



JUIN 2015

REGLEMENTATION

KICKBOXING – K1RULES LIGHT

La Fédération Française de kick boxing muaythai et Disciplines Associées est affiliée à la WAKO. Par conséquent, elle applique les règlements sportifs édictés par cette fédération internationale.

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



SOMMAIRE

Art.1 DEFINITION	3
Art. 2 REGLES DE L'ASSAUT	3
Art. 3. LES ORDRES EN COMPETITION	4
Art. 4. LES ZONES CIBLES AUTORISEES.....	4
Art.5. TECHNIQUES AUTORISEES.....	5
Art.6. CRITERES ATTRIBUTION DE POINTS.....	5
Art.7. INFRACTIONS.....	8
Art.8. PENALITES – SORTIES (avertissements, disqualifications et sorties)	9
Art.9. GESTUELLE	10
Art.10. ENTRAINEURS PENDANT LES RENCONTRES.....	10
Art.11. LES OFFICIELS	11
Art.12. BLESSURES	12
Art.13. LE SALUT	12
Art.14. ACCORDS	12
Art.15. NOTE.....	12

Art.1 DEFINITION

Le K1RULES Light est une discipline de Kickboxing. La compétition en K1RULES Light doit être exécutée comme son nom l'indique, par des techniques bien contrôlées.

En K1RULES Light les compétiteurs boxent continuellement jusqu'à ce que l'arbitre de centre ordonne STOP ou BREAK.

Ils utilisent des techniques de coup de pieds et de poings et de genoux, mais ces techniques doivent être bien maîtrisées lorsqu'elles atteignent les cibles autorisées. Une importance équivalente doit être donnée aux techniques de pieds et poings. Le K1 rules light se déroule en période d'assaut et périodes de repos décomptées.

Le corps à corps doit durer moins de 5 secondes, il est permis de tenir son adversaire par le cou avec les deux mains de manière à attaquer avec le genou uniquement. Un seul coup de genou est autorisé par corps à corps.

L'arbitre de centre ne juge pas les kickboxeurs, il s'assure uniquement du respect des règles. Trois juges attribuent les points sur des feuilles de score ou sur tableau électronique.

La recherche de la mise hors combat (KO) est interdite.

Art. 2 REGLES DE L'ASSAUT

Les kickboxeurs entreront sur le tatami et se toucheront mutuellement les gants. Ensuite ils reculeront et adopteront une position offensive de combat en attendant l'ordre FIGHT de la part de l'arbitre.

L'arbitre débutera l'assaut en ordonnant FIGHT, lorsque l'arbitre ordonnera STOP, les deux kickboxeurs devront retourner à leur point de départ sur le tapis. Si l'arbitre ordonne BREAK les deux kickboxeurs doivent reculer pour ensuite reprendre l'assaut.

Le temps sera arrêté uniquement sur l'ordre de l'arbitre, lorsqu'il ordonnera TIME à la table de contrôle. Le temps n'est pas arrêté pour l'attribution des pénalités sauf si l'arbitre en décide autrement. L'arbitre ne doit pas parler aux kickboxeurs durant l'assaut sauf s'il arrête le chronomètre.

Les kickboxeurs peuvent avoir un entraîneur dans leur coin pendant l'assaut. Il doit rester assis dans le coin des entraîneurs durant l'assaut.

Aucun entraîneur ne sera autorisé à rentrer dans la zone de combat pendant la progression de l'assaut et aucun entraîneur ne sera autorisé à interférer avec un juge ou un arbitre. Aucun entraîneur ne sera autorisé à faire des remarques désobligeantes sur un juge ou un arbitre, ni de remarque sur le score donné ou pas. Un entraîneur peut être retiré de sa position d'entraîneur durant un assaut s'il gêne les officiels ou les arbitres.

Seul l'arbitre peut demander l'arrêt du temps. Un kickboxeur peut demander l'arrêt du chronomètre pour ajuster un équipement de sécurité ou pour faire vérifier une blessure.

L'arbitre n'est pas obligé d'arrêter le chronomètre s'il juge que cela retirerait l'avantage à l'autre kickboxeur. Le temps d'arrêt doit être limité au minimum.

