/9 ans**	**BENJAMIN** M/F **10/11 ans**	**MINIME** FILLE **12/13 ans**	**MINIME** GARCONS **12/13 ans**	**CADETTE** **14/15 ans**	**CADET** **14/15 ans**
Catégories	Catégories	Catégories	Catégories	Catégories	Catégories	Catégories

-

CATÉGORIES DE POIDS

- 18 Kg - 23 Kg - 28 Kg - 32 Kg - 37 Kg - 42 Kg - 47 Kg +47 Kg	- 18 Kg - 23 Kg - 28 Kg - 32 Kg - 37 Kg - 42 Kg - 47 Kg +47 Kg	- 23 Kg - 28 Kg - 32 Kg - 37 Kg - 42 Kg - 47 Kg - 52 Kg +52 Kg	- 28 Kg - 32 Kg - 37 Kg - 42 Kg - 46 Kg - 50 Kg - 55 Kg - 60 Kg +60 Kg	- 28 Kg - 32 Kg - 37 Kg - 42 Kg - 47 Kg - 52 Kg - 57 Kg - 63 Kg - + 69 Kg	- 37 Kg - 42 Kg - 46 Kg - 50 Kg - 55 Kg - 60 Kg - 65 Kg +65 Kg	- 37 Kg - 42 Kg - 47 Kg - 52 Kg - 57 Kg - 63 Kg - 69 Kg - 74 Kg +74 Kg

DURÉE DES ÉDUCATIFS ET ASSAUTS

Pour tous les championnats et compétitions de la WUKF, la durée des éducatifs et assauts est la suivante :

POUSSINS – PUPILLES – BENJAMINS :

- **Tours préliminaires et Finales :** 3 reprises de 1 mn avec 1 mn de repos entre chaque reprise.

MINIMES – CADETS :

- **Tours préliminaires et Finales :** 3 reprises de 1,30 mn avec 1 mn de repos entre chaque reprise.

ATTENTION :

- La mixité sera possible en Poussins, Pupilles et Benjamins si les filles sont seules dans leur catégorie de poids.
- Les durées de repos doivent être obligatoirement être respectées
- Un seul coach sera autorisé au coin du ring lors des éducatifs et assauts

1.5 ÉQUIPEMENTS ET TENUES DES COMBATTANTS ET COACHS

ÉQUIPEMENT OFFICIEL DES COMBATTANTS POUR LES ÉDUCATIFS ET LES ASSAUTS :

- T-shirt noir uni
- Short de Boxe
- Casque
- Bas de Doggy
- Protège dents.
- Coquille
- Gants velcro
- Plastron
- Bandage (simple)
- Protège-tibias pieds (type chaussette en mou

Protections supplémentaires pour les filles : Coquille féminine et protège poitrine.

ATTENTION :

o Le Short de Boxe est obligatoire sans caleçon apparent, sans signes religieux ou nationalistes et sans le nom d'autres sports de combat autre que l la boxe en va de même pour tout l'équipement du combattant

o Lors des éducatifs et assauts, il devra avoir au minimum le PLASTRON de même couleur que son coin, soit : **ROUGE** pour le coin rouge et **BLEU** pour le coin bleu.

TENUE GÉNÉRALE DES COMBATTANTS POUR LES ÉDUCATIFS ET ASSAUTS

- Le bandage est simple, sans surépaisseur apparente ni croisement entre les doigts, il est de 5 cm de large et entre 2,50 et 3 m de long.
- L'utilisation de corps gras au corps et au visage est prohibée.
- L'utilisation des bandages (sauf pour les mains) ou autres pansements médicaux au niveau du visage, des tibias, genoux, coudes ou autres parties du corps est interdite.
- Les ongles de pieds sont taillés court.
- Le Combattant ne porte aucun objet métallique ou plastique qui pourrait le blesser ou mettre en danger son adversaire.
- Les cheveux longs doivent être fixés à l'arrière de la tête.
- Maquillage et bijoux sont interdits.

TENUE GÉNÉRALE DU COACH PENDANT LES ÉDUCATIFS ET ASSAUTS.

- Le coach sera **OBLIGATOIREMENT** en survêtement, ou tenue sportive aux couleurs de son club.
- Le survêtement ou la tenue ne devra en aucun cas faire apparaitre de signes religieux ou nationalistes ni le nom d'autres sports de combat autre que la Boxe,
- Il en va de même pour les tenues de l'ensemble des éducateurs et responsables de clubs qui accompagnent les Combattants, (port du jeans, bermudas, shorts, lunettes de soleil, casquette, etc. sont STRICTEMENT INTERDITS).

1.6 ATTITUDE ET COMPORTEMENT DES COMBATTANTS ET DES COACHS.

LES COMBATTANTS :

Pendant la compétition ils sont tenus de garder à l'esprit que le superviseur, les juges et les arbitres gèrent les rencontres. Chacun doit accepter toute décision donnée et cela dans un esprit dès plus sportif.

- Les manifestations ou attitudes de mauvaise humeur ou démonstration de joie intempestive ne sont pas une attitude digne de la part d'un Combattant ou de ses hommes de coin.
  L'observation de ces règles contribue à maintenir l'image de la Boxe à laquelle nous sommes tous attachés.

LE COACH :

La présence obligatoire d'un « coach-instructeur » est requise pendant la totalité de la durée de la compétition et cela dès la pesée et jusqu'à la fin des assauts de la compétition.

- Dans chaque coin, 1 personne maximum est autorisée, elle est licenciée et âgée de 18 ans au moins.
- L'homme de coin doit être en possession de sa licence et la présenter sur toute demande d'un officiel.
- L'homme de coin peut intervenir et conseiller le Combattant exclusivement pendant le temps de repos.
- Tout manquement à cette règle entraîne un avertissement et en cas de récidive, il peut être disqualifié.

LA DISCIPLINE :

La plus grande discipline de tous les acteurs engendrera une meilleure sécurité de nos jeunes Combattants ainsi qu'un sentiment de réussite dans nos actions de compétitions.
En cas de perturbation d'une compétition officielle, la WUKF se verrait contrainte de sanctionner les responsables.

1.7 ORGANISATION DES COMPÉTITIONS

LA PESÉE :

Lors d'une compétition fédérale tous les Combattants doivent être pesés le matin de la compétition, suivant l'horaire indiqué sur la convocation de la rencontre.
La pesée se fait en bas de Doggy ou short de combat, torse et pieds nus pour les garçons et t-shirt pour les filles sur une balance métrique ou électronique.
En cas de force majeure, le comité organisateur, avec l'aval de la commission d'arbitrage et jugement, peut étendre la durée de la pesée ou en reporter l'horaire.
Si une circonstance imprévue motive un délai, celui-ci ne peut excéder trois heures entre le début et la fin de la pesée.

JUGES ET ARBITRES :

Ils sont sous la responsabilité du superviseur ou du délégué officiel et doivent :

- Contrôler les documents administratifs.
- Le bandage, la tenue et l'équipement du Combattant sont contrôlés avant le début de l'assaut à la table d'arbitrage (ou à un endroit prévu à cet effet) par l'un des membres du staff d'arbitrage.
- Les Combattants et les instructeurs doivent tenir compte des observations des juges et arbitres sous peine d'être sanctionnés, la sanction pouvant entraîner la mise hors compétition provisoire ou définitive (en cas extrême et incident grave) du Combattant ou de l'un des coachs du club.
- Ils prendront toutes les décisions nécessaires pour assurer le bon déroulement de la compétition.

Les officiels d'une compétition sont :

- Le superviseur, ou délégué officiel
- Les juges et arbitres (4)
- Le chronométreur
- Le médecin, les pompiers, la protection civile, ou la Croix-Rouge.

ATTENTION :

- Leur souci permanent est de garantir la sécurité des pratiquants, l'application de la règle et le Maintien d'un esprit FAIR-PLAY.

ORGANISATEURS :

Les organisateurs (les clubs ou ligues) devront avoir fait :

- **La demande officielle auprès de la WUKF et cela en fonction des délais réglementaires fixés par la WUKF,**

Toutes les démarches administratives et réglementaires.

Les organisateurs doivent mettre à la disposition des responsables de la compétition et des Combattants

- **1 médecin + 1 Poste de secours (Croix rouge ou Protection Civile),**
- **1 Sono (dont la puissance est en référence au volume de la salle),**
- **Barrières Vauban (en nombre suffisant) afin d'éviter que le public ne s'approche du ring ou aire de combat**
- **Chaises et tables pour les officiels et les juges.**
  Ring ou aire de combat (au sol).

RÉCOMPENSES ET DÉFRAIEMENT :

En dehors des Championnats et compétitions gérés directement par la WUKF, c'est-à-dire les compétitions type Ligue, Département et Club, l'achat des trophées et le défraiement des officiels est à la charge de l'organisateur en accord avec la Ligue qui peut décider de sa participation financière et matérielle.

LES COMPÉTITIONS :

- Lors des compétitions de ligues ou Nationales, les assauts se déroulent sur ring ou aire de combat (au sol)
- La compétition se fait par tours préliminaires avec élimination directe sans repêchage.
- Les tableaux de chaque catégorie sont établis après le tirage au sort effectué par le superviseur de la compétition.

1.8 RÈGLES D'ARBITRAGE SPÉCIFIQUES AUX ASSAUTS

Quelque soit la catégorie, l'arbitre est garant de la gestion de l'assaut des Combattants et du contrôle de toutes les techniques utilisées et cela en fonction de la réglementation WUKF (Un travail et une formation spécifique seront mis en place avec l'ensemble de nos juges/arbitres).

RÈGLEMENT

- Si un compétiteur ne peut reprendre l'assaut, le responsable de la blessure ne peut être disqualifié si l'action n'est pas intentionnelle.
- Lors d'une compétition officielle il n'y a pas de « match nul ».
- Si un compétiteur feint d'être blessé pour prendre l'avantage, il peut être disqualifié pour comportement antisportif.
- Lors du corps à corps, la traction de la tête vers le bas ainsi que les techniques de genoux au visage sont prohibées.

