



amateur.wkfworld.com

Fédération mondiale de kickboxing

RÈGLEMENT AMATEUR OFFICIEL

Édition de janvier 2023

Introduction

Le présent règlement remplace toutes les règles publiées précédemment. Il constitue également le règlement officiel des compétitions amateur de la WKF.

Ce règlement dans sa version actuelle est valable pour tous les États membres. Des obligations et exigences juridiques propres à des régions précises peuvent être prises en compte si nécessaire.

La langue officielle du Comité international de réglementation (IRC) est l'anglais. Ce règlement peut être traduit dans d'autres langues par l'IRC. En cas de divergence, la version officielle anglaise prévaudra.

Il est interdit de copier, de publier ou de distribuer ce règlement sans le consentement exprès écrit de la WKF ou de l'IRC, que ce soit en format électronique, numérique, physique ou sous toute autre forme.

Ce règlement peut être commandé gratuitement sur le site officiel de la Fédération mondiale de Kickboxing :

www.wkfworld.com

Table des matières

1. Généralités

- 1 WKF et IRC
- 2 Statut d'amateur (définition)
- 3 Dopage (Définition et contrôle)
- 4 Inscription (Sportpass, permis et identification)
- 5 Catégories d'âge (junior, adulte, vétéran, maître)
- 6 Catégories de poids / Pesée / Examen médical
- 7 Organisation du tournoi (aires de combat, rings de boxe)
- 8 Arbitres (licences, mission, code vestimentaire)

2. Combats de points	SKT
3. Contact léger et coups de pied légers	LCT
4. Plein contact	FCT
5. Coups de pied bas	LOW
6. K-1	K-1
7. Boxe thaïe	TBX

1. Généralités

1.WKF et IRC

1.1 WKF

La WKF est la World Kickboxing Federation (Fédération mondiale de kickboxing) dont le siège social est à Vienne, en Autriche. Les fédérations nationales affiliées sont membres de la WKF.

1.1 IRC

L'IRC est l'International Rules Committee (Comité international de réglementation). L'IRC est constitué de l'arbitre en chef de la WKF et de quatre arbitres A1 désignés.

L'IRC peut effectuer des modifications ou des omissions aux règles existantes, ainsi qu'en créer de nouvelles. L'IRC peut également rendre des décisions dans certaines situations. De plus, l'IRC gère les affaires relatives aux arbitres lors de tournois plus importants.

Les membres de l'IRC sont nommés uniquement à partir du siège social mondial de la WKF.

1.2 Statut d'amateur

1.2.1 Auparavant, le terme « amateur » était utilisé pour désigner tous les combattants des divisions Plein contact, Coups de pied bas, K-1 et Boxe thaïe. Il est utilisé dans le présent règlement pour désigner tous les combattants qui ne sont pas des professionnels.

1.2.2 Un combattant est considéré comme un amateur s'il ne remplit aucune des conditions suivantes :

- a) Le combattant est lié par un contrat professionnel.
- b) Le combattant n'a jamais participé à un événement de plus de 5 rounds ou de Boxe thaïe de catégorie A.
- c) Le combattant figure sur une liste de rang professionnel.

1.2.3 Si un combattant croit être inscrit sur une liste de rang pro par erreur, il doit le signaler à sa fédération nationale et à l'organisation responsable de publier la liste afin de demander la confirmation de son statut d'amateur. L'IRC rendra la décision d'accorder ou non le statut d'amateur au combattant. Le statut d'amateur lui sera accordé tant que la demande sera en attente.

1.2.4 Un combattant n'ayant pas le statut d'amateur ne peut pas participer à des événements amateur. Si l'IRC est avisé d'une infraction à cette règle, il peut prendre une ou plusieurs des mesures suivantes :

- a) La disqualification du combattant non amateur
- b) Une interdiction de combattre ou une suspension d'une durée déterminée par l'IRC
- c) Une amende d'au moins 300 EUR
- d) La révocation d'un titre mondial requiert l'approbation du siège social de la WKF.

1.3 Dopage

1.3.1 Il est interdit d'utiliser toute substance visant à améliorer les performances si une telle substance est interdite par l'une des organisations appropriées (CIO, Agence antidopage, Comité national olympique, AMA, etc.) à titre de substance dopante.

1.3.2 La WKF, l'IRC, le promoteur du tournoi et le médecin officiel peuvent effectuer des contrôles. Avec l'autorisation de la WKF, d'autres organisations et personnes qualifiées peuvent effectuer ces contrôles là où la loi l'exige.

1.3.3 Un combattant qui évite, empêche ou élude délibérément de tels contrôles ou qui les manipule de quelque manière que ce soit peut être disqualifié et frappé d'une interdiction de combattre pour une durée déterminée par l'IRC.

1.3.4 L'intimité des combattants, plus particulièrement celle des enfants et des femmes, doit être respectée. Les contrôles de dopage doivent être réalisés par une personne qualifiée du même sexe. Lorsque cela n'est pas possible, un membre de l'IRC du même sexe doit superviser la collecte de l'échantillon à tester.

1.3.5 Aucune substance autre que l'eau ne peut être administrée à un athlète entre les rounds d'une compétition. En particulier, les sels odorants sont expressément interdits. Leur utilisation entraînera la disqualification immédiate et l'athlète et la prise de mesures disciplinaires contre son club.

1.4 Inscription

1.4.1 Tout combattant qui souhaitent être admis à une compétition, un tournoi ou un gala doit remplir les conditions suivantes :

- a) Posséder un carnet sportif délivré ou accepté par la WKF (Sport Book ou Sport Pass)
- b) Avoir une étampe d'autorisation valide pour l'année en cours apposée dans son Sport Book.
- c) Avoir une entrée dans son Sport Book attestant qu'il est « apte à se battre ». Toute évaluation médicale doit être datée des 12 derniers mois (cette règle ne s'applique pas aux compétiteurs participant à des événements de forme seulement).
- d) Ne pas être exclu de l'événement pour des raisons médicales ou pour toute autre raison.
- e) Montrer l'attestation médicale d'un EEG, en cas de 3 KO à la tête en moins de 12 mois. L'EEG doit être effectué après la période d'interdiction.

- f) Pour les femmes combattantes, ne pas être enceinte.

1.4.2 Entrées au Sport Book de la WKF

Les promoteurs d'un tournoi, d'une compétition ou d'un gala sont responsables de faire les entrées suivantes dans le carnet sportif de la WKF:

- a) Le lieu, la date et le nom de l'événement
- b) La discipline et le score du combattant
- c) Tout KO, arrêt ou abandon

L'arbitre en chef, le superviseur de zone/ring de la WKF, ou le médecin en cas de KO, d'arrêt ou d'abandon, peut faire les entrées à la place du promoteur.

1.4.3 Périodes d'interdiction après un KO, un arrêt ou un abandon

- a) 1 mois après le premier incident
- b) 3 mois après le deuxième incident;
- c) 12 mois après le troisième incident en 12 mois (EEG requis).

Après une interdiction de 12 mois en raison de trois KO, arrêts ou abandons en 12 mois, le combattant doit également soumettre une évaluation médicale avec un résultat d'examen EEG négatif avant de pouvoir être admis à toute compétition.

1.4.4 Identification des combattants

Lors des événements internationaux, les combattants doivent s'identifier et prouver leur nationalité à l'aide d'une pièce d'identité délivrée par le gouvernement.

Les combattants qui présentent une carte d'identité de la WKF, affichant le numéro MAP à 5 chiffres, n'ont pas besoin d'une autre pièce d'identité. Le numéro MAP à 5 chiffres indique que leur passeport ou pièce d'identité a déjà été vérifiée.

1.4.5 Choix de la nationalité

Un combattant qui peut prouver une relation particulière avec un pays autre que celui dont il a la nationalité doit soumettre un des documents suivants à la WKF :

- a) Certificat de naissance du pays choisi
- b) Certificat de mariage avec un citoyen du pays choisi
- c) Titre de résidence permanente du pays choisi

La demande doit être soumise par écrit à la WKF du pays choisi. Celle-ci doit ensuite présenter la demande au siège social de la WKF. Un combattant qui choisit un pays de cette façon peut uniquement changer de pays après avoir obtenu une nouvelle citoyenneté ou un nouveau statut de résident permanent.

Le siège social de la WKF prend la décision finale quant à ces demandes, qui doivent être soumises au moins 1 mois avant la compétition à laquelle le combattant a l'intention de participer.

1.5 Catégories d'âge

Junior	Âgé d'au moins 15 ans, mais de moins de 18 ans, au DERNIER JOUR de la compétition
Adulte	Homme ou femme âgé d'au moins 16 ans, mais de moins de 35 ans, au DERNIER JOUR de la compétition
Vétéran	Homme ou femme âgé d'au moins 35 ans, mais de moins de 40 ans, au DERNIER JOUR de la compétition
Maître	Homme âgé d'au moins 40 ans au DERNIER JOUR de la compétition

1.6 Pesée

1.6.1 La pesée doit être terminée au moins deux heures avant le premier combat.

1.6.2 Tournois, compétitions ou galas internationaux

Dans la mesure du possible, un groupe d'arbitres volontaires désignés, de préférence de différents pays, supervise la pesée la veille du début d'une compétition internationale.

1.6.3 Participants de sexe masculin et féminin

S'il y a des combattants de sexe masculin et féminin, les examens médicaux doivent avoir lieu dans des salles séparées, ou dans la même pièce, mais à différents moments. De plus, les examens doivent être effectués par un membre du personnel médical de même sexe, si possible.

1.7 Compétition – Gestion

1.7.1 Aire de combat (Semi-contact, Forme, MMA et Contact léger – si les combats LKT ou MMA ne sont pas disputés dans un ring)

- L'aire de combat doit être carrée et mesurer de 6 à 8 mètres de côté.
- Sur deux côtés se faisant face, à 1 mètre du centre du carré vers l'extérieur, deux lignes parallèles doivent être tracées. Les combattants doivent se placer sur ces lignes au début du combat.
- Autour de l'aire de combat, une bande de sécurité de 1 m doit être maintenue dégagée. Aucun spectateur ni aucune table d'arbitre ne peut être placée dans cette bande. La bande peut être tracée au sol.
- Le chronométrateur et le marqueur (pour le semi-contact) sont installés à la table des arbitres, en face de l'arbitre du centre. Les tableaux électroniques et écrans sont autorisés.
- S'il n'y a qu'une seule aire de combat, un espace suffisant pour le personnel médical et/ou le personnel d'urgence doit être laissé à la table des arbitres.
- La table des arbitres doit être équipée des éléments suivants :

Listes des combattants, tableaux de pointage ou écrans électroniques, chronomètre de table et chronomètre à main en réserve

Signal acoustique (cloche, sifflet, avertisseur sonore); un sac de sable est également autorisé

Papiers et crayons de rechange; un ordinateur et une imprimante sont autorisés

1.7.2 Ring de boxe (tous les sports Plein contact, MMA et Contact léger)

- Le ring de boxe doit respecter les normes de l'Association Internationale de Boxe (IBA).
- Le ring de boxe, toutes les protections latérales et les cordes doivent être inspectés avant le premier combat afin de vérifier leur conformité et leur sécurité.

- c) La longueur latérale du carré est entre 4,5 m et 6,10 m (longueur des cordes latérales). Le ring doit être entouré de 4 cordes.
- d) Les quatre coins doivent être faits en métal. La distance diagonale entre chacun ne doit pas dépasser 10,6 m (mesuré jusqu'à l'extérieur).
- e) La hauteur des coins ne doit pas dépasser 1,32 m (52 po) au-dessus de la plateforme du ring.
- f) Tous les coins doivent être recouverts de coussins tels que ceux généralement utilisés pour éviter les blessures.
- g) Aucune des 4 cordes ne doit avoir un diamètre inférieur à 2,5 cm (1 po).
- h) La corde la plus basse doit être placée à 33,02 cm (13 po) au-dessus de la plateforme et la corde supérieure doit être à une hauteur maximale de 1,32 m.
- i) Toutes les cordes doivent être recouvertes d'un matériau souple bien ajusté.
- j) La plate-forme elle-même peut être placée à une hauteur de 90 cm à 120 cm au-dessus du sol. Elle doit être recouverte de mousse ou d'un matériau similaire sous la couche de sol du ring.
- k) Des escaliers doivent être placés dans les coins rouge et bleu.
- l) Des tables et des chaises pour les juges doivent être placées le long des trois autres côtés du ring.
- m) S'il n'y a qu'un seul ring, un espace suffisant pour le personnel médical et/ou le personnel d'urgence doit être laissé à la table des arbitres.
- n) Pour éviter les blessures, les caméramans ne sont pas autorisés sur la plateforme pendant les rounds.