Si l'arbitre juge que le kickboxeur utilise les arrêts de temps pour se reposer ou empêcher son adversaire de marquer des points, un avertissement lui sera donné et le kickboxeur qui continuerait la discussion avec les juges, pourrait être disqualifié pour motif de retarder l'assaut ou pour refus de combattre.

Art. 3. LES ORDRES EN COMPETITION

« **EN GARDE** » (**TOUCHEZ-VOUS LES GANTS**) : Au début de l'assaut uniquement

« **FIGHT** » : Pour débiter l'assaut ou après l'interruption de l'assaut

« **BREAK** » : Pour casser une position de corps à corps, après quoi les kickboxeurs doivent reculer avant de reprendre de l'assaut.

« **STOP** » : L'assaut est interrompu immédiatement et ne peut reprendre que lorsque l'arbitre donne à nouveau l'ordre FIGHT.

« **STOP TIME** » (**en formant un T avec les mains**) : Lorsqu'il veut arrêter l'assaut pour toutes raisons importantes. L'arbitre doit expliquer la raison de chaque avertissement au kickboxeur.

« **TIME** » : En formant la lettre T avec les mains, pour donner l'ordre au chronométreur d'arrêter le chronomètre jusqu'à ce que l'arbitre donne l'ordre FIGHT.

L'arbitre donnera l'ordre TIME dans les occasions suivantes:

- Lorsqu'il donne un avertissement à un kickboxeur (l'adversaire doit immédiatement se rendre dans le coin neutre).
- Lorsqu'un kickboxeur demande l'arrêt du temps en levant la main droite (l'adversaire doit immédiatement se rendre dans le coin neutre).
- Lorsque l'arbitre voit qu'il est nécessaire de remettre en place la tenue ou les équipements de sécurité d'un kickboxeur.
- Lorsqu'un arbitre voit qu'un kickboxeur est blessé (le temps d'intervention d'un médecin est de deux minutes pour tous les kickboxeurs).

Art. 4. LES ZONES CIBLES AUTORISEES

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

La tête

Avant, côté et front

Torse

Tronc et flancs

Membre inférieur

Toutes surfaces qui peuvent être attaquées avec le tibia y compris sur l'avant en coups de pieds circulaires

Pieds

Uniquement pour le balayage.

Il est interdit de :

- Attaquer la gorge, le bas ventre, les reins, le dos, les jambes, les articulations, l'aine et l'arrière de la tête ou de la nuque.
- Attaquer avec le coude, coup de tête, pouce et épaule
- Side kick ou front kick sur l'avant de la cuisse
- Coup de genou au visage
- Saisir la jambe de l'adversaire
- Tourner le dos à son adversaire, se dérober, tomber au sol délibérément, corps à corps intentionnel, toutes les techniques en aveugle, la lutte et baisser la tête sous la taille de l'adversaire
- Attaquer un adversaire qui est engagé dans les cordes
- Attaquer son adversaire qui tombe sur le sol ou qui est déjà au sol, et ceci dès qu'une main ou un genou touche le sol
- Quitter le tapis

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

Entraîneurs :

Il est interdit :

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

Art.5. TECHNIQUES AUTORISEES

- **Coups de pieds** : Avant, latéral, circulaire, revers, croissant, face, coup de pied sauté, balayage, coup de pied tournant.

Rappel : L'utilisation du tibia est autorisée.

Le coup de genou est autorisé au corps et sur les côtés de la cuisse

- **Poings** : Toutes frappes du poing (directs, crochets, uppercut)

- **Balayage** : Pour marquer des points avec un balayage, l'attaquant doit rester sur ses jambes à tout moment. Si à un moment donné de l'exécution du balayage l'attaquant touche le sol avec une partie de son corps autre que ses pieds, aucun point ne sera accordé. Un point sera accordé à l'attaquant si son adversaire touche le sol avec une partie de son corps autre que ses pieds.

Art.6. CRITERES ATTRIBUTION DE POINTS

Une technique autorisée frappe une cible autorisée. La zone autorisée de frappe du poing (pas l'intérieur de la main) ou du pied doit conduire à un contact net et contrôlé. Le juge doit vraiment voir la technique frapper la cible. L'attribution de point basée uniquement sur le son de la frappe n'est pas autorisée. Le kickboxeur doit regarder le point de contact lorsqu'il exécute la technique.