AVERTISSEMENTS :

L'arbitre ne peut pas prononcer plus de deux avertissements à un même Combattant lors d'un assaut :

- **1ère intervention** : remontrance.
- **2ème et 3ème intervention** : avertissement.
- **4ème intervention :** disqualification.

ARRÊT DE L'ASSAUT :

Face à un comportement particulièrement dangereux ou antisportif, l'arbitre peut stopper immédiatement l'assaut, et après consultation des juges, décider ou non de la disqualification d'un ou des deux Combattants.

Si lors du même assaut un Combattant a été arrêté deux fois pour infériorité manifeste due à son état physique ou technique, il sera éliminé.

LES TYPES D'ÉCHANGES :

Les touches doivent être contrôlées, tout en respectant la forme technique propre au Combattant.

ATTENTION :

- Les éducateurs doivent insister sur l'aspect technique et non sur la recherche de puissance, et d'agressivité (diversité et fluidité technique, qualité des enchaînements, déplacements, blocages, esquives, condition physique, précision etc.)
- Dans tous les cas la recherche de puissance et du **« HORS COMBAT »** est interdite

II. LES COMPÉTITIONS JUNIORS (ASSAUT LIBRE)

RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS JUNIORS

2.1 DÉFINITION DE L'ASSAUT LIBRE

L'ASSAUT LIBRE : Les techniques peuvent être « portées » dans la diversité et la fluidité propre à la boxe-pieds-poings.

La mise hors combat (KO) ne doit pas être recherchée et cela en fonction des techniques autorisées et de la réglementation en vigueur au sein de la WUKF.

2.2 TYPES DE CHAMPIONNATS ET COMPÉTITIONS

Le règlement s'applique à toutes formes de compétition sportive de Boxe-Pieds-Poings organisées au sein de la WUKF, soit tous les :

Championnats : Nationaux, Régionaux et Départementaux

- **Compétitions :** Opens, Coupes et Critériums
- **Rencontres Officialisées :** Galas
-

2.3 MODALITÉS DE PARTICIPATION ET CONDITIONS ADMINISTRATIVES

Le Combattant doit posséder :

- Une licence en cours de validité
- Un passeport sportif à jour avec photo et pièce d'identité (lors du 1er contrôle).
- Un certificat médical en règle valable 1 an avec mention « y compris en compétition »
- Un électrocardiogramme valable 2 ans est fortement recommandé
- Un examen ophtalmologique « fond d'œil » valable 2 ans est fortement recommandé
- Tous ces examens dûment remplis sur le passeport

2.4 LES CATÉGORIES DE POIDS ET DURÉE DES ASSAUTS LIBRES

- Les catégories de poids sont les mêmes que celle des séniors amateurs.

C'est l'année de naissance qui détermine l'engagement dans la catégorie d'âge.
Le tableau des catégories d'âge au sein de la WUKF est calculé en fonction de la première année de la saison en cours, soit pour la saison 2019 – 2020 : l'année de référence sera 2019.

JUNIORS : 16-17 ANS

DURÉE DES ASSAUTS LIBRES:

Pour les Juniors, la durée des Assauts Libres est la suivante :

- **Tours préliminaires et Finales :** 3 reprises de 2 mn avec 1 min de repos entre chaque reprise.

ATTENTION :

- Les Assauts libres ne peuvent être mixtes.
- Les durées de repos doivent être obligatoirement être respectées

2.5 ÉQUIPEMENTS ET TENUES DES COMBATTANTS ET COACHS

Lors des compétitions organisées sous l'égide de la WUKF, tous les Combattants en Assaut libre doivent obligatoirement avoir l'équipement suivant :

ÉQUIPEMENT OFFICIEL DES COMBATTANTS POUR LES ASSAUTS LIBRES

- T-shirt noir uni
- Short de Boxe
- Doggy
- Protège dents.
- Gants velcro.
- Casque
- Coquille
- Bandage (simple)
- Protège-tibias pieds (type chaussette en mousse)

- **Protections supplémentaires pour les filles**
- Protège poitrine.
- Coquille féminine

ATTENTION :

- Le Short de Boxe est obligatoire sans caleçon apparent, sans signes religieux ou nationalistes ou politiques et sans le nom d'autres sports de combat autre que la Boxe. ; il en va de même pour tout l'équipement de Combat.
- Lors des assauts, il devra avoir au minimum le CASQUE de même couleur que son coin, soit : **ROUGE** pour le coin rouge et **BLEU** pour le coin bleu.

TENUE GÉNÉRALE DES COMBATTANTS POUR LES ASSAUTS LIBRES :

- Une chevillière type chaussette en tissu élastique sans renfort métallique est admise pour chaque pied.
- Le bandage est simple, sans surépaisseur apparente ni croisement entre les doigts, il est de 5 cm de large et entre 2,50 et 3 m de long.
- L'utilisation de corps gras au corps et au visage est prohibée.
- L'utilisation des bandages (sauf pour les mains) ou autres pansements médicaux au niveau du visage, des tibias, genoux, coudes ou autres parties du corps est interdite.
- Les ongles de pieds sont taillés court.
- Le Combattant ne porte aucun objet métallique ou plastique qui pourrait le blesser ou mettre en danger son adversaire.
- Les cheveux longs doivent être fixés à l'arrière de la tête.
- Maquillage et bijoux sont interdits.

ATTENTION :

- L'arbitre devra s'assurer de la bonne tenue du COMBATTANT et de sa propreté corporelle.
- Quiconque se présente sur le ring ou l'air de Combat avec un équipement sale et/ou taché de sang devra immédiatement se changer.
- Si le COMBATTANT ne peut pas le faire ou s'il refuse de se conformer à cet article, le superviseur déclarera son adversaire vainqueur (victoire par FORFAIT).

TENUE GÉNÉRALE DU COACH PENDANT LES COMPÉTITIONS :

- Idem autres compétitions.

2.6 ATTITUDE ET COMPORTEMENT DES COMBATTANTS ET DES COACHS

- Idem autres compétitions
- Pour les Juniors dans chaque coin, deux personnes au maximum sont admises, licenciées et âgées de 18 ans au moins.

2.7 ORGANISATION DES COMPÉTITIONS

LA PESÉE :

Tous les COMBATTANTS sont pesés le matin de la compétition, suivant l'horaire indiqué sur la convocation de la rencontre.

Dans le cas d'une rencontre Officialisée,

- Il ne peut pas y avoir de perte de poids de plus d'1,200 kg le jour d'un combat (Tolérance Balance +

200g)

- La pesée se fait en short de Combat ou Bas de DOGGY, torse et pieds nus, sauf pour les filles sur une balance métrique ou électronique.
- En cas de force majeure le comité organisateur, avec l'aval de la commission arbitrage et jugement, peut étendre la durée de la pesée ou en reporter l'horaire.
- Si une circonstance imprévue motive un délai, celui-ci ne peut excéder trois heures entre le début et la fin de la pesée.

JUGES ET ARBITRES :

- Idem autres compétitions

ORGANISATEURS :

- Idem autres compétitions

ARBITRAGE :

- Règlement d'Arbitrage et Jugement de la WUKF

LES COMPÉTITIONS :

- Idem autres compétitions

2.8 RÈGLES D'ARBITRAGE SPÉCIFIQUES AUX ASSAUTS LIBRES

Quelque que soit la catégorie, l'arbitre est garant de la gestion de l'assaut, des combattants et du contrôle de toutes les techniques utilisées et cela en fonction de la réglementation WUKF (Un travail et une formation spécifique seront mise en place avec l'ensemble de nos juges/arbitres).

RÈGLEMENT :

- Hors championnat si une blessure survient indépendamment d'une faute de l'un ou des deux combattants, une décision de « **NON DECISION »** est prise par les J/A.
- Lorsqu'il y a saisie de jambe, le défenseur peut effectuer un pas au maximum avant de devoir lâcher celle de son adversaire.
- Si un combattant ne démontre pas un minimum de savoir-faire technique, il peut être rapidement déclaré en insuffisance technique (Out-class).
- Les techniques de genoux sont autorisées mais la traction de la tête vers le bas pour mettre un coup de genou au visage est interdite.
- Le Back-Fist (coup de poing retourné est autorisé)

AVERTISSEMENTS :

L'arbitre ne peut pas prononcer plus de deux avertissements à un même COMBATTANT lors d'un Assaut libre:

- **1ère intervention** : remontrance.
- **2ème et 3 ème intervention** : avertissement.
- **4ème intervention :** disqualification.

Pour les procédures de remontrances, avertissements et disqualifications, se référer au règlement d'arbitrage.

III. LES COMPÉTITIONS SÉNIORS (TRADITIONNEL)

3.1 DÉFINITION DU TRADITIONNEL

LE COMBAT TRADITIONNEL : Les percussions, la mise hors combat et le KO font partie du combat traditionnel en Boxe-Pieds-Poings et cela en fonction des techniques autorisées et de la réglementation en vigueur au sein de la WUKF.

3.2 DÉFINITION DES CATEGORIES DUREE COMBAT

CATEGORIE A.
18/25 ANS

CATEGORIE B
26/31 ANS

CATEGORIE C
32/37 ANS

CATEGORIE D
38/40 ANS et +

- **Compétition Catégorie A/B/C/D (3x2 mn) :** Elle concerne les débutants ou/et combattants ayant quelques combats à leur actif

3.3 TYPES DE CHAMPIONNATS ET COMPÉTITIONS

Le règlement s'applique à toutes formes de compétition sportive de Boxe-Pieds-Poings organisées au sein de la WUKF, soit tous les :

- **Championnats :** Nationaux, Régionaux et Départementaux,
- **Compétitions :** Opens, Coupes, Critériums de France.
- **Rencontres Officialisées :** Galas

3.4 MODALITÉS DE PARTICIPATION ET CONDITIONS ADMINISTRATIVES

CONDITIONS ADMINISTRATIVES DE PARTICIPATION

Le COMBATTANT doit posséder :

- Une licence en cours de validité
- Un passeport sportif à jour avec photo et pièce d'identité (lors du 1er contrôle).
- Un certificat médical en règle valable 1 an
- Un électrocardiogramme valable 2 ans
- Un examen ophtalmologique « fond d'œil » valable 2 ans
- Tous ces examens dûment remplis sur le passeport

ATTENTION : Les Tournois avec plusieurs combats sans protections dans la même journée sont strictement interdits (3 semaines minimum entre 2 combats).