1.8 Licences d'arbitre

- F Juge national pour les événements régionaux
- E Juge national pour les événements nationaux
- D Juge et arbitre national pour les événements nationaux

C Juge et arbitre international pour les événements internationaux, y compris les titres régionaux
B Juge et arbitre international pour tous les événements, y compris les titres professionnels nationaux
A Juge et arbitre international pour tous les événements, y compris les titres professionnels internationaux

A1 Superviseur International – combats internationaux et championnats amateurs

1.8.3 Les licences nationales F, E et D peuvent être attribuées par l'arbitre national en chef du pays visé après le séminaire annuel d'arbitrage. Ces licences sont valides pour 12 mois, après quoi elles doivent être renouvelées.

1.8.4 Les licences internationales C et B sont délivrées directement par l'arbitre en chef de l'IRC après le séminaire international d'arbitrage ou directement par le siège social de la WKF. Ces licences doivent être confirmées par l'IRC et sont valides trois ans, à moins que leur validité soit raccourcie pour quelque raison que ce soit.

1.8.5 Tous les arbitres internationaux sont responsables de renouveler leur propre licence au moins tous les trois ans.

La licence A et la licence de superviseur A1 peuvent uniquement être accordées par décision majoritaire de l'IRC ou directement du siège social de la WKF. Ces licences sont valides trois ans. Tous les arbitres et superviseurs internationaux de classe A sont responsables de renouveler leur propre licence au moins tous les trois ans.

Arbitres et juges internationaux

1.8.6 L'âge minimum est de 18 ans, et l'arbitre ou le juge doit être membre d'une fédération nationale de la WKF. Il doit assister aux séminaires internationaux.

1.8.7 Une connaissance de base de l'anglais est requise. Tous les séminaires internationaux se déroulent en anglais.

1.8.10 La majorité des membres de l'IRC doivent appuyer une nomination d'arbitre A ou de superviseur A1 pour qu'elle soit approuvée.

1.8.11 Le président de l'IRC doit appuyer une nomination d'arbitre B pour qu'elle soit approuvée.

1.8.12 L'arbitre en chef ou le représentant du pays visé doit appuyer une nomination d'arbitre C pour qu'elle soit approuvée. Un arbitre national ne peut pas obtenir un statut international sans l'autorisation de son arbitre en chef.

1.8.13 L'IRC peut exiger comme condition à une nomination d'arbitre A ou B la participation à des séminaires et/ou la réussite d'un test, ainsi qu'une maîtrise suffisante de l'anglais (la langue officielle de l'IRC). Les nominations doivent être confirmées périodiquement, au moins tous les 3 ans.

1.8.14 Les arbitres agréés sont inscrits dans une base de données centrale. Leur nom, catégorie, nationalité et numéro MAP seront publiés sur le site Web officiel.

1.8.15 Nationalité – conflit d'intérêts

Les deux options suivantes sont acceptables pour la composition de l'équipe d'arbitres d'un championnat continental ou international :

- a) Il peut y avoir un juge de la nationalité du combattant rouge s'il y a également un juge de la nationalité du combattant bleu. Le troisième juge doit provenir d'un pays neutre (nationalité autre que celle des combattants).
- b) Tous les juges sont d'une nationalité différente de celles du combattant rouge et du combattant bleu. Cette option est celle à privilégier.

L'ARBITRE DU CENTRE PEUT ÊTRE DE LA MÊME NATIONALITÉ QUE L'UN OU L'AUTRE DES COMBATTANTS.

1.8.16 Si un arbitre a plusieurs nationalités ou s'il a choisi un pays conformément au principe d'exception de la nationalité, il doit se retirer volontairement chaque fois qu'un combattant est de l'une des nationalités de l'arbitre ou de son pays choisi.

Conflit d'intérêts

1.8.17 Une personne qui souhaite être arbitre lors d'un événement ne peut pas agir en tant que juge, entraîneur ou représentant de pays en même temps.

1.8.18 Les arbitres ont l'obligation de signaler eux-mêmes tout conflit d'intérêt éventuel. En cas d'omission, les membres de l'IRC présents, après avoir consulté l'arbitre en chef, peuvent imposer une ou plusieurs des mesures suivantes :

- a) Avertissement
- b) Exclusion d'une participation future à l'événement en tant qu'arbitre
- c) Réduction de la rémunération de l'arbitre
- d) Révocation de la licence d'arbitre pour une durée déterminée par l'IRC

Arbitre en chef

1.8.19 Un arbitre en chef doit être désigné lors de chaque compétition. Il ou elle est responsable de l'ensemble de l'organisation des arbitres, et supervise le travail dans toutes les aires de combat et/ou rings.

Superviseur de zone

1.8.20 Lors d'une compétition avec plusieurs aires de combat ou rings, l'arbitre en chef désigne des superviseurs de zone qui supervisent le déroulement des activités dans leur aire de combat ou ring. Le superviseur de zone sélectionne les arbitres qui travailleront dans l'aire de combat ou le ring en fonction de leur nationalité ou de leur affiliation à une école, à un club ou à un combattant. Il rend compte des résultats conformément aux instructions de l'arbitre en chef.

1.8.21 L'arbitre en chef peut échanger des arbitres qui ne sont évidemment pas neutres ou qui enfreignent les règles de compétition officielles de la WKF, et il peut annuler leurs décisions.

Tenue de l'arbitre

1.8.28 Des combats éliminatoires jusqu'aux demi-finales, l'arbitre peut porter un t-shirt noir avec la mention « REFEREE » (ou « ARBITRE »).

Pour les finales ou les combats de titre, tous les arbitres doivent porter un pantalon gris, une chemise bleue avec un imprimé de la WKF et un nœud papillon rouge. Si nécessaire, ils peuvent également porter un veston bleu foncé avec le logo de la WKF.

1.8.29 Pour empêcher les blessures, il est interdit d'avoir sur soi des bijoux, une montre, un stylo, etc. Cette règle ne s'applique pas aux juges qui n'ont aucun contact physique avec les combattants. L'utilisation de gants médicaux est recommandée.

1.8.30 Inscription des arbitres par pays pour les championnats du monde et les championnats européens

On doit compter un arbitre par tranche de 25 combattants d'un même pays.

1-25 combattants : 1 arbitre

26-50 combattants : 2 arbitres

51-75 combattants : 3 arbitres

76-100 combattants : 4 arbitres

101-125 combattants : 5 arbitres

126 combattants et plus : 6 arbitres

Tout pays qui ne respecte pas cette condition se verra infliger une amende de 250 euros par arbitre manquant, versé dans le compte général de l'IRC.

Chaque pays est responsable de former et d'octroyer les licences à ses propres arbitres à temps pour tout championnat mondial ou continental.

La formation des arbitres classés F, E et D est l'affaire de chaque pays; cependant, l'IRC propose des séminaires.

Tous les pays qui préinscrivent leurs arbitres pour les championnats et obtiennent la confirmation de l'IRC recevront la priorité.

1.8.31 Le paiement des arbitres est égal aux frais de départ d'un combattant pour chaque journée. Ce montant sera payé le matin des finales, avant le début des combats.

1.8.32 Le promoteur est responsable de s'assurer du bien-être des arbitres. Pour ce faire, il doit fournir une pièce séparée avec de la nourriture et des boissons. De plus, de l'eau doit être fournie aux arbitres à toutes les tables.

2. Semi-Contact

2.1.1 Aire de combat

L'aire de combat doit être couverte d'un tapis, propre et exempte de dommages. Il ne doit pas y avoir de débris ni de liquides sur le tapis.

L'aire de combat doit être un carré mesurant au moins six mètres de côté et au maximum huit mètres de côté. Dans la mesure du possible, une bande de sécurité d'un mètre de tapis doit être placée sur chaque côté. L'aire de combat peut mesurer plus de trente-six mètres carrés, mais pas plus de soixante-quatre mètres carrés.

2.1.2 Rounds

Chaque combat est composé de deux rounds de deux minutes (plus tout temps supplémentaire). En cas d'égalité après le dernier round, une pause d'une minute sera suivie d'une minute de temps de combat supplémentaire. S'il n'y a toujours pas de vainqueur après cette minute supplémentaire, la ronde en mort subite débute immédiatement, sans pause. Le premier combattant à marquer sera déclaré vainqueur.

2.1.3 Catégories de poids officielles de la WKF



Official WKF Amateur Weight Categories

all weights in Kg

Name of weight Category	All Men	All Women	Junior girls 15 - 18	Junior Boys 15 - 18	MMA Women	MMA Men
Bantam Weight	-54	-50	-50	-54		
Feather Weight	-57	-54	-54	-57		
Light Weight	-60	-57	-57	-60	55	65
Light Welter Weight	-63,5	-60	-60	-63,5		
Welter Weight	-67	-63	-63	-67	60	70
Light Middle Weight	-71			-71		75
Middle Weight	-75	-66	-66	-75	65	80
Light Heavy Weight	-81			-81	70	85
Cruiser Weight	-86			-86		90
Heavy Weight	-91	+ 66	+ 66	-91	+70	- 100
Super Heavy Weight	+91			+91		+ 100

Veterans women +35	- 63 Kg	+ 63 Kg
--------------------	---------	---------

Veterans men +35	- 70 Kg	-80 Kg	+ 80Kg
------------------	---------	--------	--------

Master men +40	- 70 Kg	-80 Kg	+ 80Kg
----------------	---------	--------	--------

Tout combattant qualifié à l'échelon international doit être en relation avec le règlement mondial.

2.1.4 Pointage

Coup de poing à la tête	1 point
Coup de poing au corps	1 point
Balayage du pied	1 point
Coup de pied au corps	1 point
Coup de pied à la tête	2 points
Coup de pied sauté au corps	2 points
Coup de pied sauté à la tête	3 points

Le pointage ne s'applique qu'à la première technique; les techniques successives ne sont pas autorisées.

2.1.5 Zones de pointage

Arrière de la tête, côté de la tête, visage, sous le menton, torse avant, torse latéral

2.1.6 Zones interdites

Dessus de la tête, cou, bras, mains dos, reins

Au-dessous de la ceinture (autre que les balayages exécutés sous la cheville)

2.1.7 Tous les balayages doivent être pied contre pied, pas plus haut que la cheville. Pour qu'un balayage soit réussi, il doit entraîner soit une chute complète, soit un trébuchement forçant le combattant à toucher le sol avec

une partie de son corps autre que la plante des pieds. Le moindre contact avec le sol des doigts, par exemple, dénotera un balayage réussi.