Toutes les techniques doivent être exécutées avec une puissance raisonnable. Toutes les techniques qui consistent à simplement toucher, effleurer ou pousser l'adversaire ne feront pas l'objet de points.

Si un kickboxeur saute en l'air pour attaquer ou défendre, il doit atterrir (debout) à l'intérieur de la zone de combat pour marquer des points suite à l'exécution de la technique, il doit garder l'équilibre, il n'a pas le droit de toucher le sol avec une partie de son corps autre que les pieds.

Les points

Coup de poing	1 pt
Coup de pied au corps	1 pt
Coup de genou	1 pt
Balayage du pied conduisant l'adversaire à toucher le sol avec une partie de son corps autre que ses pieds	1 pt
Coup de pied à la tête	2 pts
Coup de pied sauté au corps	2 pts
Coup de pied sauté à la tête	3 pts

Art.6.1 Directive 1 – attributions de points (utilisation du système électronique)

Toutes les techniques autorisées (coup de poings, de pieds, genou et balayages) doivent clairement atteindre une cible autorisée avec vitesse, précision, équilibre. Alors le juge appuiera une fois sur le bouton de sa souris pour une technique de poing ou de pied sur le corps ou le pied, s'il s'agit de coup de pied à la tête il appuiera deux fois, s'il s'agit d'un coup de pied sauté à la tête trois fois et un coup de pied sauté au corps deux fois. Indiquant le kickboxeur concerné (coin rouge ou bleu). Les points, à commencer par le premier round, seront constamment ajoutés par les juges et seront visibles par tous sur l'écran qui se trouvera sur la table du jury.

A la fin de l'assaut, le gagnant sera le compétiteur qui aura obtenu le plus de points (qui apparaîtront sur l'écran).

Si l'arbitre inflige une faute ou un avertissement, il l'indiquera en face des juges et du responsable de surface, le chronométreur devra le rentrer dans le système électronique. Cela sera ensuite affiché sur l'écran visible par le public.

Si l'arbitre inflige un point de pénalité (-1) il indiquera la sanction individuellement à chaque juge, l'opérateur devra le rentrer dans le système informatique. Ce point négatif sera matérialisé sur l'écran par une perte de trois points par juge (touches) sur le total du kickboxeur sanctionné.

A la fin de l'assaut, le gagnant sera le compétiteur qui aura obtenu le plus de points (qui apparaîtront sur l'écran).

Art.6.2. En cas d'égalité (électronique)

Si l'assaut se termine par une égalité (égalité des points à l'issue des trois rounds) par un ou plusieurs juges, le système électronique désignera automatiquement comme vainqueur le kickboxeur qui aura marqué le plus grand nombre de points sur le dernier round.

Utilisation des fautes et des points négatifs : sélectionner le kickboxeur avec le moins de fautes et points négatifs. La raison est que ce kickboxeur a eu un assaut plus équitable. Les juges appuient sur le bon bouton pour indiquer le vainqueur à l'arbitre.

Art.6.3 Directive 2 – attributions de points (utilisation de compteur manuel et feuilles de score)

Toutes les techniques autorisées (coup de poings, de pieds, genou et balayages) doivent clairement atteindre une cible autorisée avec vitesse, précision, équilibre. Alors le juge attribuera des points à chacun des kickboxeurs en utilisant des compteurs manuels. Le score des compteurs manuels sera reporté sur les feuilles de score après chaque round. Les scores seront additionnés et le vainqueur sera celui qui aura obtenu le plus de points à l'issue des trois rounds.

Note : tous les assauts en light contact se déroulent sur un système de score continu. Lors des championnats si un système digital n'est pas disponible, les juges sont dans l'obligation d'utiliser des compteurs manuels.

A la fin d'un assaut, le juge additionnera les points attribués et annoncera le nom du kickboxeur qui aura obtenu le plus grand nombre de points. Le juge doit encercler le nom du kickboxeur.

Coup de poing	1 click
Coup de pied au corps	1 click
Coup de genou	1 click
Balayage du pied conduisant l'adversaire à toucher le sol avec une partie de son corps autre que ses pieds	1 click
Coup de pied à la tête	2 clicks
Coup de pied sauté au corps	2 clicks
Coup de pied sauté à la tête	3 clicks

Art.6.4. En cas d'égalité (compteur manuel)

Si l'assaut se termine par une égalité (égalité des points à l'issue des trois rounds), afin de désigner le vainqueur, le juge doit prendre en considération les remarques des feuilles de scores dans l'ordre.