- Les combats ne peuvent être mixtes.
- Les durées de repos doivent obligatoirement être respectées.

3.5 CATÉGORIES D'AGE ET DE POIDS : TABLEAU

CATEGORIES DE POIDS			
SÉNIOR FEMININE +18 ans à + 40 ans inclus		**SÉNIOR MASCULIN** +18 ans à + 40 ans inclus	
Catégories	Gants	Catégories	Gants
- 48 Kg	8 oz	- 48 Kg	8 oz
- 51 Kg	8 oz	- 51 Kg	8 oz
- 54 Kg	8 oz	- 54 Kg	8 oz
- 57 Kg	8 oz	- 57 Kg	8 oz
- 60 Kg	8 oz	- 60 Kg	8 oz
- 63,5 Kg	8 oz	- 63.5 Kg	8 oz
- 67 Kg	10 oz	- 67 Kg	10 oz
- 71 Kg	10 oz	- 71Kg	10 oz
- 75 Kg	10 oz	- 75 Kg	10 oz
+75 Kg	10 oz	- 81 Kg	10 oz
		- 86 Kg	12 oz
		- 91 Kg	12 oz
		+91 Kg	12 oz

3.6 EQUIPEMENT ET TENUES DES COMBATTANTS ET COACHS

Lors des compétitions organisées sous l'égide de la WUKF, tous les COMBATTANTS doivent obligatoirement avoir l'équipement suivant :

POUR LES CATEGORIES A/B/C/D :

- T-shirt uni noir
- Short de Boxe
- Bas de Doggy
- Protège dents.
- Gants.
- Casque
- Coquille
- Bandage (simple et croisé)
- Protège-tibias pieds (type chaussette en mousse

Protections supplémentaires pour les féminines :

- Protection poitrine
- Coquille féminine

TENUE GÉNÉRALE DES COMPÉTITEURS POUR LES COMBATS SÉNIORS :

- Une chevillière type chaussette en tissu élastique sans renfort métallique est admise pour chaque pied.
- Le bandage des mains peut être renforcé, il est de 5 cm de large et est compris entre 2,50 et 3 m de long.
- L'utilisation de corps gras sur le corps et sur le visage du COMBATTANT est prohibée, cela pouvant être désavantageux pour l'adversaire.
- L'utilisation des bandages (sauf pour les mains) ou autres pansements médicaux au niveau du visage, des tibias, genoux, coudes ou autres parties du corps est interdite.
- Les ongles de pieds sont taillés court.
- Le COMBATTANT ne porte aucun objet métallique ou plastique qui pourrait le blesser ou mettre en danger son adversaire.
- Les cheveux longs doivent être fixés à l'arrière de la tête.
- Maquillage et bijoux sont interdits.

ATTENTION :

- Le Short de Boxe est obligatoire sans caleçon apparent, sans signes religieux ou nationalistes et sans le nom d'autres sports de combat.
- Lors des compétitions le COMBATTANT devra avoir au minimum le casque de même couleur que son coin, soit : **ROUGE** pour le coin rouge et **BLEU** pour le coin bleu.
- L'arbitre devra s'assurer de la bonne tenue du COMBATTANT et de sa propreté corporelle.
- Quiconque se présente sur le ring avec un équipement sale et/ou taché de sang devra immédiatement se changer.
- Si le COMBATTANT ne peut pas le faire ou s'il refuse de se conformer à cet article, le superviseur déclarera son adversaire vainqueur (victoire par FORFAIT).

- **Nota : LE SURCLASSEMENT DE POIDS EST INTERDIT.**

TENUE GÉNÉRALE DU COACH PENDANT LES ASSAUTS ET COMPÉTITIONS :

- Idem autres compétitions

3.7 ATTITUDE ET COMPORTEMENT DES COMBATTANTS ET DES COACHS

- Idem autres compétitions

LE COACH :

- Idem autres compétitions
- Dans chaque coin, trois personnes maximum sont admises pour les combats de CATEGORIE (licenciées et âgées de 18 ans au moins).
- L'homme de coin peut intervenir et conseiller le COMBATTANT exclusivement pendant les temps de repos.
- Pendant les temps de repos, un seul homme de coin est autorisé à pénétrer à l'intérieur du ring ou de l'air de combat

LA DISCIPLINE :

La plus grande discipline de tous les acteurs engendrera une meilleure sécurité de nos COMBATTANTS ainsi qu'un sentiment de réussite dans nos actions de compétitions.

En cas de perturbation d'une compétition officielle, la WUKF se verrait contrainte de sanctionner les responsables.

3.8 ORGANISATION DES COMPÉTITIONS

LA PESÉE :

Tous les compétiteurs sont pesés le matin de la compétition, suivant l'horaire indiqué sur la convocation de la rencontre.

Il ne peut pas y avoir de perte de poids de plus d'1,2 kg le jour d'un combat.

- La pesée se fait en short de Boxe ou DOGGY, torse et pieds nus sauf pour les filles sur une balance métrique ou électronique
- En cas de force majeure le comité organisateur, avec l'aval de la commission arbitrage et jugement, peut étendre la durée de la pesée ou en reporter l'horaire.
- Si une circonstance imprévue motive un délai, celui-ci ne peut excéder trois heures entre le début et la fin de la pesée.

JUGES ET ARBITRES :

Ils sont sous la responsabilité du superviseur ou du délégué officiel et doivent contrôler les documents administratifs.

- Ils peuvent prendre toutes les décisions nécessaires pour assurer le bon déroulement de la compétition.
- Le bandage et la tenue du compétiteur sont contrôlés avant le début du combat à la table officielle avant la mise des gants.
- Les compétiteurs et les instructeurs doivent tenir compte des observations des juges et arbitres sous peine d'être sanctionnés, la sanction pouvant entraîner la mise hors compétition provisoire ou définitive (en cas extrême et incident grave) du COMBATTANT.

Les officiels d'une compétition sont :

- Le superviseur, ou délégué officiel
- Les juges et arbitres (4)
- Le chronométreur
- Le médecin, pompiers ou croix rouge, ou protection civile.

Leur souci permanent est de garantir la sécurité des COMBATTANTS, l'application de la règle et le maintien d'un esprit FAIR-PLAY.

ORGANISATEURS :

Les organisateurs (les clubs ou ligues) devront avoir fait :

La demande officielle auprès de la WUKF et cela en fonction des délais réglementaires fixés par la WUKF, toutes les démarches administratives et réglementaires (en temps et en heure).

L'équipe arbitrale aura en charge l'organisation :

- De la pesée et du contrôle de l'ensemble des documents officiels des COMBATTANTS
- De la planification des combats en fonction des catégories d'âges et des poids des COMBATTANTS
- L'organisation du bon déroulement de la compétition

RÉCOMPENSES ET DÉFRAIEMENT :

En dehors des Championnats et compétitions gérés directement par la WUKF, c'est-à-dire les compétitions type Ligue, Département et Club, l'achat des trophées et le défraiement des officiels seront à la charge de l'organisateur en accord avec la Ligue qui peut décider de sa participation financière et matérielle.

ARBITRAGE :

Règlement d'Arbitrage et Jugement de la WUKF (ci-dessous P.19)

LES COMPÉTITIONS :

- Lors des compétitions de ligues ou Nationales, les combats se déroulent sur un ring ou sur une aire de combat.
- La compétition se fait par tours préliminaires avec élimination directe.
- Les tableaux de chaque catégorie sont établis après le tirage au sort effectué par le superviseur de la compétition.
- Lors de la pesée, chaque COMBATTANT se voit attribuer un numéro qui le suivra durant toute la compétition.

3.9 RÈGLES D'ARBITRAGE SPÉCIFIQUES AUX COMBATS SENIORS

- Hors championnat si une blessure survient indépendamment d'une faute de l'un ou des deux combattants, une décision de « **NON DECISION »** est prise par les J/A.
- En championnat, le même cas de figure entraîne une décision aux points quelle que soit la reprise engagée.
- Lorsqu'il y a saisie de jambe, le COMBATTANT peut effectuer un pas au maximum avant de devoir lâcher celle de son adversaire.
- Les techniques de genoux sont autorisées, mais la traction de la tête vers le bas pour mettre un coup de genou au visage est interdite, c'est le genou qui monte à la tête.
- Si un COMBATTANT ne démontre pas un minimum de savoir-faire technique ou de combativité, il peut être rapidement déclaré en Insuffisance Technique (out-class) ou simulacre de combat.
- Seuls les coups portés sont pris en compte.
- Le Back-Fist (coup de poing retourné est autorisé)

AVERTISSEMENTS :

L'arbitre ne peut pas prononcer plus de deux avertissements à un même COMBATTANT lors d'un combat :

- **1ère intervention** : remontrance.
- **2ème et 3ème intervention** : avertissement.

4ème intervention : disqualification.

Pour les procédures de remontrances, avertissements et disqualifications, se référer au règlement d'arbitrage.