2.1.8 En raison du nombre de points plus élevé attribué par le système de pointage, la WKF a défini le critère suivant comme étant une victoire systématique avant la fin du délai imparti :

Dans tout combat : différence de 10 points atteinte, victoire par TKO

2.1.9 Techniques autorisées

Jab (contact avec la partie avant du gant)

Coup de poing arrière (contact avec la partie avant du gant)

Coup de revers (back fist), mais pas de contact avec la partie latérale du poing

Coup du revers intérieur (Ridge hand), de côté et du haut, à la tête et au corps, uppercut au corps uniquement

Coup de pied avant et coup de pied avant courbé (au corps et à la tête), coup de pied latéral (au corps et à la tête)

Coup de pied crocheté (hook kick), y compris les coups de pied crochetés retournés et sautés (au corps et à la tête)

Coup de pied arrière, coup de pied arrière retourné, coup de pied arrière sauté et coup de pied arrière retourné sauté (au corps et à la tête)

Coup de pied circulaire et coup de pied circulaire sauté (au corps et à la tête)

Coup de pied en croissant (crescent kick) intérieur et extérieur (au corps et à la tête) et coup de pied sauté en croissant intérieur et extérieur (au corps et à la tête)

Coup de pied descendant (axe kick) intérieur et extérieur (au corps et à la tête, y compris les coups de pied descendants sautés)

Balayage intérieur et extérieur du pied de l'adversaire (exécuté avec l'intérieur du pied sous l'une des deux chevilles)

2.1.10 Techniques interdites

Toute frappe à main ouverte avec l'intérieur de la main (giffles)

Coup de revers retourné (spinning back fist), coup du tranchant de la main (knife hand), y compris les coups retournés

Coup de la base de la paume et coup de coude

Tout lancer et toute mise au sol en poussant avec les bras

Coup de pied aux jambes, coup de genou, coup avec la tête, utilisation des cuisses

Toucher le sol avec toute autre partie du corps que la plante des pieds

Roulade avant, équilibre sur les mains, roue latérale, toute technique aveugle ou balayage avec main au sol

2.1.11 Comportements interdits

Dire des injures

Lancer des attaques verbales à l'adversaire, aux juges ou aux arbitres, accuser tout arbitre, juge ou combattant de tricherie

Lancer des frappes et coups de pied non contrôlés, frapper une articulation

Frapper le dessus de la tête ou l'arrière du corps, frapper dans l'entrejambe

Graffier, mordre ou cracher, frapper après que l'arbitre dit d'arrêter

Quitter l'aire de combat, se jeter au sol, courir autour de l'aire de combat

Utiliser de l'équipement de sécurité défectueux ou mal ajusté, gaspiller du temps de manière antisportive, parler

Porter des vêtements, utiliser des paroles ou proférer des gestes inappropriés ou offensants

Utiliser une force excessive

Refuser de toucher les gants avec l'adversaire ou tout autre comportement antisportif

L'arbitre peut infliger une punition pour toutes les infractions ci-dessus. Il peut décider de faire un avertissement officiel, de déduire un point ou de disqualifier le combattant en fonction de la gravité de l'infraction.

2.1.12 Équipement du combattant

Casque protecteur	Doit couvrir le dessus de la tête. Doit être un casque de la bonne taille et en bon état, conçu pour les arts martiaux. Aucune visière intégrale ou semi-faciale n'est autorisée.
Protection buccale	Doit être conçue pour les arts martiaux. Les protections pour le football/rugby ne sont pas autorisées.
Gants demi-doigts	Aussi appelés « paumes ouvertes »; doivent couvrir les doigts et les pouces jusqu'à la deuxième phalange. Les gants de boxe sont interdits en tout temps pour le semi-contact.
Protège-pieds	Doivent couvrir le cou-de-pied et le talon. Il doit s'agir de bottes complètes et non de protège-tibias avec coussinets de cou-de-pied. La botte doit couvrir le pied en entier.
Protection de l'entrejambe	Obligatoire pour les hommes et les femmes, y compris les garçons de niveau junior et cadet. Recommandé pour les filles de niveau junior et les enfants, mais facultatif. La protection doit être portée sous les vêtements, et non par-dessus.
Protège-tibias	Doivent être portés sous les vêtements et non par-dessus. Ils ne doivent pas arriver plus haut que le genou.
Protège-poitrine	Doit être porté sous les vêtements et non par-dessus. Obligatoire pour les femmes de niveau adulte et junior. Recommandé pour les filles de moins de 13 ans (si visiblement nécessaire), mais facultatif.

2.1.13 Vêtements

Les combattants doivent être propres et porter des vêtements appropriés. Leurs ongles d'orteils doivent être propres et coupés court. Les combattants doivent porter un t-shirt propre dont les manches couvrent la moitié supérieure des bras. Un gi traditionnel est autorisé. Les noms et slogans de commanditaires sont autorisés, dans la mesure où ils sont de bon goût et non offensants.

Les combattants doivent porter un pantalon d'arts martiaux. Celui-ci doit être pleine longueur et couvrir la fermeture en velcro des bottes. Le pantalon doit être exempt de fermetures éclair, de poches ou de boutons. Les pantalons de style survêtement ne sont pas autorisés.

Les bandages pour les mains sont autorisés, d'une longueur maximale de 2,5 mètres. Du ruban adhésif peut être utilisé; pour des raisons de sécurité, la WKF recommande le bandage des mains. Une utilisation excessive peut être jugée inappropriée par l'arbitre.

Les cheveux longs doivent être attachés. Les combattants ne doivent porter aucun objet en métal ou en plastique, y compris des boucles d'oreilles, lunettes, montres, pinces à cheveux, chaînes, bagues, piercings, bijoux, etc. Les verres de contact souples sont autorisés aux risques du combattant. L'entraîneur doit porter des vêtements et des chaussures de sport appropriés. Il ne doit pas être vêtu de manière similaire aux juges et aux arbitres. Les complets, chemises, vestons, etc. doivent être dissimulés lorsque l'entraîneur exerce ses fonctions.

Vérification de l'équipement

Chaque combattant est soumis à une vérification de son équipement avant le début du combat. Les vérifications doivent être effectuées par les juges de ligne. Les arbitres ne doivent jamais toucher les combattants durant la vérification.

2.1.14 Ce que l'arbitre peut faire

L'arbitre est la seule personne qui puisse interrompre le combat. Les membres du personnel médical doivent signaler à l'arbitre leur souhait d'interrompre le combat. Un entraîneur peut retirer son combattant.

L'arbitre peut changer l'ensemble ou une partie des membres du personnel de sa zone si désiré. Il ne peut cependant pas le faire durant un combat, à moins qu'un membre du personnel ait un problème de santé soudain.

L'arbitre doit déduire un point pour un troisième ou quatrième avertissement de sortie.

L'arbitre doit disqualifier un combattant après le cinquième avertissement de sortie.

L'arbitre peut disqualifier un combattant s'il n'est pas prêt à se battre après avoir été appelé à plusieurs reprises (y compris s'il n'a pas l'équipement approprié ou s'il ne se présente pas du tout). Une minute doit être comptée, et le chronométrateur doit indiquer quand la minute est écoulée. Le combattant prêt à se battre sera désigné vainqueur, et la victoire sera enregistrée une victoire par forfait (walk over). L'arbitre doit décider du moment auquel la minute est comptée, tout en faisant preuve d'esprit sportif.

L'arbitre peut disqualifier un combattant, après une **décision majoritaire** prise par les juges et l'arbitre, si une force excessive est employée. Tout autre avertissement ou toute autre déduction de point peut être donné sans consulter les juges.

L'arbitre peut émettre un avertissement ou disqualifier un combattant si celui-ci a un comportement agressif envers un membre du personnel. Une agression physique envers tout membre du personnel entraînera une expulsion immédiate des lieux, et un rapport sera envoyé par courriel par l'arbitre en chef à l'IRC de la WRK et au siège social de la WKF dans un délai de sept jours. Le combattant visé sera suspendu jusqu'à que l'IRC ait rendu une décision quant à l'affaire. Une exclusion permanente de la WKF est fortement envisageable dans une telle situation.

2.1.15 Enregistrement du pointage

Il doit y avoir à côté du tapis une table munie d'un tableau ou d'un écran de pointage. Celui-ci doit permettre l'enregistrement des points et des avertissements de zone pour les combattants rouge et bleu. Les avertissements l'arbitre (p. ex. pour excès de puissance), sont enregistrés sur papier par les juges. Les avertissements de zone et les avertissements de l'arbitre sont conservés séparément.

Un avertissement de zone se produit lorsque le pied « entier » d'un combattant dépasse la ligne marquant la bordure de l'aire de combat. Un combattant ne peut pas marquer de point lorsqu'il est hors zone, mais son adversaire peut marquer des points contre lui. Les arbitres doivent s'assurer que le compétiteur n'est pas poussé hors de l'aire de combat. Pour qu'un avertissement de zone soit justifiable, le combattant doit quitter volontairement l'aire de combat.

Une technique ne peut marquer que si elle est exécutée avec un équilibre total. Toute perte d'équilibre après une technique rendra celle-ci non valide, et l'arbitre doit signaler « Aucun point ».

Un pointage valide comprend : une technique autorisée vers une zone cible autorisée, avec un emploi de force acceptable. Ces trois éléments doivent être présents pour que le pointage soit compté.

Il doit y avoir deux juges de ligne et un arbitre par aire de combat. Les juges de ligne doivent se déplacer et ne pas rester au même endroit. Les juges et l'arbitre doivent travailler en équipe, car l'arbitre ne peut pas annuler la décision d'un juge (à moins qu'il s'agisse d'une infraction claire des règles).

Les juges et l'arbitre doivent signaler un pointage en levant la main vers le combattant ayant marqué les points, et en spécifiant le nombre de points marqués avec leurs doigts. Si au moins deux personnes entre les juges et l'arbitre signalent la même technique, alors le combat est arrêté par l'arbitre qui doit faire un signe « Stop ».

Il doit ensuite montrer le nombre de points à la table des juges avec ses doigts, le bras levé. L'arbitre doit ensuite montrer du bras le combattant auquel les points sont attribués. Il permet ainsi au marqueur de bien voir le nombre de points afin d'éviter les erreurs de pointage. L'arbitre doit s'assurer que le marqueur note le pointage correctement.

Un pointage est uniquement attribué s'il est une majorité de deux juges ou arbitres le signalent. Bien sûr, les juges et l'arbitre peuvent attribuer un pointage de façon unanime. Si deux d'entre eux signalent le même pointage et que le troisième n'est pas d'accord, la majorité l'emporte et le pointage est attribué.

Si deux d'entre eux signalent des pointages différents, alors « Aucun pointage » est la seule conclusion possible.

Si les juges et l'arbitre ne signalent pas les points en même temps, le pointage n'est pas valide. Les juges et l'arbitre doivent réagir immédiatement, et les points signalés après le « Stop » ne seront pas comptés.

Si l'arbitre n'est pas certain du pointage signalé par les juges, il peut arrêter le temps et appeler les deux juges au centre pour discuter. Les juges et l'arbitre reprennent ensuite leur position et l'arbitre centre central doit annoncer « Score ». Ils annonceront alors le nombre de points attribués, et ce pointage sera considéré comme définitif. (Il est recommandé de ne pas faire cela trop souvent).

L'arbitre doit donner son opinion dans tous les cas. Il a une responsabilité égale de signaler un pointage avec ses doigts, la main levée. L'arbitre ne doit pas seulement « suivre » la décision des juges de ligne; il doit avoir sa propre opinion et la montrer en même temps que les juges.

2.2.1 Début du combat

Les combattants peuvent être assistés par UN entraîneur, qui doit rester assis. Les juges de ligne doivent effectuer les vérifications avant de laisser les combattants aller au centre du tapis. Les combattants doivent être parallèles aux côtés du tapis, à un mètre l'un de l'autre, face à face (et non dans les coins). L'arbitre fait face à la table, vérifie que les deux juges de ligne sont prêts et indique au chronométrateur que le combat est sur le point de commencer. Les combattants doivent toucher leurs gants en signe de bonne foi, puis l'arbitre annonce le début du combat en disant « Fight ».

2.2.2 Pendant le combat

Les combattants tentent de marquer l'un contre l'autre jusqu'à ce que les juges ou l'arbitre voit un pointage. Quand l'arbitre signale un arrêt, les combattants retournent à leur point de départ. L'arbitre indique quels juges signale le pointage et le nombre de points à la table, puis montre à quel combattant sont attribués les points. L'arbitre recommence le combat en disant « Fight ». Un combattant ou son entraîneur peut demander du temps en faisant la lettre « T » avec ses mains et en reculant d'un pas. Toute perte de temps ou mauvaise utilisation apparente de cette pratique entraînera un avertissement de l'arbitre. Le temps ne s'arrête que lorsque l'arbitre indique au chronométrateur d'arrêter. Le temps n'est pas arrêté pour attribuer des points, mais il est arrêté lors d'ajustements à l'équipement de sécurité. Si un avertissement d'arbitre est émis, le temps doit être arrêté. Seul l'arbitre peut commencer et arrêter le combat ou le temps.