Ces remarques d'après les feuilles de scores sont :

- Meilleur dans le dernier round.
- Moins de sanction
- Le plus actif.
- Le plus de coups de pieds.
- Meilleure défense.
- Meilleur style et meilleures techniques.

Art.6.5. Points négatifs

Critères pour les points négatifs, attribués seulement par l'arbitre à la suite d'avertissements.

- Styles de combat impropres.
- Corps à corps permanent.
- Avancer tête baissée de façon constante et continue, tourner le dos.
- Contact excessif.
- Frappe trop puissante.
- Violation sérieuse des règles.
- Equipement non conforme lors du contrôle sur le ring
- Retard au 3ème appel du Kickboxeur (à la fin des 2 minutes enclenché par le chrono, il sera disqualifié)

Durant l'assaut, toutes les techniques à très courte distance pendant une saisie ne doivent pas être prises en considération par les juges.

Art.6.6. Décisions

Les décisions suivantes peuvent entraîner la fin de l'assaut:

- Vainqueur aux points
- Vainqueur par disqualification de l'adversaire

Dans les cas difficiles, l'arbitre peut demander la disqualification sans avoir donné d'avertissement au préalable, mais uniquement après avoir consulté les juges.

Par exemple :

- Assommer son adversaire avec une frappe à la tête ou une attaque interdite.
- Pour frappe excessive et continue après l'ordre STOP.
- Pour conduite antisportive extrême de la part d'un kickboxeur telle qu'insulter un arbitre ou l'adversaire mais également pour attitude agressive.
- Vainqueur par non présentation de l'adversaire.
- Sorties excessives du tapis
- Vainqueur par arrêt du combat (l'arbitre arrête).
- Un avertissement officiel ne peut être donné qu'à la suite d'une décision à la majorité des juges.

Un assaut peut être arrêté si un kickboxeur n'est pas en mesure de combattre ou de se défendre mais également si l'autre kickboxeur affiche une totale supériorité technique.

L'arbitre décide du vainqueur. Si l'assaut est arrêté en raison d'une blessure d'un des kickboxeurs, alors les officiels doivent prendre une décision en se basant sur l'article 12 du présent règlement.

Art.6.7. Changement de décisions

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

- Des erreurs sont découvertes lors du calcul des points sur les feuilles des juges.
- Un des juges déclare avoir fait une erreur et à inversé les scores des boxeurs
- Il y a violation évidente des règles de la FFKMDA

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

Les vidéos ne sont pas recevables.

Art.6.8. Attributions des points

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

Directive 1 – concernant les frappes pendant les rounds

Pendant chaque round, un juge marquera les points respectifs de chaque kickboxeur, selon le nombre de frappes techniques contrôlées que chacun a reçu. Pour être comptée une frappe par coup de poing, coup de genou ou coup de pied ne doit pas être bloquée, même partiellement déviée ou arrêtée. Le valeur de la frappe comptabilisée sera enregistrée par compteur manuel ou digital à la fin de chaque round et attribuée au kickboxeur selon son degré de supériorité.

Des frappes données par des kickboxeurs ne seront pas considérés si :

- Elles sont contraires à la réglementation.
- Elles atterrissent sur les bras.
- Elles sont trop faibles

Directive 2 – concernant les infractions

Lors de chaque round un juge ne peut pas pénaliser chaque infraction qu'il voit, indépendamment de ce que l'arbitre a vu ou n'a pas vu. Il doit attirer l'attention de l'arbitre sur cette infraction. Si l'arbitre donne un avertissement quel qu'il soit à un des kickboxeurs, les juges doivent le noter, en inscrivant un W dans la colonne des fautes sur la feuille de score ; mais cela ne veut pas dire un point négatif direct pour l'autre kickboxeur. Lorsqu'un arbitre décide de donner un point négatif à un kickboxeur, la table des officiels l'appliquera au kickboxeur comme indiqué par l'arbitre.

Art.7. INFRACTIONS

Les avertissements donnés au coin du kickboxeur seront imputés au kickboxeur.