RÈGLEMENTATION DE L'ARBITRAGE

CHAPITRE 1 : L'arbitre ..... Page 23 à 30

1.1 Tenue de l'arbitre
1.2 Rôle de l'arbitre
1.3 Motifs d'interruption de combats
1.4 Déplacements et placements
1.5 Les sanctions
1.6 Perte du protège-dent
1.7 Le compté
1.8 Le double compté et double hors-classe

- 1.8 .1Le double compté simultané
- 1.8.2 Le double compté non simultané
- 1.8.3 Le double hors-classe

1.9 Compté limite
1.10 Jet de l'éponge pendant le compte
1.11 L'abandon

- 1.11.1 Abandon du COMBATTANT
- 1.11.2 Abandon par l'instructeur (jet d'éponge)

1.12 COMBATTANT à terre

- 1.12.1 COMBATTANT à terre à la fin d'une reprise
- 1.12.2 COMBATTANT à terre après le coup de gong
- 1.12.3 Coup douteux entraînant le compté
- 1.12.4 Coup non vu par l'arbitre entraînant le compté ou le hors-combat

1.13 Cas particuliers

- 1.13.1 Double blessures
- 1.13.2 Non compétition (No Contest)

1.14 Interventions du médecin
1.15 Procédure de fin de combat
1.16 Fin de combat

CHAPITRE 2 : Le juge..... Page 30 à 32

2.1 Rôles

- 2.2.1Concentration
- 2.2.2 Impartialité
- 2.2.3 Compétence

2.2 Bulletin de pointage
2.3 Système de pointage
2.4 Application de la méthode
2.5 Remplissage du bulletin
2.6 Critères supplémentaires de victoire
2.7 Les différents types de décision

CHAPITRE 3 : COMBATTANT…….Page 33 à 34

3.1 Tenue

- 3.1.1 Les gants
- 3.1.2 Les bandages

3.2 Techniques autorisées et prohibées

- 3.2.1 Projection
- 3.2.2 Coup de coude
- 3.2.3 Le corps à corps
- 3.2.4 Saisie
- 3.2.5 Motifs refus de combat

3.3 Salut

CHAPITRE 4 : Hommes de coin Page 35

CHAPITRE 5 : Chronométreur. Page 36

5.1 Début de combat
5.2 Pendant la reprise
5.3 Fin de la reprise
5.4 Particularités

CHAPITRE 6 : Superviseur …. Page 37 à 39

6.1 Avant la compétition
6.2 Pendant la compétition

- 6.2.1 La pesée
- 6.2.2 Catégories d'âges

- 6.2.3 Après la pesée
- 6.2.4 Pendant le combat

6.3 Fin de compétition
6.4 Championnats et tirage au sort
6.5 Conclusion

CHAPITRE 9 : Dopage..... Page 40

PRÉAMBULE

Avant d'entrer dans le détail, nous vous rappelons que la tolérance n'est pas complaisance ni faiblesse, et ce qui vous parait évident ne l'est pas forcément pour les autres.

Les fonctions arbitrales ont été conçues pour protéger, encadrer et développer une discipline dont les origines remontent à plusieurs années.
Le juge-arbitre doit constamment se perfectionner, non seulement dans ses acquis des règles écrites du moment mais en se tenant ouvert à leur évolution ainsi qu'à celle de tous les styles de boxe-pieds-poings.

Ces courtes réflexions nous montrent combien notre rôle est important. Nous sommes non seulement responsables de la règle écrite et de l'équité de son application, mais aussi éducateurs afin que cette discipline ne dévie pas sur des chemins intolérants, nous obligeant à être un corps arbitral conscient et bien instruit de ce qu'il représente et doit défendre.

Discipline : tout manquement de respect, verbal ou physique envers les officiels et les représentants de la fédération, pourra entraîner des sanctions disciplinaires et pécuniaires après décision de la Commission de Discipline.

Code du sport : L'article L.223-2 fait bénéficier les arbitres et les juges, de la protection pénale spécifique accordée aux personnes chargées d'une mission de service public. Les violences ou les menaces à l'encontre des arbitres dans l'exercice de leur mission seront désormais considérées comme des violences ou des menaces aggravées, passibles des peines renforcées prévues par le code pénal.

Afin d'éviter toute controverse ou polémique, toutes les personnes licenciées faisant partie d'une réunion de

Boxe-Pieds-Poings, se garderont de faire apparaitre, quelle qu'en soit la forme ou la démonstration, toute appartenance politique ou religieuse. (Principe de Laïcité)

Chapitre 1 l'arbitre

Son rôle est essentiel, il doit prendre conscience que la santé et l'intégrité des COMBATTANTS lui sont confiées. En conséquence, son premier devoir sera la protection du COMBATTANT.

Cette idée sera présente à son esprit à chaque instant du combat et avant celui-ci.
Sa forme physique doit lui permettre des réactions promptes, des déplacements rapides et une bonne présentation.
En début de chaque saison sportive, chaque officiel, quel que soit son niveau, doit fournir, à son responsable direct, un certificat médical d'aptitude à la pratique de l'arbitrage de la Boxe-Pieds-Poings et un électrocardiogramme avec tests d'efforts.

1.1 TENUE

Elle doit être stricte et sans fantaisie (pas de marque apparente, sauf accord partenaire fédéral)

- Polo fourni par la commission d'arbitrage pour les J/A diplômés
- Pantalon noir, chaussettes noires
- Chaussures noires à semelles souples sans talons
- Cheveux longs attachés,
- Aspect corporel propre et règlementaire

Le port de ceinture, chevalière, montre, bracelet, lunettes, chaine ou collier, boucles d'oreilles, piercing et lentilles de contact rigides sont interdits.

1.2 ROLES

Avant le combat :
L'arbitre monte le premier sur le ring ou l'aire de combat. Il le salue avant d'en franchir les cordes, se met au centre et salue le superviseur. Ensuite, il se place dans le coin neutre face à la table des officiels (pour les stagiaires et nouveaux diplômés, ce sera le coin neutre le plus près de la table).

Son maintien doit être le plus naturel possible en évitant les attitudes nonchalantes telles que mains dans les poches, appui sur les cordes ou conversation avec des non officiels.

Son attention doit se fixer sur la place qu'occupe le médecin, le superviseur, le chronométreur et toute autre personne ayant un rôle à tenir pendant le combat.

A l'arrivée des COMBATTANTS, il contrôle leur équipement (tenue, protections obligatoires, taille des gants etc.)
Il vérifiera que les 2 gants sont identiques et que la taille correspond à la catégorie de l'opposition.

Il va ensuite chercher les bulletins de pointage auprès du superviseur et les distribue aux juges.
Après que les COMBATTANTS aient rendu les hommages l'arbitre ira contrôler leur équipement.

Il essuiera les corps gras éventuellement utilisés sur le visage ou le corps, il vérifiera que les cheveux longs sont attachés, que les ongles de pieds sont courts et bien taillés, qu'il n'y a pas de pansement sur le visage ou le corps. Seules les chevillières sans renforcement sont autorisées.

NOTA :

- **Le port de strapping ou de deuxième chevillière par pied est strictement interdit.**
- **Le contrôle des équipements peut être effectué par un autre officiel au pied du ring, ceci dans le but de gagner du temps lors d'une compétition importante.**

Début de combat :

Du centre du ring ou de l'aire de combat, l'arbitre appelle les COMBATTANTS en disant à haute voix « COMBATTANTS AU CENTRE ». Après d'éventuelles recommandations, il les fait se saluer puis les renvoie dans leur coin.

Il s'assure ensuite que les officiels sont prêts :

- Il demande : « JUGE 1 prêt, JUGE 2 prêt, etc...», il procède de la même façon pour le médecin et le superviseur.
- Enfin, il donne l'ordre au chronométreur de se préparer en le désignant du doigt et en disant « CHRONO ».
- Simultanément, un regard circulaire l'assure que le ring ou l'aire de combat est bien libre de tout objet. Dans le cas contraire, il le fait débarrasser ou nettoyer.
- C'est alors qu'il rappelle les COMBATTANTS et d'un geste du bras, par le commandement « BOXE », il ordonne le début du combat.
- Dans le même temps, le chrono part, le gong retentit et le combat démarre.

Dès les premières secondes du combat, l'arbitre doit être prêt à intervenir.

Pendant le combat :

Il dispose exclusivement de trois commandements pour intervenir :

: BOXER.
: STOP.
: SEPAREZ-VOUS

1.3 MOTIFS D'INTERRUPTIONS DE COMBAT

- Faire une observation.
- Donner une remontrance à l'un ou aux deux combattants.
- Lorsque les combattants sont en corps à corps et qu'ils ne donnent plus de coup.
- Lorsqu'un ou les combattants sont sur le point de chuter ou de passer à travers les cordes.
- Donner un avertissement.
- Lorsqu'un combattant est en état d'être compté.
- En cas d'incident technique (remise en place d'équipement, etc..).
- Lorsqu'il est nécessaire de faire taire les hommes de coin ou de les faire asseoir.
- Au terme d'une reprise ou du combat.
- Arrêt du combat pour infériorité manifeste.
- Action ou attitude agressive envers un officiel.
- Blessure ou saignement abondant d'un combattant

1.4 DÉPLACEMENTS ET PLACEMENTS

Son attitude calme, sans précipitation, son déplacement précis et son aptitude à intervenir rapidement, doit contribuer au bon déroulement du combat.
L'arbitre ne doit jamais perdre le contrôle de la rencontre, il doit à tout moment être capable de :

ANTICIPER ANALYSER DECIDER

Et ce, en fonction des situations qui vont se présenter à lui.
Pour cela il doit se tenir ni trop loin, ni trop près de l'action. La distance qui le sépare des COMBATTANTS étant en fonction de la physionomie du combat.

Il contrôlera à distance les échanges clairs, alors qu'il s'approchera pour contrôler les échanges confus et sujets à fautes.
Il tournera dans le sens contraire de celui des COMBATTANTS.

Ceci n'est pas valable si un des deux est gaucher. Dans ce cas il convient de tourner dans le même sens qu'eux afin de ne pas perdre le contrôle des actions.
Le déplacement de l'arbitre devra lui permettre d'éviter le « contre-pied ».
Quelques pas en arrière et un suivi permanent de l'action lui permettront d'être toujours dans l'axe des COMBATTANTS.

1.5 LES SANCTIONS

- **LA REMONTRANCE**

  Pour une faute mineure sans conséquence sur l'adversaire.
  Elle doit être notifiée verbalement et gestuellement par l'arbitre dans un souci de prévention et de comptabilisation.

- **L'AVERTISSEMENT**

  Pour une faute majeure, volontaire ou non, qui n'entraine pas de hors combat.
  Ou après une remontrance.
  Il permet un rééquilibrage des chances en retirant 1 point au fautif.