2.2.3 Fin du combat

Le chronométrateur signale la fin du combat à l'aide d'un sifflet, d'une cloche ou en lançant un sac de sable. L'arbitre annonce « Stop » et les combattants cessent de se battre. Tout point marqué entre le chronométrateur indiquant la fin du temps et le « Stop » de l'arbitre doit être compté; l'arbitre, et non le chronométrateur, arrête le combat. L'arbitre annonce les pointages et lève le bras du vainqueur. Les combattants doivent toucher les gants après le combat.

2.3.1 Exigences médicales

Le spécialiste médical doit avoir au minimum une certification de premiers soins valide. Il doit avoir une trousse de premiers soins complète. Le promoteur est responsable de fournir des services de premiers soins adéquats. Du personnel ambulancier et/ou un médecin sont recommandés, mais ne sont pas obligatoires. Si le spécialiste médical est occupé ailleurs ou quitte son poste, tous les combats doivent être interrompus jusqu'à son retour. Pas de combat sans personnel médical! Le spécialiste médical doit rester jusqu'à ce que le combat soit terminé, qu'il convienne que ses services ne seront plus requis et qu'il n'y a pas de risque qu'un problème survienne plus tard. La WKF recommande que tous les combattants fassent l'objet d'un examen médical avant le début du tournoi, mais cela n'est pas obligatoire. Tous les combattants participent à leurs propres risques Aucun anesthésique local, pansement ou bandage ne peut être utilisé avant ou pendant toute compétition.

2.3.2 Signaux de mains

Les juges et arbitres doivent utiliser les signaux suivants :

	MESSAGE	SIGNAL
1	Oui, j'ai vu le pointage	Lever la main et montrer le pointage
2	Non, je n'ai rien vu	Placer les deux mains croisées devant le visage
3	J'ai vu, mais pas de pointage	Placer les deux mains croisées devant les jambes
4	Le combattant est sorti	Diriger la main ouverte en direction de la bordure
5	Les deux combattants ont marqué en même temps	Lever les deux mains et indiquer les points de chacun
6	Technique interdite	Pointer vers le ciel en faisant des cercles
7	Contact trop fort	Placer le poing contre la main à plat
8	Pointage à l'aveugle (sans regarder la cible)	Tourner le corps et frapper sans regarder
9	Prise ou grappling	Tenir son propre bras et tirer pour imiter une technique de maintien
10	Retournement du corps ou fuite	Imiter l'action ou tourner la main

2.3.3 Force

Une force minimale doit être employée dans les combats de semi-contact. Toute force excessive doit être sanctionnée par l'arbitre, qui peut prendre les mesures suivantes, selon la sévérité :

1. Avertir le combattant
2. Déduire des points
3. Disqualifier le combattant

2.3.4 Système d'avertissements de l'arbitre et 2.3.5 Système d'avertissements de zone

1^{er} avertissement

2^e avertissement

3^e avertissement = déduction d'un point

4^e avertissement = déduction d'un deuxième point

5^e avertissement = disqualification

N'OUBLIEZ PAS : LES AVERTISSEMENTS DE ZONE ET LES AVERTISSEMENTS DE L'ARBITRE DOIVENT ÊTRE COMPTÉS SÉPARÉMENT ET NON COMBINÉS!

Pour émettre un avertissement de l'arbitre ou une déduction de point, l'arbitre doit arrêter le temps en faisant un « T » avec ses mains à l'intention du chronométrateur. Le combattant doit être appelé au centre de l'aire de combat pour faire face à l'arbitre. L'arbitre doit expliquer au combattant la raison de la pénalité, montrer le signal, remuer son doigt avec autorité et crier « NO! ». Il indiquera ensuite au marqueur le numéro de l'avertissement avec ses doigts, puis pointera le combattant visé.

Pour signaler une déduction de point, l'arbitre doit tenir son coude droit de sa propre main gauche, lever l'index vers le plafond et le laisser tomber vers le bas pour pointer le sol. L'arbitre peut livrer un avertissement, une déduction ou une disqualification en raison du comportement d'un entraîneur. L'entraîneur fait partie intégrante de l'équipe, et le combattant est responsable de son entraîneur.

Il est impossible de livrer un avertissement et un point simultanément au même combattant.

2.3.6 Règle en cas de blessure

Si un combattant se blesse et ne peut pas continuer, l'arbitre doit demander aux juges s'il y a eu une faute. Une décision majoritaire entre les juges et l'arbitre déterminera si la blessure était un accident ou non. L'arbitre ne peut pas signaler de faute si les deux juges n'ont pas vu de problème.

Si un combattant est blessé et que le combat se termine à la suite d'une faute, le combattant blessé est déclaré vainqueur.

Si un combattant est blessé et que le combat se termine à la suite d'un accident, le combattant ayant marqué le plus de points est déclaré vainqueur. (Si le pointage est égal, le combattant non blessé est déclaré vainqueur.)

Si un combat se termine à la suite d'un accident et que les deux combattants se blessent de façon à ne pas pouvoir continuer, le combattant ayant marqué le plus de points au moment de l'interruption est déclaré vainqueur. Si le pointage est égal, le combat est déclaré sans décision (No Contest), et aucun résultat ne sera enregistré. Dans le cas d'un combat d'équipe, les combattant de réserve doivent continuer le combat.

L'arbitre, après discussion avec les juges, peut arrêter le combat si l'un des combattants n'est plus en état de se battre ou éprouve des difficultés. Il n'y a pas de compte de 8 en semi-contact. Ce combat est enregistré avec la mention RSC.

Dans le cas où une frappe désoriente un combattant, l'arbitre doit arrêter le temps et discuter avec les juges. Si la MAJORITÉ décide qu'il s'agit d'une faute, l'arbitre doit pénaliser le combattant contrevenant. Si la MAJORITÉ décide qu'il s'agit d'un accident, il n'y a aucune pénalité.

Seul le médecin peut déterminer qu'un combattant n'est pas apte à continuer. Un arbitre ou un juge ne peut pas décider de la sévérité d'une blessure; il doit demander conseil à l'équipe médicale.

Une décision médicale ne peut pas être contestée.

2.3.7 Combats d'équipe

Une équipe est composée de cinq combattants de sexe masculin ou de trois combattantes de sexe féminin. Chaque équipe a droit à un combattant de réserve, au cas où un coéquipier se blesse pendant la compétition. Il n'y a pas de catégories de poids, mais les enfants ne devraient pas peser plus de cinq kilos de plus ou de moins que leur adversaire. Tous les combats sont composés d'un round de deux minutes.

Le pointage est **basé sur les victoires**. Les avertissements et pénalités ne sont pas transférés d'un combat à l'autre. Chaque combat débute avec la marque 0 – 0, sans avertissement.

En cas d'égalité, les points sont additionnés et l'équipe gagnante est celle qui a le plus de points. Si le pointage est aussi égal, la règle du temps supplémentaire et de la ronde de mort subite s'applique pour le dernier combat. Tous les avertissements et points demeurent valide lors de cette prolongation.

PPF – Règles des combats de points de niveau professionnel

pointfighting.wkfworld.com

Les règles pour ce style sont les mêmes que celles du semi-contact, à l'exception des éléments suivants.

PPF – SPÉCIFICATIONS POUR LES COMBATS DE TITRE

Pour tous les combats de titre PRO-AM, les règles valables sont les exigences minimales habituelles de combat de titre, comme pour les combats professionnels de la WKF pour les sports de ring.

Comme il ne s'agit pas de combats en semi-contact, il n'y a **aucun avertissement** pour contact fort. La force des coups de poing de pied doit être précise et contrôlée. TOUTEFOIS, si un combattant saigne ou se blesse après un coup de poing ou un coup de pied trop fort, un point est déduit au combattant fautif. Tout « knock out » évident est interdit et entraînera obligatoirement la disqualification combattant fautif.

DURÉE DES ROUNDS

- | | |
|--|-----------|
| • Titre de champion national ou international | 3 x 2 min |
| • Titre de champion continental (Europe, Asie, etc.) | 4 x 2 min |
| • Titre de champion intercontinental | 5 x 2 min |
| • Titre de champion mondial | 6 x 2 min |

La durée des rounds est de deux minutes, pour les hommes et les femmes.

En cas d'égalité après le dernier round, une pause d'une minute sera suivie d'une minute de temps de combat supplémentaire. S'il n'y a toujours pas de vainqueur après cette minute supplémentaire, la ronde en mort subite débute immédiatement, sans pause. Le premier combattant à marquer sera déclaré vainqueur.

Pesée

La pesée des deux combattants doit être effectuée au moins 24 heures avant le combat de titre, sur la même balance, au même moment.

Équipe d'arbitres

Pour tout titre international, il y a deux options de sélection des juges et de l'arbitre, sans exception :

- A Un juge du pays hôte, un du pays de l'adversaire et un arbitre neutre
- B Trois juges de pays neutres

Il est de la responsabilité des trois juges de juger le combat de manière équitable et sans parti pris.

Le siège social de la WKF nommera le superviseur d'un combat de titre PPF. Les coûts de déplacement en avion, d'hébergement, de nourriture ainsi que les frais de 300 euros doivent être assumés par le promoteur.

Le superviseur a pour mandat de remplir le formulaire de pointage, de remettre le certificat, de tout superviser et de confirmer avec sa signature le résultat, dont il doit faire part au siège social de la WKF dans un délai de 24 heures. Le superviseur doit obligatoirement demander au promoteur l'argent pour la bourse et la nourriture (et peut-être les coûts de déplacement) des deux combattants pour au moins 24 heures au moment de la pesée avant le début de l'événement, et garder le montant en dépôt jusqu'à ce que le combat soit terminé et que le résultat soit clair.

3. Contact léger et coups de pied légers

3.1.1 Aire de combat

Le WKF tente de s'assurer que tous les événements de contact léger se tiennent dans un ring. La WKF considère le contact léger comme un sport de tatami, mais elle comprend qu'il peut être nécessaire de disputer de tels combats dans un ring de boxe. Les deux peuvent être employés lors du même événement. Les promoteurs doivent faire tout en leur pouvoir pour organiser les combats de cette discipline sur un ring.

Le style de ces combats est de la boxe contrôlée avec des coups de pied contrôlés. La force employée devrait être approximativement cinquante pour cent de la force maximale. Pour les combats sur tatami, l'aire de combat doit être un carré mesurant au moins six mètres de côté et au maximum huit mètres de côté. Dans la mesure du possible, une bande de sécurité d'un mètre de tapis doit être placée sur chaque côté. L'aire de combat peut mesurer plus de trente-six mètres carrés, mais pas plus de soixante-quatre mètres carrés.

Si le combat a lieu dans un ring, celui-ci doit être muni de quatre cordes de soutien sur les côtés. Les cordes doivent être bien ajustées de façon à garder les combattants à l'intérieur du ring. (Les cordes du haut doivent être plus serrées, et légèrement moins serrées en allant vers le bas.) Le ring doit avoir un coin bleu, un coin rouge et deux coins neutres. La présence de sièges pour les combattants est facultative. Il est obligatoire de respecter les normes de l'IBA.

Aucune personne autre que l'arbitre et les deux combattants n'est autorisée dans le ring pendant un round. Si l'un des combattants quitte le ring, ou si une autre personne entre dans le ring (y compris le personnel médical), le combat est terminé et ne peut pas continuer. Un entraîneur peut être dans le ring entre les rounds pour donner des instructions à son combattant, mais il doit quitter le ring avant le début du prochain round. Un combattant peut avoir deux représentants, mais seulement un d'entre eux peut entrer dans le ring pendant les pauses. Tous les entraîneurs doivent être au niveau du sol pendant le combat, et il ne doit y avoir aucun objet laissé sur le ring. Les supporters ne doivent pas toucher le ring, que ce soit durant le combat ou durant les pauses. L'arbitre doit arrêter le temps s'il doit dégager le personnel non autorisé de la zone. Aucune personne à l'extérieur du ring n'est autorisée à frapper sur le ring. Un tel comportement pourrait entraîner un avertissement du combattant que soutient le représentant visé.