L'arbitre peut, sans arrêter l'assaut, faire une mise en garde à un kickboxeur à tout moment. S'il veut donner un avertissement à un kickboxeur, il arrêtera l'assaut et annoncera l'infraction. Il le montrera aux trois juges, en pointant sur le kickboxeur concerné. Les actions suivantes sont considérées comme fautes :

- Faire trébucher, frapper avec les coudes.
- Frapper avec la tête, les épaules, l'avant-bras et les coudes, étrangler son adversaire, écraser son visage avec son bras ou son épaule, repousser l'adversaire.
- Frapper avec les gants ouverts, avec l'intérieur du gant, ou avec le poignet
- Frapper le dos de l'adversaire, particulièrement sur la nuque, la tête et les reins.
- S'allonger, lutter ou ne pas combattre du tout.
- Saisir et maintenir.

- Attaquer un adversaire qui est au sol ou en train de se relever.
- Corps à corps sans raison.
- Frapper après avoir saisi son adversaire, ou en tirant l'adversaire sur la frappe.
- Attraper ou maintenir le bras de l'adversaire ou mettre son bras sous le bras de l'adversaire.
- Baisser la tête sous la ceinture de l'adversaire de manière qui pourrait s'avérer dangereuse pour ce dernier.
- User de moyens artificiels pour une défense passive ou se laisser tomber intentionnellement, de façon à éviter la frappe.
- Insulter ou utiliser un langage agressif durant un round.
- Refuser de reculer après l'ordre BREAK.
- Essayer d'asséner un coup à l'adversaire immédiatement après l'ordre BREAK et avant de reculer.
- Assaillir ou insulter un arbitre à tout moment.
- Lorsqu'un avertissement ou une faute particulière a été donné par exemple un corps à corps.

Entraîneurs et soigneurs

- Contestation inappropriée / faire des commentaires sur la décision d'un arbitre/juge.
- Contestation inappropriée / faire des commentaires sur un point non attribué.
- Attaquer ou proférer des injures verbales à un officiel à l'intérieur ou en dehors du tatami.
- Pousser, saisir sans aucun autre but, cracher ou même tenter une seule de ses actions entrainera l'expulsion immédiate de la zone des entraîneurs du tatami et un éventuel retrait permanent de la salle ou de l'évènement suivi d'un examen du comité technique.

L'arbitre ne fera pas de nouvelle mise en garde pour une même infraction. Une troisième mise en garde pour la même faute sera suivie d'un avertissement officiel. Si un arbitre pense que l'infraction a été commise à son insu, il demandera un arrêt du temps et consultera les juges.

Art.8. PENALITES – SORTIES (avertissements, disqualifications et sorties)

Les avertissements devraient être donnés fort et à haute voix de façon à ce que les deux kickboxeurs et les entraîneurs puissent l'entendre et comprendre l'avertissement. L'arbitre doit faire face au kickboxeur ayant commis la faute et lui donner l'avertissement.

Pour attribuer un point de pénalité l'arbitre doit en premier lieu demander l'arrêt du temps. Il doit faire face au chronométrateur et indiquer qu'un point de pénalité va être attribué en désignant le kickboxeur concerné et indiquer haut et fort la raison pour laquelle il est pénalisé.

Les avertissements seront reportés tout au long de l'assaut dans chaque round. Lorsque des arbitres donnent des avertissements ou des points de pénalités (négatifs) ils doivent arrêter le chronomètre.

Règles de sorties du Tatami

- | | |
|-------------------------|---|
| 1ere sortie | Avertissement officiel |
| 2 ^{ème} sortie | Avertissement officiel – un point de pénalité donné verbalement communiqué à l'athlète / entraîneur par un signe de la main |
| 3 ^{ème} sortie | Avertissement officiel – un point de pénalité donné verbalement communiqué à l'athlète / entraîneur par un signe de la main |
| 4 ^{ème} sortie | Disqualification verbale communiquée à l'athlète / entraîneur par un signe de la main approprié |

Violations des règles (en dehors des sorties)

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1 ^{er} avertissement verbal | Avertissement discrétionnaire (peut être transformé en avertissement officiel s'il y a lieu) |
| 1ere violation officielle | Avertissement officiel |
| 2 ^{ème} violation officielle | Avertissement officiel – un point de pénalité donné verbalement communiqué à l'athlète / entraîneur par un signe de la main |

3 ^{ème} violation officielle	Avertissement officiel – un point de pénalité donné verbalement communiqué à l'athlète / entraîneur par un signe de la main
4 ^{ème} violation officielle	Disqualification verbale communiquée à l'athlète / entraîneur par un signe de la main approprié

Art.8.1 Disqualification

Si une disqualification est considérée, l'arbitre se concertera avec les juges et l'observateur de la zone afin de s'assurer que les procédures sont bien appliquées avant de procéder à la disqualification.