- **LA DISQUALIFICATION**

  Pour une faute majeure, volontaire ou non, qui entraine un hors combat
  Ou après 2 avertissements, ainsi que pour manquement grave à l'esprit sportif
  L'arbitre peut, bien entendu, disqualifier les deux COMBATTANTS si ceux-ci commettent des fautes justifiant cette décision. Il n'y aura donc pas de vainqueur pour ce combat.
  La disqualification est une décision grave que l'arbitre ne doit prendre que sur des motifs réglementaires, dans le calme et la rigueur, avec la validation du superviseur.
  Suivant le motif de la disqualification, l'arbitre peut être amené à justifier sa décision.
  Quoi qu'il en soit, l'arbitre doit toujours se poser cette question :
L'action est-elle, oui ou non régulière, et ce quelle que soit l'intention de l'auteur.

Exemples d'irrégularités entraînant une sanction de l'arbitre

- Coup de tête
- Coup porté après le coup de gong
- Se pencher en avant (baisser la tête)
- Projection volontaire hors du ring ou aire de combat
- Effectuer une traction au niveau des lombaires
- Manquement au fairplay
- Mordre
- Mettre les pouces dans les yeux de l'adversaire
- Cracher sur l'adversaire ou sur le sol
- Faire usage ou monter sur les cordes pour exécuter une technique
- Frapper l'adversaire au sol
- Chuter volontairement afin d'en tirer avantage
- Langage grossier
- Effectuer une clé au cou, aux bras ou aux jambes
- Frapper les parties génitales, la nuque ou le dos
- Action ou attitude agressive et anti sportive

1.6 PERTE DU PROTEGE-DENTS

L'arbitre peut donner un avertissement à un COMBATTANT qui se débarrasserait de son protège dents dans le but de temporiser le combat ou de s'échapper d'une situation dangereuse.

La règle est la suivante :

- 1ère perte volontaire : REMONTRANCE
- 2ème perte volontaire : AVERTISSEMENT

Si la perte du protège dents est due à un coup justifiant un compte, il convient de compter avant de faire nettoyer le protège dents.
Dans tous les cas l'arbitre stoppe le combat et demande l'arrêt du chronomètre, **sans toutefois interrompre une action rapide et décisive**, il ramasse le protège dents, conduit le COMBATTANT dans son coin tout en envoyant son adversaire dans le coin neutre.

1.7 LE COMPTE

L'arbitre doit obligatoirement compter un COMBATTANT durement touché et ne défendant plus ses chances et ce à terre ou debout. Il est du devoir de l'arbitre d'interrompre des séries de coups dangereux. Si un COMBATTANT tarde à se relever, après avoir été touché, il doit être compté, car ce COMBATTANT n'est visiblement plus en état de défendre ses chances.
L'arbitre va donc désigner le coin neutre à l'adversaire et immédiatement après il commencera le compte et continuera jusqu'à 8 ou 10.
Si l'adversaire ne va pas ou ne reste pas dans le coin neutre, l'arbitre interrompra le compte pour lui ordonner de regagner ce coin, puis il reprendra le compte là où il en était.
Le compte doit être précis, avec les doigts et la voix (accompagné d'un geste vertical du bras) au niveau du visage du COMBATTANT compté. Si celui-ci est à terre, l'arbitre doit se mettre à son niveau de façon à être bien vu et entendu.
Il est important que l'arbitre garde dans son champ de vision le COMBATTANT compté, le COMBATTANT debout dans le coin neutre et le chronométreur qui lui donne la cadence avec le bras.

Le compte constitue un temps de récupération d'un minimum de 8 secondes. Il est absolument proscrit de chercher à sauver du KO le COMBATTANT qui le serait réellement, lui permettant ainsi de retourner au combat alors qu'il n'est plus en possession de ses moyens.
Il est très important de bien observer les réactions du COMBATTANT compté: le comportement, les yeux, etc...

Si l'arbitre estime que le COMBATTANT compté est apte à reprendre le combat avant la fin du compte, il continuera obligatoirement jusqu'à 8.
Au compte de 8, le COMBATTANT doit lever sa garde face à l'arbitre. Pour s'assurer de sa bonne récupération, l'arbitre lui demandera de faire quelques pas vers lui pour vérifier son équilibre.

Quelle que soit la situation, en comptant jusqu'à 10, l'arbitre met fin au combat.
L'arbitre raccompagnera toujours dans son coin un COMBATTANT perdant avant la limite.

IMPORTANT
L'arbitre doit savoir, à tout moment du compte, voire même avant de compter, mettre fin au combat s'il le juge nécessaire selon les cas suivants :
Suite à un ou plusieurs coups à la tête, un COMBATTANT présente les symptômes d'un trouble de la conscience d'origine cérébrale (KO dur).
Suite à un ou plusieurs coups au corps, l'arbitre estime nécessaire l'intervention rapide du médecin.
Suite à une blessure grave, l'arbitre estime dangereuse la poursuite du combat.

2 Dans le cas du « KO dur », la réaction de l'arbitre doit être rapide sans laisser de place à l'hésitation, il en va de la santé du COMBATTANT.

Il devra faire intervenir le médecin sur le ring ou l'aire de combat, ôter le protège dents et empêcher toute autre personne d'approcher le COMBATTANT à terre. Il assistera le médecin pour retirer les éventuels équipements qui le gêneraient pour les premiers soins.

1.8 LE DOUBLE COMPTE ET DOUBLE HORS COMBAT

1.8.1 Le double compte simultané

a) Les deux COMBATTANTS sont aptes à reprendre à 8, le combat se poursuit.

b) Un des deux est apte à reprendre avant 8, l'arbitre continue de compter son adversaire jusqu'à 8 ou 10. Ce COMBATTANT est battu par « KO / tête ou corps ».

c) Les COMBATTANTS se relèvent, mais l'un des deux n'est pas en mesure de reprendre le combat, l'arbitre arrête le compte, et met donc fin à la rencontre. Ce COMBATTANT est battu par « arrêt de l'arbitre / tête ou corps ».

1.8.2 Le double compte non simultané

A la suite d'un échange, un COMBATTANT tombe et doit être compté. L'arbitre commence le compte. Si, à ce moment, le deuxième COMBATTANT tombe à son tour, l'arbitre continue le même compte pour les deux.
En effet, les deux Knock Down sont consécutifs du même échange, il ne faut pas recommencer le compte.
Les décisions possibles sont les mêmes que précédemment.

1.8.3 Le double hors combat

Si l'arbitre compte les COMBATTANTS et estime qu'ils ne sont pas en mesure de continuer le combat, il stoppe le compte et fait intervenir le médecin. Les deux seront déclarés hors combat.
En championnat, les points seront comptabilisés pour désigner le vainqueur au moment de l'arrêt du combat.
La reprise commencée est prise en compte même si elle n'a duré que quelques secondes.
En rencontre officialisée, il n'y aura pas de décision.

1.9 COMPTE LIMITE

- Si un COMBATTANT est **compté 8, trois fois dans une reprise ou quatre fois dans le combat**, il sera déclaré battu par « arrêt de l'arbitre / compte limite »

- Si un COMBATTANT est **compté 10 dans le combat**, il sera déclaré battu par « KO / tête ou corps ».

1.10 JET DE L'ÉPONGE PENDANT LE COMPTE

Lorsque l'instructeur décide d'abandonner pour son COMBATTANT pendant le compte, l'arbitre doit continuer obligatoirement jusqu'à 8.

Trois cas se présentent :

- 1. Le COMBATTANT est apte à reprendre le combat, l'arbitre prononce fin au combat. Il entérine le jet d'éponge.

- 2. Le COMBATTANT n'est pas apte à reprendre le combat, l'arbitre continu jusqu'à 10. Le COMBATTANT est déclaré battu par KO et ce malgré l'abandon de son coach.

- 3. Le jet d'éponge intervient pendant le 3ème KD dans une reprise ou 4ème KD dans le combat (le COMBATTANT n'est pas justifiable du compte 10), l'arbitre mettra fin au combat. La décision sera alors « arrêt de l'arbitre / compte limite ».

L'arbitre qui entame un compte doit avoir à l'esprit que le « jet d'éponge » ne peut en aucun cas sauver le COMBATTANT du KO, et du repos obligatoire qui s'ensuit.
Il ne se laissera pas influencer par ce geste, il en va de la sécurité du COMBATTANT.

1.11 L'ABANDON

1.11.1 Abandon du COMBATTANT

Pour abandonner le combat, il doit lever le bras à n'importe quel moment du combat
Toute autre manière de faire ne peut qu'entraîner confusion et contestations. L' arbitre prononcera alors fin de combat, et le reconduira dans son coin.
Si, de son propre chef, le COMBATTANT décide de ne pas reprendre le combat à l'issue du temps de repos, il agira de même.

1.11.1 Abandon par le coach (Jet d'éponge)

S'il décide d'abandonner pour son COMBATTANT, le coach doit monter sur le ring, à l'extérieur des cordes ou la zone de non combat de l'aire, et agiter visiblement la serviette.
Si un coach monte sur le ring, en dehors du cas précité, pendant une reprise, il s'expose à la disqualification de son COMBATTANT.
En effet, cette situation ne peut entraîner que troubles et ambiguïté.
S'il retient son COMBATTANT dans le coin, à l'issue du temps de repos, il agitera la serviette de la même manière que précédemment.

1.12 COMBATTANT A TERRE

1.12.1 COMBATTANT à terre à la fin d'une reprise

- Si le coup de gong retentit alors que l'arbitre compte un COMBATTANT ou s'apprête à le faire ; il y a une faute de la part du chronométreur, l'arbitre doit donc continuer le compte.
- Si au compte de 8 le COMBATTANT est en mesure de reprendre le combat il regagne son coin.
- Si l'arbitre compte jusqu'à 10, il met fin au combat. Le COMBATTANT est déclaré KO.

1.12.2 COMBATTANT à terre après le coup de gong

Bien que le coup qui a provoqué le KD ait été donné pendant le combat, l'arbitre ne doit pas compter le COMBATTANT tombé après le coup de gong.
Celui-ci retourne sous la tutelle de son coach. Dans ce cas, soit :

- Il a récupéré pendant le temps de repos, il reprend le combat.
- Il n'a pas récupéré, il abandonne en levant le bras ou par jet d'éponge.
- Il veut reprendre, mais l'arbitre juge qu'il n'a pas récupéré alors il met fin au combat.