L'eau renversée doit être nettoyée par les représentants du combattant. Il est interdit de cracher de l'eau sur la surface du ring ou autour de celui-ci. Les représentants de chaque coin ont la responsabilité de s'assurer que tout fluide corporel est essuyé de manière hygiénique.

3.1.2 Âge des combattants

Junior	Âgé d'au moins 15 ans, mais de moins de 18 ans, au DERNIER JOUR de la compétition
Adulte	Homme ou femme âgé d'au moins 16 ans, mais de moins de 35 ans, au DERNIER JOUR de la compétition
Vétéran	Homme ou femme âgé d'au moins 35 ans, mais de moins de 40 ans, au DERNIER JOUR de la compétition
Maître	Homme âgé d'au moins 40 ans au DERNIER JOUR de la compétition

3.1.3 Rounds

Les combats à contact léger et coups de pieds légers comptent deux rounds de deux minutes.

3.1.4 Coups de pied légers

Les combats de **coups de pied léger** sont comme des combats de contact léger, avec des coups de pied. Dans l'ensemble, toutes les règles qui s'appliquent en contact léger sont aussi valides dans cette discipline. Les combats de **coups de pied légers** peuvent être disputés sur un tatami ou dans un ring de boxe conforme aux normes de l'IBA. L'arbitre doit se concentrer explicitement sur la force des coups de poing et de pied, y compris les coups de pied bas.

Tous les combattants, hommes et femmes, doivent porter des shorts de boxe thaïe et un t-shirt. Tout coup de pied bas de force contrôlée touchant l'intérieur ou l'extérieur de la cuisse, au-dessus de l'articulation du genou, compte pour un clic. Un coup de poing compte également pour un clic. Pour tout coup de poing, coup de pied ou coup de pied bas **trop puissant**, l'arbitre peut donner un avertissement officiel, déduire un point ou disqualifier le combattant en fonction de la gravité de l'infraction.

3.1.5 Pointage

Coup de poing à la tête	1 point
Coup de poing au corps	1 point
Balayage du pied	1 point
Coup de pied au corps	1 point
Coup de pied bas en coup de pied léger seulement	1 point

Coup de pied à la tête	2 points
Coup de pied sauté au corps	2 points
Coup de pied sauté à la tête	3 points

3.1.6 Zones de pointage

Côté de la tête, visage, sous le menton, torse avant, torse latéral

3.1.7 Zones interdites

Arrière de la tête, haut de la tête, cou, bras, mains, dos, reins, au-dessous de la ceinture (autre que sous la cheville pour les balayages)

Tous les balayages doivent être pied contre pied, pas plus haut que la cheville. Pour qu'un balayage soit réussi, il doit entraîner soit une chute complète, soit un trébuchement forçant le combattant à toucher le sol avec une partie de son corps autre que la plante des pieds. Le moindre contact avec le sol des doigts, par exemple, dénotera un balayage réussi.

Le pointage ne doit pas uniquement tenir compte des techniques offensives; les techniques de défense, la maîtrise du ring et la forme physique sont tout aussi importantes.

L'UTILISATION DE COMPTEURS À CLIC EST RECOMMANDÉE

3.1.8 Techniques autorisées

Jab (contact avec la partie avant du gant), coup de poing arrière (contact avec la partie avant du gant)

Crochet (au corps et à la tête), uppercut (au corps et à la tête, contrôlé)

Coup de pied avant et (au corps et à la tête), coup de pied latéral (au corps et à la tête)

Coup de pied bas (en coups de pied légers seulement), à l'intérieur ou à l'extérieur de la cuisse, au-dessus de l'articulation du genou

Coup de pied avant courbé (au corps et à la tête), coup de pied crocheté (hook kick) au corps et à la tête, y compris les coups de pied crochetés retournés et retournés sautés

Coup de pied crocheté retourné sauté (au corps et à la tête)

Coup de pied arrière (au corps et à la tête), coup de pied arrière sauté (au corps et à la tête)

Coup de pied circulaire (au corps et à la tête, y compris les coups de pied circulaires sautés)

Coup de pied arrière retourné (spinning back kick) (au corps et à la tête), coup de pied arrière retourné sauté (au corps et à la tête)

Coup de pied en croissant (crescent kick) intérieur et extérieur (au corps et à la tête) et coup de pied sauté en croissant intérieur et extérieur (au corps et à la tête)

Coup de pied descendant (axe kick) intérieur et extérieur (au corps et à la tête, y compris les coups de pied descendants sautés)

Balayage exécuté avec l'intérieur du pied sous l'une des deux chevilles; les balayages peuvent être effectués sur l'intérieur ou l'extérieur du pied de l'adversaire

3.1.9 Techniques interdites

Toute frappe à mains ouvertes avec l'intérieur de la main (gifles), Coup de revers (back fist), coup de revers retourné (spinning back fist)

Coup du tranchant de la main (knife hand), y compris les coups retournés et sautés du tranchant de la main, coup du revers intérieur (ridge hand), balayage avec une main au sol (drop sweep), drop sweep inversé

Coup de la base de la paume, coup de coude, tout lancer et toute mise au sol en poussant avec les bras

Coup de genou, coup avec la tête

Toucher le sol avec toute autre partie du corps que la plante des pieds, toute technique aveugle

3.1.10 Comportements interdits

Dire des injures, lancer des attaques verbales contre l'adversaire, les juges ou les arbitres, accuser tout arbitre, juge ou combattant de tricherie

Lancer des frappes et coups de pied non contrôlés, frapper une articulation, frapper le dessus ou l'arrière de la tête, ou encore l'arrière du corps

Frapper dans l'entrejambe, graffigner, mordre ou cracher; frapper après que l'arbitre a dit d'arrêter

Quitter l'aire de combat, se jeter au sol, courir autour de l'aire de combat, utiliser de l'équipement de sécurité défectueux ou mal ajusté

Gaspiller du temps de manière antisportive; porter des vêtements, utiliser des paroles ou proférer des gestes inappropriés ou offensants

Utiliser une force excessive, refuser de toucher les gants avec l'adversaire ou tout autre comportement antisportif

L'arbitre peut infliger une punition pour toutes les infractions ci-dessus. Il peut décider de faire un avertissement officiel, de déduire un point ou de disqualifier le combattant en fonction de la gravité de l'infraction.

3.1.11 Équipement du combattant

Casque	Doit couvrir le dessus de la tête. Doit être un casque de la bonne taille et en bon état, conçu pour les arts martiaux. Une visière intégrale ou semi-faciale peut être autorisée sur demande, si le combattant peut prouver qu'il en a besoin pour des raisons médicales. Une autorisation de l'IRC doit être obtenue avant le début du tournoi.
Protection buccale	Doit être conçue pour les arts martiaux. Les protections pour le football/rugby ne sont pas autorisées.
Gants de boxe	Gants de 10 onces pour tous les combattants.
Protège-pieds	Doivent couvrir le cou-de-pied et le talon. Il doit s'agir de bottes complètes et non de protège-tibias avec coussinets de cou-de-pied. La botte doit couvrir le pied en entier. Pour les combats de coups de pied légers, des protège-tibias avec coussinets de cou-de-pied doivent être portés.
Protection de l'entrejambe	Pour les hommes et les femmes, y compris les garçons et les filles de niveau junior. Une protection de l'entrejambe est recommandée , mais non obligatoire, pour les enfants de moins de 13 ans. Elle doit être portée sous les vêtements et non par-dessus.
Protège-tibias	Doivent être portés sous les vêtements et non par-dessus. Ils ne doivent pas aller au-dessus du genou. Pour les combats de coups de pied légers, des protège-tibias avec coussinets de cou-de-pied doivent être portés.
Protège-poitrine	Doit être porté sous les vêtements et non par-dessus. Obligatoire pour les femmes de niveau adulte et junior. Recommandé pour les filles de moins de 13 ans (si visiblement nécessaire), mais facultatif.

3.1.12 Vêtements

Les combattants doivent être propres et porter des vêtements appropriés. Leurs ongles d'orteils doivent être propres et coupés court. Les combattants doivent porter un t-shirt propre dont les manches couvrent la moitié supérieure des bras. Le port d'un gi traditionnel ou d'un uniforme de kickboxing est autorisé. Les noms et slogans de commanditaires sont autorisés, dans la mesure où ils sont de bon goût et non offensants.

Les combattants doivent porter un pantalon d'arts martiaux. Celui-ci doit être pleine longueur et couvrir la fermeture en velcro des bottes. Le pantalon doit être exempt de fermetures éclair, de poches ou de boutons. Les pantalons de style survêtement ne sont pas autorisés.

Pour les combats de coups de pied légers, les hommes et les femmes doivent porter des shorts de style thaï et un t-shirt. Les bandages pour les mains sont autorisés, d'une longueur maximale de 2,5 mètres. Du ruban adhésif peut être utilisé sur le poing ou autour des jointures, sans exagération. Tout bandage des mains peut être déterminé comme excessif par l'arbitre.

Les cheveux longs doivent être attachés. Les combattants ne doivent porter aucun objet en métal ou en plastique, y compris des boucles d'oreilles, lunettes, montres, pinces à cheveux, chaînes, piercings, bijoux, etc. Les verres de contact souples sont autorisés aux risques du combattant.

L'entraîneur doit porter des vêtements et des chaussures de sport appropriés. Toute personne étant à la fois entraîneur et juge ou arbitre doit dissimuler ses vêtements de représentant officiel lorsqu'il agit à titre d'entraîneur.

3.1.13 Vérification de l'équipement

Chaque combattant est soumis à une vérification de son équipement avant le début du combat. Les vérifications doivent être effectuées par les juges de ligne. Les arbitres ne doivent jamais toucher les combattants durant la vérification.

3.1.14 Ce que l'arbitre peut faire

L'arbitre est la seule personne qui puisse interrompre le combat. Les membres du personnel médical doivent signaler à l'arbitre leur souhait d'interrompre le combat. Un entraîneur peut retirer son combattant.

L'arbitre peut changer l'ensemble ou une partie des membres du personnel de sa zone si désiré. Il ne peut cependant pas le faire durant un combat, à moins qu'un membre du personnel ait un problème de santé soudain.

L'arbitre peut déduire un point ou disqualifier un combattant si celui-ci a un comportement antisportif ou réfractaire.

L'arbitre peut disqualifier un combattant s'il n'est pas prêt à se battre après avoir été appelé (y compris s'il ne porte pas l'équipement approprié ou s'il ne se présente pas du tout). Une minute doit être comptée, et le chronométrateur doit indiquer quand la minute est écoulée. Le combattant prêt à se battre sera désigné vainqueur, et la victoire sera enregistrée une victoire par forfait (walk over).

L'arbitre peut disqualifier un combattant, après une décision majoritaire prise par les juges et l'arbitre, si une force excessive est employée. Un avertissement pour force excessive peut être donné sans consulter les juges

L'arbitre peut émettre un avertissement ou disqualifier un combattant si celui-ci a un comportement agressif envers un membre du personnel. Une agression physique envers tout membre du personnel entraînera une expulsion immédiate des lieux, et un rapport sera envoyé par courriel par l'arbitre en chef à l'IRC de la WRK et au siège social de la WKF dans un délai de sept jours. Le combattant visé sera suspendu jusqu'à que l'IRC ait rendu une décision quant à l'affaire. Une exclusion permanente de la WKF est fortement envisageable dans une telle situation.

3.2.1 Début du combat

L'équipement de sécurité des deux combattants doit être vérifié alors que ceux-ci sont dans leur coin respectif. L'arbitre a la responsabilité de faire la vérification auprès des combattants. Il doit appeler les deux combattants au centre du ring, puis leur donner les instructions. Les entraîneurs, s'ils ont écouté les instructions de l'arbitre,

doivent retourner à leur coin et quitter le ring en ne laissant aucun objet derrière eux. Les combattants doivent toucher les gants pour faire preuve d'esprit sportif.