Art.8.2 Sorties

Si un kickboxeur quitte la zone (sortie) sans avoir été poussé, frappé, ou mis KO par son adversaire, cela sera considéré comme « une sortie volontaire » et il recevra un avertissement de la part de l'arbitre. Lors de la deuxième sortie le kickboxeur perdra un point. Sur la troisième sortie –1 point. Sur la quatrième sortie le kickboxeur qui quitte la zone sera disqualifié. Si le kickboxeur combat sur le bord du tatami, l'arbitre ne doit pas arrêter l'assaut et ainsi éviter les sorties des kickboxeurs.

« Sortie » signifie :

Dépasser la ligne, juste avec un pied – tout le pied doit être en dehors de la zone désignée.

Si le kickboxeur est poussé par son adversaire, ou s'il est sorti de la ligne suite à une frappe ou un coup de pied, cela n'est pas considéré comme une sortie volontaire.

Les avertissements pour sorties de zone seront clairement distincts des avertissements pour d'autres fautes. Toutes les sorties seront indiquées au kickboxeur et à la table des officiels.

Art.9. GESTUELLE

Arbitre de centre :



Avertissement verbal / avertissement officiel / 1 point négatif / disqualifié

Art.10. ENTRAINEURS PENDANT LES RENCONTRES

Un entraîneur, qui doit obéir aux règles suivantes, peut assister chaque kickboxeur :

- Seuls l'entraîneur peut se trouver au niveau du tatami durant les pauses.
- Aucun conseil, aucune aide ni aucun encouragement ne peut être donné au kickboxeur durant le round.
- L'entraîneur peut abandonner un assaut pour le compte du kickboxeur et peut également en cas de difficulté du kickboxeur, jeter l'éponge ou la serviette sur le tatami.
- Lors de l'assaut, ni l'entraîneur ni le soigneur ne peuvent se trouver sur le tatami. Ils doivent, avant chaque round, retirer les serviettes ou les sceaux, etc.
- Tous les entraîneurs, soigneurs ou officiels qui encouragent ou incitent les spectateurs à donner des conseils par signes, ou qui encouragent le kickboxeur pendant un round, peuvent être suspendus de leur fonction pour la compétition en cours.

- Un entraîneur ou un soigneur qui viole les règles, peut recevoir un avertissement ou être disqualifié par l'arbitre en raison d'un mauvais comportement et se voir refuser la fonction d'entraîneur ou de soigneur pour le reste de la compétition.

Art.11. LES OFFICIELS

Pour les règles générales et toutes les descriptions détaillées concernant les officiels, voir chapitre 2.

Art.11.1 Arbitres et juges

Trois juges de la FFKMDA qui seront assis sur le côté du tatami, éloignés des spectateurs, doivent noter chaque assaut. Chacun des trois juges devra être assis au milieu des trois coins respectifs de la zone de combat.

Art.11.2 Arbitres

A la fin d'un assaut, l'arbitre de centre doit rassembler et vérifier les feuilles d'attribution de points des trois juges. Après vérification, il doit les remettre au responsable de surface ou s'il est absent au présentateur.

Lorsque le vainqueur est annoncé, l'arbitre doit soulever le bras du kickboxeur.