1.12.3 Coup douteux entraînant le compte

- Le COMBATTANT se plaint d'un coup irrégulier, mais l'arbitre l'a vu régulier. S'il le compte jusqu'à 10, il le déclare battu par KO. Si le COMBATTANT simule le KO, il sera disqualifié pour simulacre.

- Le COMBATTANT se plaint d'un coup irrégulier que l'arbitre a vu comme tel et est en état de reprendre le combat à 8. Aussitôt l'arbitre stoppe le combat afin de donner un avertissement à son adversaire. **Aucun point ne sera retiré au COMBATTANT compté.**

- Le COMBATTANT se plaint d'un coup irrégulier que l'arbitre a vu comme tel. S'il compte jusqu'à 10, il le déclare vainqueur par

disqualification de son adversaire.

Il s'agit d'être très attentif dans ce cas. En effet, il faut s'assurer que le COMBATTANT compté est bien en mesure de reprendre le combat, car dès que l'arbitre aura prononcé « **BOXER**, il ne lui sera plus possible d'intervenir une deuxième fois, deux sanctions ne pouvant être données pour une même faute.

1.12.4 Coup non vu par l'arbitre entraînant le compte ou le hors combat

1er cas :

Si le COMBATTANT peut reprendre le combat à 8, l'arbitre demandera à chaque juge si le coup était irrégulier ou régulier. Le juge répondra de la façon suivante :

- S'il estime le coup régulier il lève la main droite.
- S'il estime le coup irrégulier il croise les mains à hauteur du visage.
- S'il n'a pas vu le coup il lève les deux mains à hauteur du visage.

2ème cas :

Si le COMBATTANT ne peut pas reprendre le combat, l'arbitre demandera aux juges de noter, leur avis sur la régularité du coup et attendra que le superviseur lui communique la décision. Dans les deux cas les décisions seront :

- **Majorité de « Régulier » :** le COMBATTANT debout n'est pas sanctionné et / ou est déclaré vainqueur par KO (si hors combat).
- **Majorité d'« Irrégulier » :** le COMBATTANT debout est sanctionné par un avertissement ou est disqualifié (si hors combat).
- **Égalité entre « Régulier et Irrégulier » :** le COMBATTANT debout n'est pas sanctionné et / ou est déclaré vainqueur par KO (si hors combat) au **bénéfice du doute.**

Il s'agit de considérer les avis prononcés uniquement. Un avis « Non vu » n'aura pas d'effet sur une décision lorsqu'au moins un avis « Régulier » ou « Irrégulier » sera prononcé.
Un COMBATTANT déclaré « Vainqueur par disqualification » après avoir été mis hors combat sur coup irrégulier devra, après examen du médecin, respecter un repos obligatoire. En outre, il sera inscrit sur son passeport
« Vainqueur par disqualification » suivi de « KO ».

NOTA : dans le cas d'un coup donné après le gong entraînant un KD ou un hors combat, il faut en plus s'assurer que le coup est bien involontaire. Par ailleurs, cette situation, extrêmement délicate, ne doit pas arriver si l'arbitre réagit rapidement.

1.13 CAS PARTICULIERS

1.13.1 Doubles blessures

Si les deux COMBATTANTS sont blessés gravement à la suite d'un échange l'arbitre doit arrêter le combat. Une décision aux points sera rendue en championnat. En rencontre officialisée il n'y aura pas de décision. L'arbitre devra par ailleurs s'assurer qu'il n'y a pas eu d'irrégularité.

1.13.2 Non compétition (No contest)

Il s'agit d'une décision rendue par l'arbitre, en accord avec le superviseur, lorsqu'un combat ne peut se poursuivre à cause d'événements indépendant de la volonté des COMBATTANTS ou de l'arbitre.

Exemple :

- Le ring ou une partie s'effondre.
- Panne d'électricité supérieure à dix minutes.
- Comportement des spectateurs interdisant le bon déroulement du combat.
- Jet de projectiles sur le ring.
- Etc...

-

NOTA : coups irréguliers et blessures n'entraînent en aucun cas le no contest.

1.14 INTERVENTIONS DU MEDÉCIN

Avant toute chose, il faut savoir qu'aller à l'encontre d'une décision médicale peut avoir de lourdes conséquences, notamment judiciaires.

Pendant la reprise, le médecin peut, à tout moment, soit de sa propre initiative, soit sur demande de l'arbitre, du superviseur ou du coach, intervenir pour examiner un COMBATTANT. La manière de faire sera la même pendant le temps de repos.
Pendant toute la durée du combat le médecin ne fera qu'examiner le COMBATTANT. Son avis sera STOP ou BON. Dans le cas d'un léger saignement de nez, l'arbitre essuiera lui-même le COMBATTANT avec la serviette de son coin.

- Si le saignement est important ou ininterrompu, l'avis du médecin s'imposera.
- Si un COMBATTANT est arrêté sur avis médical, il ne peut poursuivre le combat, et de fait est éliminé.

Le médecin pourra sur son initiative allé, à tout moment, dans les vestiaires ou parmi le public examiner et soigner une personne qui s'en trouverait dans le besoin. Il conviendra dans ce cas d'interrompre tout combat en cours.
Il préviendra le superviseur de ses mouvements.

En tout état de cause, une décision médicale prime sur toutes les autres.

1.15 PROCÉDURE DE FIN DE COMBAT

L'arbitre récolte et contrôle les bulletins, en commençant par le juge 1, puis les donnent au superviseur. Il

appelle les COMBATTANTS au centre du ring ou de l'aire de combat et attend la décision.
L'arbitre sera le dernier à quitter le ring ou l'aire de combat, qu'il saluera après avoir franchi les cordes. S'il y a changement d'arbitre, ils devront se saluer et se serrer la main sur le ring ou l'aire de combat.

1.16 FIN DE COMBAT AUTRE QUE DÉCISION AU POINT

Une fois que les COMBATTANTS ont rejoint leur coin, l'arbitre en accord avec le superviseur, fait le tour des juges pour leur communiquer la décision prise. Puis, lors d'un deuxième passage, il récolte les bulletins.

CHAPITRE 2 : Le juge

2.1 TENUES ET ATTITUDES

Sa tenue est la même que celle de l'arbitre.
Le règlement prescrit l'isolement du juge qui contribue à sa concentration indispensable pour effectuer un bon travail.
Une fois installé, il ne bougera plus de sa place, ne parlera pas, n'utilisera pas son portable, n'interviendra ni par geste ni par la voix envers ses collègues ou, à plus forte raison, un non officiel.
Il communique exclusivement avec l'arbitre ou le superviseur pour poser ou répondre à une question.

Avant, pendant et après un combat, le juge se gardera de tout commentaire, et sera donc très réservé sur la prestation des COMBATTANTS. Ses dires pourraient être mal compris et intentionnellement transformés.

2.2 RÔLES

Le premier devoir d'un officiel est la neutralité absolue.

2.2.1 Concentration

Seule doit compter la prestation des COMBATTANTS. Le juge doit être seul à sa table (un J/A en formation peut l'accompagner).

2.2.2 Impartialité

Il ne se laissera pas influencer par les titres des COMBATTANTS, par la réputation des hommes de coins et encore moins par l'affinité qu'il pourrait avoir avec ceux-ci.

2.2.3 Compétence

Le juge doit avoir en tête son pointage au moment du coup de gong de fin de reprise. Par conséquent, l'inscription du résultat sur son bulletin de pointage doit être immédiate.

2.3 BULLETIN DE POINTAGE

Le bulletin de pointage doit être correctement et très lisiblement rempli. Il ne doit pas présenter de surcharge ou de rature, dans ce cas il convient de le refaire, car il peut être un motif de contestation lors de sa consultation éventuelle par les instructeurs.
Avant le début du combat et après que l'arbitre lui ait donné son bulletin, le juge le remplira.

2.4 SYSTEME DE POINTAGE

C'est l'ensemble du combat qui est jugé, et non une action finale supérieure et limitée.

Seuls comptent dans le pointage :

- Les coups donnés avec force et puissance.
- Les actions d'attaque et de défense qui interviennent dans le meilleur style de la Boxe-Pieds-poings.
- La qualité des enchaînements.
- Un coup bloqué mais manifestement efficace.
- La supériorité manifeste

NOTA : des projections répétées prouveront une faiblesse de l'un des COMBATTANTS et pourront donc être comptabilisées.

2.5 APPLICATION DE LA MÉTHODE DE POINTAGE

- Le COMBATTANT gagnant la reprise reçoit 10 points.
- Le COMBATTANT perdant la reprise reçoit 9 points.
- Le COMBATTANT se verra retirer 1 point à chaque fois qu'il recevra un avertissement.
- Le COMBATTANT se verra retirer 2 points au premier KD et ensuite 1 point au 2ème KD dans la même reprise. Dans tous les cas la notation ne peut être inférieure à 7.
- Le COMBATTANT dominant la reprise mais ayant été compté 1 fois, ne perd cette reprise que d'1 point.
- En cas d'égalité chacun reçoit 10 points.

Exemple:
Si dans une reprise le COMBATTANT **dominant** reçoit un avertissement, le résultat sera 9 / 9. Or, dans la mesure où il n'y a plus de différence de point entre le dominant et le dominé, le juge notera 10 / 10.
C'est une égalité de point pour cette reprise.
Le juge doit toujours pouvoir expliquer sa notation.
NOTA : Aucune fraction de point ne peut être donnée.

2.6 REMPLISSAGE DU BULLETIN

Le juge notera les points qu'il attribue à chaque COMBATTANT dans les colonnes « Points Nets » pour chaque reprise. Il notera aussi le total des points en bas de tableau.
Il notera, dans les colonnes « Observations », les différentes sanctions ou comptes de l'arbitre, s'il y a lieu, avec les sigles suivants :

- Remontrances : R1, R2,...
- Avertissements : A1, A2,...
- Comptes : C1, C2,...