L'arbitre doit s'assurer que le personnel médical, le chronométreur et les juges sont prêts avant de lever le bras et d'annoncer « Fight ».

3.2.2 Pendant le combat

Les combattants se battent en utilisant des techniques de boxe et des coups de pied jusqu'à ce que l'arbitre annonce « Stop ». Si un combattant a besoin d'ajuster son équipement, il doit reculer d'un pas vers l'arrière et faire un « T » avec ses mains. Dans un tel cas, l'arbitre arrêtera le temps. Des ajustements trop nombreux de l'équipement pourraient mériter un avertissement de l'arbitre.

Pour lancer un avertissement, l'arbitre doit arrêter le temps, appeler le combattant au milieu du ring, lever un doigt pour signifier le premier avertissement, deux doigts pour le deuxième, etc., et montrer à chaque juge que le combattant reçoit un avertissement. Ensuite, le combat reprend lorsque l'arbitre dit « Fight ».

3.2.3 Fin du combat

Lorsque le chronométreur indique que le temps est écoulé, l'arbitre annonce la fin du combat en disant « Stop », puis renvoie les deux combattants dans leur coin respectif. L'arbitre ramasse les feuilles de pointage des juges, les remet à la table principale des arbitres et rappelle les deux combattants au centre. L'arbitre nommera le vainqueur en levant le bras du combattant et en spécifiant s'il s'agit d'une décision majoritaire, partagée ou unanime. Les combattants remercient l'arbitre pour ses efforts, touchent les gants et remercient l'entraîneur de l'adversaire.

3.2.4 Exigences médicales

Le spécialiste médical doit avoir au minimum une certification de premiers soins valide. Il doit avoir une trousse de premiers soins complète. Le promoteur est responsable de fournir des services de premiers soins adéquats. Du personnel ambulancier et/ou un médecin sont recommandés, mais ne sont pas obligatoires.

Si le spécialiste médical est occupé ailleurs ou quitte son poste, tous les combats doivent être interrompus jusqu'à son retour.

Pas de combat sans personnel médical! Le spécialiste médical doit rester jusqu'à ce que le combat soit terminé, qu'il convienne que ses services ne seront plus requis et qu'il n'y a pas de risque qu'un problème survienne plus tard.

La WKF recommande que tous les combattants fassent l'objet d'un examen médical avant le début du tournoi, mais cela n'est pas obligatoire. Tous les combattants participent à leurs propres risques, il est recommandé que l'arbitre du centre demande un examen médical si un combattant semble mal en point. Aucun anesthésique local, pansement ou bandage ne peut être utilisé avant ou pendant toute compétition.

Une force minimale doit être employée dans les combats de contact léger. Toute force excessive doit être sanctionnée par l'arbitre du centre, qui peut prendre les mesures suivantes, selon la sévérité :

1. Avertir le combattant
2. Déduire un point
3. Disqualifier le combattant

3.2.5 Système d'avertissements de l'arbitre et 3.2.6 Système d'avertissements de zone (tapis seulement)

1^{er} avertissement

2^e avertissement

3^e avertissement = déduction d'un point

4^e avertissement = déduction d'un deuxième point

5^e avertissement = disqualification

N'OUBLIEZ PAS : LES AVERTISSEMENTS DE ZONE ET LES AVERTISSEMENTS DE L'ARBITRE DOIVENT ÊTRE COMPTÉS SÉPARÉMENT ET NON COMBINÉS!

Pour émettre un avertissement de l'arbitre ou une déduction de point, l'arbitre doit arrêter le temps en faisant un « T » avec ses mains à l'intention du chronométreur. Le combattant doit être appelé au centre de l'aire de combat

pour faire face à l'arbitre, qui lui expliquera la raison de la pénalité. L'arbitre indique le numéro de l'avertissement à l'aide de ses doigts, puis montre le numéro à chaque juge en pointant le combattant visé.

Pour signaler une déduction de point, l'arbitre doit tenir son coude droit de sa propre main gauche, lever l'index vers le plafond et le laisser tomber vers le bas pour pointer le sol. L'arbitre peut livrer un avertissement, une déduction ou une disqualification en raison du comportement d'un entraîneur. L'entraîneur fait partie intégrante de l'équipe, et le combattant est responsable de son entraîneur.

Compte en contact léger et coups de pied légers

Le compte de 8 est permis en contact léger et coups de pied légers. Il occasionne une pénalité d'un point au combattant visé. Le compte de 8 peut uniquement être utilisé si le combattant n'est pas en état de se battre ou s'il est trop désorienté pour continuer.

Si l'un des combattants éprouve des difficultés sur le plan physique OU s'il n'est pas en mesure de se défendre parce que son adversaire est trop fort, l'arbitre peut lancer un compte de huit.

Dans une telle situation, l'arbitre doit envoyer l'autre combattant dans le coin neutre le plus éloigné en pointant dans cette direction. Il annoncera à voix haute les secondes en montrant le compte avec ses doigts au combattant visé.

L'arbitre doit obligatoirement compter jusqu'à huit. Ensuite, si le combattant semble apte à continuer, l'arbitre autorisera la reprise du combat. Il ne doit pas compter plus loin que huit si le combattant est prêt à continuer. S'il n'est pas prêt, le résultat sera un TKO.

Un arbitre ne peut pas commencer un compte de huit parce qu'un l'adversaire a lancé un coup de poing ou un coup de pied trop fort. Dans ce cas, le temps doit être arrêté. Si une frappe désoriente un combattant, l'arbitre doit arrêter le temps. Le combattant a droit à un maximum de deux minutes pour récupérer. Si la majorité des juges décide qu'il s'agit d'une faute, l'arbitre doit pénaliser le combattant contrevenant. Si la majorité décide qu'il s'agit d'un accident, il n'y a aucune pénalité. La pénalité peut être un avertissement, une déduction d'un point ou une disqualification.

Un combattant ne peut pas être sauvé par la cloche, même lors du dernier round. Toutefois, si le son de la cloche met fin à un round avant que le combattant ne commence à tomber, celui-ci pourra retourner dans son coin, avec l'aide d'un de ses assistants, si nécessaire.

Trois comptes dans un même round ou quatre comptes dans un même combat provoqueront la fin du combat, en faveur de l'autre combattant.

Avant qu'un combattant reprenne le combat à la suite d'un trébuchement ou d'une chute sur le tapis, l'arbitre doit essuyer les saletés ou l'humidité sur les gants du combattant.

3.2.6 Règle en cas de blessure

Si un combattant se blesse et ne peut pas continuer, l'arbitre doit demander aux juges s'il y a eu une faute. Une décision majoritaire entre les trois juges déterminera si la blessure était un accident ou non. L'arbitre ne peut pas prendre la décision lui-même.

Si un combattant est blessé et que le combat se termine à la suite d'une faute, le combattant blessé est déclaré vainqueur.

Si un combattant est blessé et que le combat se termine à la suite d'un accident, l'arbitre demandera aux juges de compléter leur feuille de pointage jusqu'au moment de la blessure. Le vainqueur sera déterminé en fonction des feuilles de pointage. Un round non terminé ne peut pas donner lieu à un pointage. En conséquence, si la blessure se produit au premier round et qu'il s'agit d'un accident, le combat est déclaré sans décision (no contest).

S'il s'agit d'un tournoi à simple élimination, le combattant non blessé peut passer à l'étape suivante ou, dans le cas d'une finale, être déclaré vainqueur.

Seul le médecin ou le secouriste peut déterminer qu'un combattant n'est pas apte à continuer.

Un arbitre ou un juge ne peut pas décider de la sévérité d'une blessure; il doit demander conseil à l'équipe médicale.

Une décision médicale ne peut pas être contestée. 2.3.7

3.3.1 Écriture des événements du combat

Arbitre et 3 juges responsables du pointage (assis)

Le pointage de chaque round est noté de la manière suivante :

Le gagnant de chaque round commence avec 10 points. Si le round se termine à égalité, les deux combattants ont un pointage initial de 10. Le perdant d'un round commence avec 9 points. Il est possible d'octroyer un pointage initial de 8 si un combattant n'a montré aucune technique digne de mention (d'après le juge) et s'il était surclassé.

3.3.2 Déductions

Toute déduction et tout compte doit être retranché, en indiquant le TOTAL pour le round.

Les avertissements doivent être inscrits dans la section WARNINGS de la feuille de pointage; trois avertissements correspondent à une DÉDUCTION de point. Cette déduction doit tout de même être marquée comme un 3^e avertissement, mais le point est soustrait du TOTAL pour le round.

Un juge peut effectuer une DÉDUCTION DU JUGE s'il constate plusieurs infractions des règles. Si l'arbitre du centre ne voit pas l'infraction, le juge peut effectuer une déduction du juge en ajoutant un « J » dans la section MINUS POINTS du formulaire.

La raison DOIT être inscrite sur la feuille de pointage et signée par le juge.

Un juge ne peut pas effectuer un avertissement si l'arbitre a vu l'infraction et a décidé de ne pas la punir. Les avertissements des juges servent uniquement à punir une infraction que l'arbitre n'aurait pas vu.

3.3.3 Jugement

Les juges doivent tenir compte des éléments suivants avant de déterminer le POINTAGE initial :

Meilleure défense / Meilleure attaque / Meilleure contre-attaque / Meilleure utilisateur du ring et de l'espace / Points marqués en utilisant une technique autorisée, dans une zone cible autorisée, avec une force raisonnable / Forme physique / Variété des techniques et des zones cibles / Nombre de coups de pied réussis / Forme physique et état général à la fin du round

Le nombre de points marqués par un combattant peut ne pas être pris en compte si ce combattant effectue uniquement des techniques avec ses mains. Soixante-dix coups de poing et aucun coup de pied ne constitue pas une performance de kickboxing, et le jugement devrait en tenir compte.

En faisant abstraction des autres facteurs, si un combattant n'effectue aucun coup de pied, il ne peut pas gagner le round.

3.3.4 Règle des coups de pied continus

Les règles de la WKF n'imposent pas de nombre minimum de coups de pied en contact léger. Les combattants doivent effectuer des coups de pied de manière CONTINUE durant le round. Si un combattant lance dix coups de pied dans les 30 premières secondes, mais qu'il n'en effectue aucun dans les 90 secondes restantes, il ne donne pas des coups de pieds de manière continue. Un ratio stable de coups de pied et de coups de poings doit être soutenu durant le round entier.

Si un juge croit qu'un ou les deux combattants n'ont pas respecté la règle des coups de pied continus, il doit en aviser l'arbitre à la fin du round. L'arbitre doit ensuite parler au combattant des préoccupations du juge avant le début du prochain round. Si le combattant n'effectue toujours pas de coupe de pieds de façon continue, il pourrait recevoir un avertissement de la part de l'arbitre du centre. L'octroi d'une pénalité est à la discrétion de l'arbitre du centre et plusieurs avertissements peuvent entraîner une déduction de point.

4. Plein contact

4.1.1 Listes de tirage

Les groupes doivent suivre le classement établi à toutes les compétitions de niveau mondial où il existe un tel classement.

Le nom, le pays et le numéro de chaque combattant doit figurer sur la liste. Un minimum de quatre combattants par catégorie de poids est requis. S'il y a moins de quatre combattants dans une catégorie, ceux-ci doivent être ajoutés à la catégorie immédiatement supérieure. Dans ce cas, chaque pays doit recevoir gratuitement au moins un exemplaire de toutes les listes de tirage et listes de nom des combattants, et ce, au moins quelques heures avant le début du tournoi. Aucune contestation n'est possible après le tirage.

4.1.2 Examen médical

Tous les combattants doivent faire l'objet d'un médical réalisé par le médecin responsable désigné. Après l'examen, chaque combattant doit présenter son carnet de combat international (Sport Pass), signé par un médecin membre de l'association nationale dans les 12 derniers mois.