Art.11.3 Rôle/Pouvoir des arbitres

Un arbitre peut :

- Arrêter un assaut à tout moment s'il considère qu'il est trop déséquilibré et dans l'intérêt de la santé et de la sécurité.
 - Arrêter un assaut à tout moment si un kickboxeur a reçu un coup non autorisé ou s'il est blessé, ou s'il considère qu'un kickboxeur n'est plus en mesure de continuer.
 - Arrêter un assaut à tout moment s'il trouve que les kickboxeurs ont un comportement antisportif. Dans un tel cas, il peut disqualifier un ou les deux kickboxeurs.
 - Prévenir un kickboxeur ou arrêter l'assaut et donner un point négatif ou un avertissement à un kickboxeur pour une infraction.
 - Expulser un entraîneur ou un soigneur ayant transgressé les règles ou le kickboxeur lui-même si l'entraîneur ou le soigneur refuse d'obéir à ses ordres.
 - Disqualifier, avec ou sans avertissement, un kickboxeur qui a commis une infraction
 - Si un kickboxeur transgresse les règles mais ne mérite pas forcément une disqualification, l'arbitre doit arrêter l'assaut et donner un avertissement au kickboxeur. Avant l'avertissement, l'arbitre doit ordonner au kickboxeur d'arrêter l'assaut. L'avertissement doit être donné de manière claire, de façon à ce que le kickboxeur comprenne bien la raison et cause de la pénalité. L'arbitre doit signaler de la main à chacun des juges qu'un avertissement spécifique a été donné et désigner clairement le kickboxeur qui a été sanctionné. Après avoir donné l'avertissement, l'arbitre donne l'ordre de boxer. Si un kickboxeur reçoit trois avertissements officiels dans un même assaut, il est disqualifié.
- Un arbitre peut mettre en garde un kickboxeur. Une mise en garde est un avertissement donné par un arbitre à un kickboxeur pour avoir transgressé une règle. Pour ce faire, il n'a pas besoin de stopper l'assaut, et peut réprimander le kickboxeur durant l'assaut.

Art.11.4 Les juges

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

Durant l'assaut, il ne parlera pas au kickboxeur, aux autres juges ou à toute autre personne, à l'exception de l'arbitre.

Il peut, si nécessaire, à la fin de chaque round, notifier l'arbitre d'un incident qu'il aurait manqué, par exemple lui faire part de la mauvaise conduite d'un soigneur, etc.

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

Les points/coups enregistrés doivent être listés séparément pour chaque round.

Il ne quittera pas sa place jusqu'à ce que la décision soit annoncée.

Le juge en service doit utiliser un compteur manuel.

Art.12. BLESSURES

En cas de blessures d'un des compétiteurs, l'assaut sera stoppé uniquement le temps nécessaire pour qu'un médecin ou l'équipe médicale décide si le kickboxeur blessé peut continuer l'assaut ou pas.

Une fois que l'équipe médicale ou le médecin arrive sur le tatami, il n'aura que deux minutes pour décider du traitement de la blessure. Tous les traitements doivent être apportés dans un délai de deux minutes.

Si la blessure est sérieuse et doit être traitée par l'équipe médicale ou le médecin, seul le médecin ou l'équipe médicale peut décider de la fin de l'assaut.

Si l'assaut doit être arrêté en raison d'une blessure, l'arbitre et les deux juges doivent décider :

- Qui a causé la blessure ?
- Si la blessure était intentionnelle ou pas.
- Si c'était la faute du kickboxeur blessé ou pas.
- Si la blessure a été causée par une technique non autorisée ou pas.
- S'il n'y avait pas de violation des règles de la part du kickboxeur non blessé, ce dernier gagnera par forfait
- Si le kickboxeur non blessé a violé les règles, le kickboxeur blessé gagnera par disqualification.
- Si le kickboxeur blessé est déclaré apte à continuer l'assaut par l'équipe médicale ou le médecin, alors l'assaut reprendra.
- Si un kickboxeur est blessé durant l'assaut, le docteur est la seule personne qui peut évaluer les circonstances.
- Si un kickboxeur demeure inconscient, seul l'arbitre et le médecin en charge seront autorisés à rester sur le tatami. Sauf si le médecin a besoin d'assistance.

En cas de KO, se reporter au règlement général Kickboxing-Tatami FFKMDA

Art.13. LE SALUT

Avant et après un assaut, les kickboxeurs se toucheront les gants comme signe de rivalité purement amicale et sportive, conformément à la réglementation du kickboxing. Le salut aura lieu avant de commencer le premier round et après la décision.

Art.14. ACCORDS

Le présent règlement est en adéquation avec celui de la WAKO, fédération internationale à laquelle la FFKMDA est affiliée.

Art.15. NOTE

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

Seul le comité directeur de la FFKMDA peut modifier le présent règlement.