Au terme du combat, il entourera la couleur du coin correspondant au vainqueur ou encore égalité et les cases correspondantes à la décision finale.
Les cases « REGULIER - NON-VU - IRREGULIER » seront utilisées en cas d'application de la règle du coup non vu.
Il remettra son bulletin à l'arbitre.
Il ne quittera pas sa place avant l'annonce de la décision, sauf si le superviseur désire convoquer les juges à sa table avant celle-ci.

2.7 CRITÈRES SUPPLÉMENTAIRES DE VICTOIRE

Il se peut que le total des points donne une égalité. Cette décision n'étant pas envisageable en championnat, trois critères supplémentaires de victoire sont spécifiés. Le juge devra en tenir compte pour désigner le vainqueur et ce dans l'ordre suivant :

- **1.** Le COMBATTANT qui a eu l'initiative, pas forcément celui qui avance, ou celui qui a démontré le meilleur style de Boxe, c'est-à-dire technique, construction et stratégie de l'action et enchainement des coups.
- **2.** Le COMBATTANT qui a eu la meilleure défense (blocages, esquives, déplacements, saisies et toujours avec remises).
  Si ces éléments ne départagent pas suffisamment les COMBATTANTS, le vainqueur sera :
- **3.** Le COMBATTANT qui a eu le meilleur fair-play (salut compris) et qui n'a pas été pénalisé.

2.8 LES DIFFÉRENTS TYPES DE DÉCISION

- **W.P** (**Winning by points):** Victoire aux points
  Si le combat arrive à son terme, le COMBATTANT qui remporte l'unanimité ou la majorité du pointage des juges est déclaré vainqueur aux points.

- **KO (Knock Out):** hors combat au compte de 10

- **H** (**Head):** tête et B (Body): corps
  COMBATTANT déclaré hors combat au compte de 10 suite à un coup à la tête ou au corps.

- **DISQ :** Disqualification

- **Retire :** Abandon
  Abandon du COMBATTANT ou de son coach par jet d'éponge.

- **R.S.C. (Referee stop contest) :** Arrêt de l'arbitre

  Quatre causes possibles :
  - H (Head): tête B (Body): corps

Arrêt pour coup à la tête ou au corps.

- Out class : Insuffisance technique (ou physique), ou combat brouillon.

- Injury : Blessure
  Blessure ou tout autre problème physique qui empêche la poursuite du combat. Bien entendu, pour légitimer sa décision, l'arbitre se soumettra à l'avis du médecin.

- Count limit (Compte limite)
  Nombre limite de compte

- **W.O. (Walk over):** Forfait

  Absence d'un ou des deux COMBATTANTS à l'appel de leur nom ou numéro
  - 5 minutes après le 1er appel, 1 avertissement
  - 5 minutes après le 2ème appel, forfait du COMBATTANT

- **No contest :** Non compétition

Reprise : 1 à 3

CHAPITRE 3 : LE COMBATTANT…Page 33 à 34

3.1 TENUE GÉNÉRALE DU COMBATTANT

- Aspect corporel propre et règlementaire
- Casque de la couleur de son coin
- Protège dents.
- T-shirt noir neutre obligatoire
- Plastron de la couleur de son coin
- Gants à velcro.
- Short de Boxe ou Bas de DOGGY (les shorts d'autre discipline sont refusés).
- Protège poitrine, coquille pour les féminines.
- Coquille portée à l'intérieur du short pour les hommes et les féminines.
- Protège-tibias, sans renfort, type chaussette avec dessus de pieds.

L'usage de corps gras sur le visage ou le corps est interdit.

3.1.1 Les gants

- Les gants pourront être mis à disposition par le comité d'organisation.
- Le rembourrage ne sera ni déplacé ni rompu.
- Les velcro pourront être recouvert d'une bande de **tissu adhésif non plastifié**, faisant le tour du poignet.

3.1.2 Les bandages

- Le bandage est simple, sans surépaisseur.
- Type de bandes : chirurgical ou Velpeau ou spécifique à la boxe, non élastiques, de 2m de long et de 5cm de large.
- Aucun autre type de bandage ne sera admis, comme l'emploi de ruban en tout genre en caoutchouc ou adhésif sauf autour du poignet, pour retenir le bandage.

3.2 TECHNIQUES AUTORISÉES ET PROHIBÉES

3.2.1 Projection

Le fait de déséquilibrer l'adversaire avec les bras et / ou une jambe d'appui est autorisée. - Les projections de judo ou de lutte sont prohibées.

Le balayage avec le pied ou le crochetage de la jambe est interdit. Seul le fait de frapper, de barrer ou de faucher la jambe de l'adversaire est autorisé pour le faire chuter.

RAPPEL : Un COMBATTANT qui touche le sol avec tout ou une partie de son corps à l'exception de ses pieds, ne peut être frappé.

3.2.2 Coup de coude

Les coups de coude y compris retournés sont interdits. Le
Back-Fist est autorisé.

3.2.3 Le corps à corps

L'entrée en corps à corps doit être suivie de coups de genoux ou d'une projection. Le travail de positionnement de bras ne suffit pas et entrainera l'intervention de l'arbitre.

Le dégagement du corps à corps doit se faire avec les bras et non pas en baissant le buste en avant sous peine de sanction de l'arbitre.

NOTA : les coups de talons sur le mollet ainsi que le Back-Fist sont autorisés.

3.2.4 Saisie

Action d'attraper avec les mains ou les bras.

- La saisie au niveau de la tête ou du cou, des bras et des jambes est interdite.

Dans le cas de la saisie de jambe, le COMBATTANT effectuant cette action ne peut faire qu'un pas avant d'être contraint de relâcher son adversaire.

- La traction de la tête ou du cou vers le bas, dans le but de donner un coup de genou au visage est interdite.
- La montée du genou à la tête est autorisée

  NOTA : les saisies de judo ou de lutte sont prohibées. De même, saisir dans le but d'effectuer une clef est interdit.

3.2.5 Motifs de refus de combat

- Se laisser volontairement tomber au sol lors du corps à corps.
- Se retourner pour éviter un coup ou ne plus donner de coups.

Attention : car le fait de ne plus se défendre peut-être dû à une franche domination de l'adversaire, ce qui peut entrainer un « Out class ».

3.3 LE SALUT

Les COMBATTANTS doivent se saluer avant la première reprise et après l'annonce de la décision finale.

CHAPITRE 4 : Les hommes de coin

Chaque COMBATTANT doit être accompagné, dès la pesée, par son coach. Celui-ci doit détenir au moins UNE LICENCE, la présenter et avoir au moins 18 ans révolus. Avant et pendant le combat il convient de respecter les règles suivantes :

- Le coach doit s'assurer que son COMBATTANT à tout son équipement avant l'arrivée sur le ring ou aire de combat
- Il est seul en éducatif et jusqu'au Cadets, il ne peut être accompagné que d'un assistant en junior et classe C et deux en B et A**. RAPPEL les hommes de coin doivent avoir leur licence à jour.**
- Un seul d'entre eux peut pénétrer à l'intérieur des cordes pendant les minutes de repos.
- Les hommes de coin doivent être en tenue et chaussures de sport, sans coiffe quelle qu'elle soit ni lunettes de soleil ou autre fantaisie vestimentaire (bermuda, short, tongs etc.…).
- En compétition, ils feront en sorte que leur COMBATTANT soit prêt un, voire deux, assauts ou combats avant le sien selon les directives du superviseur.
- A l'appel de chaque reprise ils doivent libérer le ring ou l'aire de combat de tout objet, y compris la serviette.
- Pendant les reprises le coach ne peut quitter son coin, sauf sur demande d'un officiel. Lui et ses assistants doivent être **assis, silencieux et n'ont pas le droit de toucher le ring (1 m du Ring).** Dans le cas contraire, l'arbitre est en droit de pénaliser le COMBATTANT. En cas de récidive, ils pourront être éloignés du ring pour le reste du combat, voire le reste de la réunion.
- Pendant les temps de repos ils veilleront à ce que leur COMBATTANT soit tête et corps face à l'adversaire. Ils peuvent lui donner des soins.
- Ils ne peuvent, ni verbalement, ni par geste, manquer de respect au superviseur, au staff d'arbitrage et aux représentants de la Fédération.
- Face à une décision qui ne leur conviendrait pas, les hommes de coin, à tort ou à raison, n'ont pas le droit de manifester leur mécontentement sur le ring, ni haranguer le public dans le but manifeste de troubler l'ordre et la sérénité.
- Il ne peut y avoir de conduite anti sportive entre le COMBATTANT et ses hommes de coin.
- Seul le coach peut abandonner pour son COMBATTANT par le biais du « jet d'éponge ».
- Seul le coach est en droit de venir s'entretenir ou consulter les bulletins de pointage avec le superviseur en cas de désaccord avec une décision**, et ce, uniquement en fin de réunion.**
- **Il est le garant du comportement et du fair-play de son COMBATTANT et de ses assistants.**

- Procédure de réclamation : une lettre accompagnée d'une vidéo du combat envoyé avec AR à la commission d'arbitrage dans les quinze jours suivant la rencontre.

CHAPITRE 5 : Le chronométreur

Ce rôle est tenu par un J/A ou au moins un stagiaire.
C'est lui qui contrôle le nombre, la durée et les intervalles entre les reprises du combat.
Il se trouve à la table du superviseur. Il possède un gong et deux chronomètres qu'il déclenchera simultanément afin de palier à une carence.

5.1 DÉBUT DE COMBAT

Sur l'initiative de l'arbitre, au commandement « **BOXE** », il donne le signal sonore de début de combat et le départ des chronomètres.

5.2 PENDANT LA REPRISE

Il est attentif à toutes les interventions de l'arbitre. Il stoppe le chronomètre à chaque fois que celui-ci prononce « **STOP**» seulement s'il y a des remarques ou une remise en place d'équipements derrière. Il fait repartir le chronomètre au commandement « **BOXE** ».

D'ailleurs, d'un regard ou d'un geste, l'arbitre s'assure que le chronométreur l'a suivi.