La présence d'un médecin est obligatoire pour les événements de type plein contact, coups de pied bas, K-1, boxe thaïe et MMA. Une équipe de secouristes ne suffit pas! Le médecin responsable qui assiste à tous les matchs prend les décisions finales en ce qui concerne la sécurité des combattants. Il peut, à tout moment et à sa discrétion, interrompre un match ou y mettre fin. Toute instructions et tout ordre du médecin responsable doivent être suivis sans délai. Le médecin responsable doit être un omnipraticien qualifié. Un deuxième médecin doit être présent s'il y a plus de 200 combattants.

Le médecin responsable doit respecter les règles de l'organisation nationale de santé concernée; il doit également être autorisé à pratiquer, là où la loi l'exige. Aucun match ne doit commencer avant que le médecin responsable ne soit sur place, et le médecin ne doit pas quitter son poste tant que la dernière décision du dernier match n'a pas été rendue.

Le médecin responsable doit être prêt à agir en cas d'urgence majeure et à donner les premiers soins en cas de blessures mineures.

Dans tout combat amateur, le médecin est autorisé à interrompre ou arrêter un combat en sonnant la cloche ou en disant « stop » à l'arbitre s'il croit qu'un combattant est en danger et que l'arbitre n'a pas mis fin au combat. Il est aussi responsable de répondre à l'appel de l'arbitre en cas de blessure.

Personne ne doit tenter d'aider un combattant durant un round avant que le médecin responsable ait pu voir le combattant blessé, y compris les assistants dudit combattant. Si un médecin entre dans le ring ou s'il doit examiner une blessure présumée, le combat est terminé et les juges doivent remplir les cartes de pointage. Le résultat sera « victoire par TKO » ou « disqualification » par décision unanime ou majoritaire. Dans tous les cas, les décisions du médecin sont définitives, sans contestation possible.

Si un combattant n'a pas son carnet de combat contenant un timbre de licence annuel de la WKF en sa possession au moment de l'examen médical et de la pesée, il ne pourra pas combattre.

4.1.3 Divisions et rounds

Les combattants doivent être en bonne forme physique et faire preuve d'esprit sportif. Les combattants doivent être propres et présentables. Les ongles des doigts et des orteils doivent être coupés court. Les cheveux doivent être courts ou fraîchement lavés. Les combattants de sexe masculin dont la longueur des cheveux pourrait poser problème durant le combat (c.-à-d. aux épaules ou plus longs) doivent suivre les règles relatives aux cheveux longs qui s'appliquent aux combattantes de sexe féminin.

Les combattants juniors de sexe féminin et masculin doivent avoir atteint l'âge de 15 ans pour participer à de vrais matchs en division junior, à moins d'avoir l'autorisation écrite du médecin, des parents et de l'entraîneur.

Les combattants âgés de 15 à 16 ans (après le 15^e anniversaire et avant le 16^e anniversaire) peuvent participer à des événements de sport de ring en division junior, dans la mesure où la loi locale le permet. Cela comprend les événements plein contact, coup de pied bas, K-1 et boxe thaïe. En boxe thaïe, tous les combattants, hommes et femmes, doivent porter un protège-poitrine.

4.1.4 Vêtements

Tenue vestimentaire pour les différentes catégories de combat de kickboxing amateur de la WKF (*référence rapide*)

Toutes les femmes peuvent porter un t-shirt ou un haut de sport ordinaire.

Semi-contact	Coups de pied au-dessus de la taille	Pantalon long et t-shirt
Contact léger	Coups de pied au-dessus de la taille	Pantalon long et t-shirt
Coups de pied légers	Coups de pied sur l'intérieur ou l'extérieur des cuisses	Short thaï et t-shirt
Plein contact	Coups de pied au-dessus de la taille	Pantalon long et torse nu
Coups de pied bas	Coups de pied sur l'intérieur ou l'extérieur des cuisses	Short thaï et torse nu
Règles K-1	Coups de pied aux jambes, genoux au corps	Short thaï et torse nu
Boxe thaïe	Coups de pied aux jambes, genoux et coudes au corps et à la tête	Short thaï et torse nu

4.1.5 Rounds

Les combats de style plein contact, coups de pied bas, K-1 et boxe thaïe compte 3 rounds de 2 minutes. Il y a une pause d'une minute entre chaque round.

Aucun match opposant des combattants junior et cadets ne peut durer plus de 3 rounds de 2 minutes. Aucun match opposant des combattants amateur ne peut durer plus de 5 rounds de 2 minutes.

4.1.6 Règles de conduite à l'intérieur et à l'extérieur du ring

Il est le devoir de chaque combattant de faire preuve d'esprit sportif dans le ring. Si un combattant n'est pas prêt à continuer le match parce que son équipement de sécurité fait défaut ou pour toute autre raison, il doit reculer d'un pas et lever le bras.

Si un combattant fait l'objet d'un compte ou s'il est autrement hors d'état, son adversaire doit immédiatement se retirer vers le coin neutre le plus près et attendre le signal de l'arbitre pour continuer le combat.

Lorsqu'un combattant reçoit un avertissement ou une réprimande de l'arbitre, il doit incliner la tête en direction de l'arbitre pour indiquer qu'il a compris la raison de l'avertissement.

À la fin du combat, les combattants doivent s'approcher de l'arbitre, au centre du ring. Les combattants se tiendront debout de chaque côté de l'arbitre (du côté de leur coin) en attendant l'annonce du verdict. Ensuite, l'arbitre lèvera le bras du vainqueur.

Après le combat, les combattants se saluent et saluent les assistants de leur adversaire, puis inclinent la tête pour remercier l'arbitre de ses efforts.

Toute infraction des règlements de la WKF et toute dérogation aux règles non écrites d'un bon esprit sportif peut entraîner un avertissement ou une disqualification d'une durée variable, selon la gravité de l'infraction ou de la dérogation.

4.1.7 Apparence du combattant

Tous les combattants doivent être propres et décents.

La WKF se réserve le droit de décider si les poils du visage (moustache, favoris, barbe ou une combinaison des trois) ou la longueur des cheveux d'un combattant constitue un risque pour la sécurité des combattants ou un obstacle à l'observation sans entrave du match. L'arbitre peut demander que les poils du visage soient coupés ou que les cheveux soient retenus par un filet.

L'usage excessif de gelée de pétrole ou de substances similaires est interdit. L'arbitre peut demander que la Vaseline, l'huile ou toute autre substance semblable soit retirée avant que le combat début ou continue.

4.1.8 Équipement du combattant

Les combattants de toutes les divisions doivent porter de l'équipement de sécurité approuvé, notamment des protections rembourrées.

1. Protège-poitrine de la bonne taille pour toutes les femmes admissibles aux combats plein contact
2. Protection de l'entrejambe de la bonne taille pour les hommes et les femmes admissibles aux combats plein contact
3. Protection du pied couvrant tout le dessus du pied et la cheville
4. Protège-tibias (conçus pour les arts martiaux et non pour le soccer)
5. Casque de la bonne taille. Le dessus de la tête doit également être protégé. Les casques ouverts sont interdits, de même que les visières ou les protections faciales. Les casques d'entraînement ne sont pas autorisés.
6. Protection buccale de la bonne taille
7. Bandages pour les mains d'une longueur maximale de 2,5 m
8. Gants de boxe de 10 OZ pour toutes les catégories de poids

Chaque combattant est responsable d'apporter son propre équipement et celui de ses assistants à tous les matchs et tournois de la WKF.

Les combattants doivent protéger leurs mains à l'aide de bandages fait d'un matériau extensible dont la largeur ne doit pas dépasser 2 pouces (5,08 cm). Un pansement adhésif peut être appliqué directement sur la peau afin de protéger la partie de la main près du poignet L'application ne doit pas faire plus d'un (1) tour de la main, bien qu'il soit permis que le bandage croise deux (2) fois derrière la main. Il doit y avoir une distance d'au moins un (1) pouce (2,54 cm) entre les jointures et le pansement adhésif lorsque la main du combattant forme un poing. Un bandage élastique est appliqué par-dessus, et tenu en place par du ruban adhésif. Les bandages doivent être approuvés par l'arbitre ou le directeur du tournoi.

Tous les combattants ayant les cheveux longs doivent utiliser des élastiques ou accessoires à cheveux sans métal approuvés. Les cheveux doivent être attachés si leur longueur constitue un risque pour la sécurité ou empêche l'observation du combat.

4.1.9 Combattants

Aucun combattant ne peut participer à quelque match que ce soit sans un carnet sportif de la WKF à jour contenant un timbre de licence annuel de la WKF.

Le personnel officiel doit vérifier que les combattants sont dans la bonne catégorie de poids. Le compte des victoires est calculé en fonction des victoires remportées par le combattant (sans tenir compte du nombre de matchs disputés), puis le combattant est classé dans la catégorie appropriée. Pour être admissible au statut de professionnel, un combattant doit avoir participé en tant qu'amateur à au moins 3 combats de 3 à 5 rounds approuvés et vérifiés.

4.1.10 Classification des combattants

Les combattants sont répartis par classe, de la classe N (novice) à la classe A. La classification est déterminée en fonction du nombre de victoires d'un combattant, et non en fonction du nombre de combats. Les combattants sont classés comme suit :

Classe N	3 victoires ou moins
Classe C	Plus de 3 victoires
Classe B	Plus de 6 victoires
Classe A	Plus de 12 victoires

Après avoir signé un contrat professionnel et participé à un événement en tant que professionnel, un combattant ne peut plus revenir au statut d'amateur. La seule exception est après un premier combat professionnel; un combattant pourrait présenter une demande écrite à l'IRC pour la restitution de son statut d'amateur.

4.1.11 Assistants et personnes de coin

Un des assistants (ou les deux) peut abandonner au nom de son combattant s'il estime qu'il serait irresponsable de poursuivre le combat. Pour signaler un abandon, l'assistant doit lancer une serviette dans le ring.

Avant tout tournoi, l'arbitre en chef doit organiser une réunion avec tous les juges, arbitres et assistants afin de répondre aux questions concernant les règles et le déroulement général du tournoi. Aucune règle ne peut être changée durant cette réunion.

Les assistants doivent offrir un soutien et des conseils à leur combattant pendant les pauses entre chaque round. Chaque combattant a droit à 2 assistants, et un seul d'entre eux peut être dans le ring durant les pauses.

Durant les rounds, les assistants ne sont pas autorisés à entrer dans le ring ni à empêcher ou perturber le déroulement du combat. Les assistants doivent respecter toutes les directives de l'arbitre. Avant le début de chaque round, les assistants doivent ramasser les seaux, bancs et serviettes sur le ring et, si nécessaire, essuyer l'eau sur le sol.

Les assistants ont à leur disposition une serviette, une éponge, de l'eau et de la gelée de pétrole pour leur combattant.

Durant les rounds, les assistants peuvent donner des conseils (de manière appropriée) au combattant, l'aider ou l'encourager. Si un assistant ne respecte pas les règles, l'arbitre peut lancer un avertissement, expulser l'assistant ou disqualifier le combattant.

Un assistant expulsé ne peut plus remplir le rôle d'assistant pour le reste du tournoi.

Un match débute lorsque l'arbitre annonce « Fight » pour commencer le premier round, et il se termine lorsque l'arbitre arrête le combat au dernier round. Seuls les combattants et l'arbitre peuvent être présents dans le ring durant le match. Si toute autre personne entre dans le ring, le combat se termine immédiatement et ne peut pas continuer.

4.2.1 Techniques autorisées

Plein contact

1. Toutes les techniques de boxe combinées à des coups de pied au-dessus de la taille, au corps et à la tête. Les coups de revers retournés (spinning back fist) visant l'adversaire, dans toutes les divisions de combat de ring
2. Coups de pied arrière (reverse kick) au corps et à la tête, coups de pied arrière retournés (spinning back kick) au corps et à la tête avec plein contact visant à mettre l'adversaire KO. Les balayages du pied sont autorisés.