Lorsque l'arbitre entame un compte le chronométreur, de la main et en silence, lui donne la cadence des secondes.

5.3 FIN DE REPRISE

L'attention du chronométreur doit redoubler car un COMBATTANT peut être compté dans l'ultime seconde.

Si le temps réglementaire de la reprise se termine après le « **STOP**» de l'arbitre lors d'un compte, le chronométreur ne doit pas faire retentir le gong.

En effet, il faut s'assurer que le COMBATTANT est bien apte à reprendre le combat. Si c'est le cas, il fera retentir le gong après le « **BOXE** » de l'arbitre.

Si par manque d'attention le gong venait à retentir, l'arbitre continuerait le compte jusqu'à 8 ou 10 et c'est donc lui qui mettrait fin à la reprise.

5.4 PARTICULARITÉS

- Le coup de gong peut retentir pendant un compte de l'arbitre lors de la fin de combat.
  Dans ce cas, il conviendra de s'assurer de la bonne récupération du COMBATTANT. Dans le cas contraire la procédure médicale habituelle s'imposera.

- 10 à 15 secondes avant la fin du temps de repos, une série de petits coups de gong ordonnera aux hommes de coin de sortir du ring. Ensuite, un coup sec et appuyé ordonnera le début de la reprise suivante.

NOTA : L'arbitre n'ordonne que le début de la première reprise, le reste du temps il ne fera que suivre les ordres du chronométreur.

CHAPITRE 6 : Le superviseur

Le rôle du superviseur est considérable sur le plan des responsabilités. C'est lui, avec toute son équipe d'officiels, qui défend et préserve l'éthique de la Boxe-pieds-Poings.
Représentant l'autorité fédérale, son rôle est aussi de faire appliquer les règlements à la lettre.

Il est directement désigné par la Commission d'arbitrage pour les rencontres et compétitions nationales et internationales. Pour les rencontres officialisées, il peut mandater un suppléant.

Le superviseur doit être au moins J/A national depuis 2 ans.

6.1 AVANT LA COMPÉTITION

Il se fait confirmer la date et le lieu de la réunion par le comité d'organisation.

Il s'assure de la disponibilité du médecin et de l'équipe de premiers secours et d'évacuation mobile, avec brancard et matériel de réanimation, aux dates et heures prévues.
Il convoque le nombre suffisant de Juge/Arbitre au moins dix jours avant la compétition ou en fonction du

programme annuel de chacun.

Il s'assure qu'il est bien en possession du matériel nécessaire, à savoir :

- Gong + Chronomètres (2)
- Balance
- Bulletins de pointage
- Fiche de pesée et PV de médecin
- Gants de secours

Le superviseur est le premier officiel à arriver sur les lieux de la réunion.
Lui ou le comité d'organisation doit être en possession des autorisations préfectorale et fédérale de réunion.
Ces questions administratives réglées, le superviseur fait les vérifications de sécurité du lieu de compétition et s'assure de la présence du matériel et des personnes utiles à son bon déroulement. C'est-à-dire :

- Issues de secours et Matériel incendie
- Barrière Vauban autour du ring ou de l'aire de combat
- Ring et accessoires
- Tables et chaises pour les officiels et les hommes de coin.
- Equipements sportif de rechange (gants 8 -10-12 oz)
- Une installation de sonorisation pour les annonces et la musique réglementaire
- Service d'ordre
- Médecin, équipe de secours et d'évacuation
- Présentateur de la soirée

6.1.1 La pesée

Il choisit une salle adaptée pour effectuer la pesée. Au moins 1 officiel doit être présent.

- La pesée est le terme générique regroupant les opérations de contrôle suivantes :
- Vérification de la validité du diplôme des coachs (obligatoirement présents avec leurs COMBATTANTS à la pesée)
- Documents sportifs de chaque COMBATTANTS (licence et passeport) et vérification des éventuels KO ou hors combat et périodes de repos qui auraient été prescrites
- Aspect corporel propre et règlementaire
- Autorisations parentales (pour les mineurs)
- Documents médicaux
- Poids de corps exact de chaque COMBATTANT
- La balance peut avoir une tolérance de +/- 200grs.

Le superviseur s'assure que toutes les personnes ayant un rôle à tenir pendant la réunion sont habilitées. Plus particulièrement les licences, origines (clubs) et qualifications des coachs. Il notera sur le PV de réunion le nom et la qualité d'un coach remplaçant qui encadre un COMBATTANT qui n'est pas de son club.

L'officiel affecté au contrôle des documents médicaux, ne fera que vérifier les dates des différents examens. Leur analyse sera faite par le médecin de réunion.
En compétition, la pesée a lieu le matin, et il doit se passer au moins trois heures entre la fin de la pesée et le début du premier combat.

Le comité d'organisation peut, avec l'accord du superviseur, étendre la durée de la pesée ou en modifier l'horaire ou la date. Seul un cas de force majeur peut motiver cette décision, qui sera, en outre, inscrite au PV de réunion.
Pour les compétitions à plusieurs tours, championnat national par exemple, le poids accusé le jour de l'inscription déterminera la catégorie de poids dans laquelle le COMBATTANT disputera toute la compétition.

Le COMBATTANT ne se présentant pas dans la catégorie où il est inscrit sera disqualifié.

Le contrôle du poids se fait en short de boxe ou bas de DOGGY, torse et pieds nus pour les hommes, en short de Boxe ou bas de DOGGY, t-shirt et pieds nus pour les femmes.

Dans le cas d'un dépassement de poids inférieur à 1,2 kg, le COMBATTANT peut se présenter **deux** autres fois sans dépasser le temps officiel de la pesée.
La prise de poids est strictement interdite.
Dans le cas d'un dépassement de poids supérieur à 1,200 kg, le COMBATTANT est disqualifié.

Les combats hors catégories de poids sont autorisés en rencontre officialisée. On retiendra dans ce cas l'écart de poids de la catégorie du COMBATTANT le plus léger.

6.1.2 Catégories d'âge

C'est l'année de naissance qui détermine la catégorie d'âge des COMBATTANTS pour la saison sportive en cours. Pour cette saison, se référer au règlement compétition.
La limite d'âge est fixée à 45 ans inclus pour les séniors.

6.1.3 Après la pesée

Le superviseur va présider la validation du programme en fonction de trois critères :
- Le poids
- La catégorie d'âge
- La classe

- Il contrôlera les bandages et les signera à la table officielle avant la mise des gants.
- Il vérifiera également avec le présentateur le palmarès des compétiteurs avant le début du gala.

Celui-ci devra suivre les directives du superviseur en concertation avec l'organisateur.

6.2 PENDANT LA COMPÉTITION

6.2.1 Pendant les combats ou les assauts

Il veille au bon déroulement de la réunion, et prend toutes les décisions et mesures qui s'imposent. C'est- à-dire qu'il apaise quand il le faut, raisonne le plus souvent, explique ou rappelle tel ou tel point du règlement et fait évacuer les personnes qui n'ont rien à faire autour du ring.
Il ne tolérera jamais la grossièreté et le comportement antisportif de la part des licenciés.

Il rend la décision de chaque combat en fonction des bulletins de pointages.

- **Nota : En aucun cas il ne doit changer la décision des juges sans leur accord.**

Il décide du vainqueur en cas de coup non vu, en fonction des mentions des juges.

Il fait intervenir le médecin en cas de hors combat ou de KO et à chaque fois qu'il le juge nécessaire, en particulier quand :

Il y a « jet d'éponge »
Il y a arrêt de l'arbitre pour coup à la tête ou au corps
Il y a blessure simple ou double sur appel de l'arbitre

Après examen, le médecin consigne sur le passeport médical ses prescriptions et repos éventuels supplémentaires à la règle.

Le superviseur mentionne le point d'impact ayant entrainé le KO ou hors combat sur le PV.

Après chaque combat, le superviseur remplit les passeports sportifs des COMBATTANTS, à

savoir :

- Date, dénomination de la réunion et lieu de celle-ci
- Classe et catégorie de poids
- Résultat du combat et points attribués
- Non et signature du superviseur

6.3 FIN DE COMPÉTITION

Il accède au désir d'un coach qui voudrait consulter les bulletins de pointage seulement en fin de manifestation et lorsque le public aura évacué la salle. Et ce quelle que soit le lieu géographique d'où vienne ce coach.
Il consigne sur le PV de réunion tout problème et incident survenu, KO et hors combat, il y joint les éventuels certificats médicaux et ferme le PV. Il enverra celui-ci à la commission d'arbitrage dans les plus brefs délais.

6.4 CHAMPIONNATS ET TIRAGE AU SORT

Le tirage au sort aura lieu après la pesée, et en présence des représentants officiels de chaque équipe. Les COMBATTANTS d'une même ligue ou d'un même club, seront si possible dans des poules différentes.

6.5 CONCLUSION

Toutes les annonces faites par le présentateur sont vérifiées et autorisées par le superviseur. Il fait annoncer les avertissements immédiatement après qu'ils soient donnés par l'arbitre.

Le superviseur reste à la disposition de la commission d'arbitrage pour toute précision complémentaire sur la réunion.

Dans toute situation non mentionnée dans le règlement, le superviseur a le pouvoir d'interprétation en demandant leur avis aux autres officiels.

- **EN TOUT ETAT DE CAUSE, C'EST LUI QUI REND LA DECISION FINALE**

CHAPITRE 9 : Dopage

Est considérée comme dopage l'administration, quel qu'en soit le mode opératoire, hors indication médicale, de substances et autres produits interdits inscrits dans la liste fournie par le Comité International Olympique.

Cette liste est régulièrement mise à jour.

L'usage de ces produits est donc interdit par les règlements.

Un COMBATTANT, un officiel, un coach ou un organisateur qui agirait à l'encontre de ces règles se verrait convoqué par la commission de discipline fédérale.

Si le fautif était reconnu coupable, il risquerait jusqu'à la radiation définitive de la dite fédération.

L'équipe du Cardio-Boxing-Club D'Angerville

Tel : 0607403759

Mail : cardioboxingclub.angerville@gmail.com