4.2.2 Avertissements et déductions

En cas d'infraction grave relative aux éléments suivants, l'arbitre doit arrêter le combat en disant « Stop », arrêter le temps en faisant un « T » avec ses mains au chronométreur et lancer un avertissement au combattant concerné. L'avertissement doit être clair, et le combattant doit comprendre la raison pour laquelle on l'avertit. L'arbitre doit pointer le combattant qui reçoit l'avertissement avec sa main. Si un combattant reçoit un avertissement en raison d'une faute, aucun point n'est déduit par les juges. Toutefois, ceux-ci doivent immédiatement octroyer un coup de poing réussi à l'autre combattant. Si un combattant reçoit un deuxième avertissement en raison d'une faute, aucun point n'est déduit par les juges. Toutefois, ceux-ci doivent immédiatement octroyer deux coups de poing réussis à l'autre combattant.

Après un avertissement, le match reprend lorsque l'arbitre annonce « Fight ». Si un combattant reçoit 3 avertissements durant le même match, il est immédiatement pénalisé par une première déduction (point de pénalité), et les juges doivent retrancher un point sur leur feuille de pointage. Après trois déductions dans un même match, le combattant est immédiatement disqualifié au moment où il reçoit la dernière déduction.

Les avertissements et pénalités sont occasionnés par l'utilisation d'une technique interdite ou l'adoption d'un comportement interdit, y compris par l'entraîneur ou les assistants.

4.2.3 Techniques interdites (fautes)

Plein contact

Toute forme de morsure est interdite.

Les frappes et coups effectués avec la paume du gant sont interdits.

Les coups de pied au dos et à l'arrière de la tête sont interdits.

Tout coup donné avec la tête est interdit.

Les attaques (frappes, coups de poing, coups de pied) aux articulations sont interdites. Les coups de pied à l'entrejambe sont interdits.

Il est interdit d'attaquer un adversaire lorsqu'il est au sol, ou lorsqu'un de ses gants touche le sol.

Il est interdit de cracher son protecteur buccal.

Toute forme de lancer est interdite.

Il est interdit de tenir les cordes en attaquant un adversaire; toute forme d'étreinte (clinch) ou de retenue de l'adversaire est également interdite.

Toute frappe avec les coudes ou avec les genoux est interdite.

Les coups de pied sous la cuisse ou au-dessous de la taille sont interdits, à l'exception des balayages du pied.

Les coups de poing à l'arrière ou sur le dessus de la tête sont interdits.

Il est interdit de donner des coups de poing ou de pied après que l'arbitre a dit « Stop » ou après le son de la cloche.

FUITE DÉLIBÉRÉE DU COMBAT

Un combattant qui évite volontairement les contacts physiques avec son adversaire recevra un avertissement de l'arbitre. Si le combattant continue d'éviter l'affrontement après avoir reçu un avertissement dans le même round, l'arbitre pourrait lui infliger une déduction de point. S'il continue d'éviter le combat, dans le même round ou dans un round suivant, l'arbitre peut, à sa discrétion, imposer d'autres pénalités ou arrêter le combat et déclarer un KO technique.

S'il advient qu'un combattant tombe volontairement au sol sans avoir été frappé, l'arbitre commencera systématiquement un compte de 8, conformément aux règles relatives aux mises aux tapis.

4.2.4 Règles de pointage pour la division amateur de la WKF

Conformément aux règles sur le pointage dans la division amateur de la WKF, le pointage maximum est de 10 points et le pointage minimum est de 6 points.

L'utilisation de compteurs à clic est recommandée pour l'addition des points.

Les points sont accordés aux combattants durant chaque round par les juges.

Les frappes exécutées correctement rapportent des points comme suit :

Tout coup de poing autorisé sur une zone autorisée du corps ou de la tête, 1 point

Tout balayage autorisé faisant tomber l'adversaire, 1 point

Tout coup de pied autorisé sur une zone autorisée du corps, 1 point

Tout coup de pied autorisé sur une zone autorisée de la tête, 2 points

Tout coup de pied sauté autorisé au corps, 2 points

Tout coup de pied sauté autorisé à la tête, 3 points

Les juges doivent fonder leur évaluation du combat sur les critères suivants :

Meilleure technique / Efficacité des parades et contre-attaques / Meilleures combinaisons / Esprit de combat et initiative / Bon esprit sportif / Nombre de coups réussis / Nombre de déductions et de mises au sol / Défense / Maîtrise du ring / Forme Physique

Pour mériter des points, les coups de pied ou de poing autorisés doivent frapper directement une zone cible autorisée sans être bloqués ou parés. Pour les coups de poing, la technique doit être livrée avec la partie du gant fermé conçue pour la frappe.

CRITÈRES DE POINTAGE EN KICKBOXING – Les coups de pied seront toujours considérés comme supérieurs

4.2.5 Pointage en plein contact

Les décisions sont prises d'après les directives suivantes :

Victoire par pointage (P)

Si aucun combattant ne domine le round, le pointage du round sera de 10-10. Ensuite, des points sont retranchés du pointage de chaque combattant en fonction du nombre de déductions infligées par l'arbitre.

Le gagnant d'un round obtient 10 points et son adversaire en reçoit 9. Si un combattant ne présente aucune réaction durant le round, les juges peuvent un pointage de 10-8, même s'il n'y a eu aucune déduction ou mise au sol.

Si un avertissement officiel a été lancé à la suite d'une faute, les juges doivent immédiatement inscrire la lettre **W** (pour « Warning ») dans la section « fautes » de la feuille de pointage, pour indiquer que le combattant a reçu un avertissement.

Si la faute donne lieu à une déduction au lieu d'un simple avertissement, chaque juge doit déduire 1 point de la feuille de pointage du combattant visé dès la fin du round (p. ex. si aucun combattant n'a dominé, le pointage sera 10-9). Les juges doivent toujours inscrire la lettre **M** (pour « Minus Point ») dans la section « fautes » de la feuille de pointage pour indiquer que le combattant a reçu une déduction.

Si une deuxième déduction est donnée dans le même round, chaque juge doit retrancher 2 points du pointage pour le combattant visé dès la fin du round (p. ex. 10-8 si aucun combattant n'a dominé).

Si une troisième déduction est infligée dans le même match, le combat se termine immédiatement pour cause de disqualification.

Si un combattant **fait l'objet d'un compte**, chaque juge doit déduire 1 point sur la feuille de pointage dès la fin du round (p. ex. une marque de 10-9 deviendrait 10-8 en raison du compte).

Les juges doivent toujours noter les mises au sol avec la lettre **K** (pour « Knockdown ») dans la section « KD » de la feuille de pointage.

À la fin du match, la marque finale est obtenue en additionnant le pointage de chaque round (p. ex. 30-27), et le combattant ayant obtenu le plus de points sera déclaré vainqueur. Si un juge remarque une infraction que l'arbitre ne semble pas avoir vue, et qu'il inflige par la suite une sanction raisonnable au combattant concerné, il doit noter l'infraction à l'aide de la lettre **J** (pour déduction du juge) et expliquer par écrit la raison pour laquelle la sanction a été appliquée. Une déduction d'un point sera infligée au combattant visé.

Victoire après l'arrêt du combat par le médecin à la suite d'une blessure (DOD)

Le médecin responsable est l'autorité absolue en ce qui a trait à la sécurité des combattants; il peut de ce fait demander que le match soit arrêté.

Si l'un des combattants est blessé, la décision d'arrêter le combat revient au médecin, ou bien au combattant ou à son entraîneur s'il souhaite se retirer du combat.

Le médecin responsable peut arrêter tout combat, qu'il s'agisse d'un championnat mondial, européen ou de tout autre match important. Si le médecin souhaite interrompre un match pour examiner un combattant, il doit d'abord en aviser l'arbitre. Celui-ci interrompt le match jusqu'à ce que le médecin ait examiné le combattant, uniquement pour décider si le combat peut continuer ou non. Cet examen doit se dérouler dans le ring et durer au maximum une minute. Tout traitement appliqué au combattant est expressément interdit et entraînerait la fin immédiate du combat. Si le délai d'une minute est insuffisant, l'arbitre doit mettre fin au match.

Si un combattant est blessé et que le combat se termine à la suite d'une faute, le combattant blessé est déclaré vainqueur. En cas d'accident, les juges doivent remplir leur feuille de pointage et le combattant ayant marqué le plus de points est déclaré vainqueur. Si les deux combattants sont blessés ou mis K.-O. simultanément et qu'aucun ne peut continuer le match, les juges doivent additionner les points de chaque combattant jusqu'à l'interruption du match, et le combattant ayant le plus de points est déclaré vainqueur.

Si cette situation se produit durant le premier round, le match est déclaré sans décision (No Contest) et aucun des combattants n'est nommé vainqueur.

Abandon (SUR)

Dans les cas où un combattant abandonne volontairement à cause d'une blessure ou pour toute autre raison, ou s'il ne reprend pas le combat immédiatement après la pause entre les rounds, son adversaire est déclaré vainqueur. L'assistant doit alors lancer une serviette dans le ring pour indiquer que son combattant abandonne.

Victoire après l'arrêt du combat par l'arbitre (RSC)

L'arbitre peut arrêter un match si un combattant est manifestement surclassé ou s'il pose un risque pour sa propre sécurité, suivant les directives ci-dessous :

Si un combattant est, d'après le jugement de l'arbitre, clairement surclassé, et serait injustement pénalisé dans le ring si le combat devait continuer.

Si un combattant est, d'après le jugement de l'arbitre, incapable de poursuivre le match en raison de blessures ou pour toute autre préoccupation de nature physique, l'arbitre doit arrêter le match et appeler le médecin responsable dans le ring.

L'arbitre ne peut jamais décider de la sévérité d'une blessure; il doit demander au médecin!

Sans décision (NC)

L'arbitre peut arrêter un match avant la fin du délai octroyé à la suite de circonstances hors du contrôle des combattants ou de l'arbitre :

1. L'arbitre doit arrêter le match avant la fin du premier round.
2. L'équipement de sécurité rattaché au ring est endommagé.
3. Le ring n'est pas sécuritaire.
4. L'éclairage au-dessus du ring fait défaut.
5. Les conditions météorologiques forcent l'arbitre à interrompre le match.

Dans de telles circonstances, le match est arrêté avec la mention « sans décision », et aucun gagnant n'est déclaré.

Victoire par forfait (WO)

Si un combattant est dans le ring et prêt à se battre, mais que son adversaire ne se présente pas après avoir été appelé dans le haut-parleur, l'arbitre doit demander à la table des arbitres de démarrer un compte d'une minute. Une fois le temps écoulé, si l'adversaire n'est toujours pas entré dans le ring, le chronométreur doit sonner la cloche pour indiquer que le match a été interrompu. Ensuite, l'arbitre annoncera que le combattant qui est présent dans le ring est déclaré vainqueur par forfait.

Les juges notent cette victoire sur leur feuille de pointage, qui seront alors ramassées. Enfin, les juges appelleront le combattant vainqueur par forfait au centre du ring, où la décision de sa victoire sera annoncée en levant sa main.

4.2.6 Règle des trois mises au sol

Une règle de « trois mises au sol » est en vigueur pour tout combat. Dans tous les cas, l'arbitre doit arrêter le combat lorsque 3 mises au sol ou comptes de 8 se produisent dans **un même round**, ou 4 comptes de 8 dans un même combat. Avant qu'un combattant reprenne le combat à la suite d'un trébuchement, d'une chute ou d'une mise au sol, l'arbitre doit essuyer les saletés ou l'humidité sur les gants du combattant.

4.2.7 Règle du nombre minimum de coups de pied – MKR

Pour tous les matchs, il n'y a **aucun nombre minimum** de coups de pied. Des juges de coups de pied ne sont pas requis.

4.2.8 Mises au sol

Méthode de compte pour un combattant mis au sol

Lorsqu'un combattant est mis au sol, l'arbitre doit envoyer l'autre combattant dans le coin neutre le plus éloigné en pointant dans cette direction. Il annoncera à voix haute les secondes en montrant le compte avec ses doigts au combattant qui a été mis au sol.

Si un combattant est mis au sol, l'arbitre débute obligatoirement un compte de huit. Ensuite, si le combattant semble apte à continuer, l'arbitre autorisera la reprise du combat. Le compte de l'arbitre est le seul compte officiel. L'arbitre ne doit pas compter plus loin que huit si le combattant s'est relevé.

Un combattant ne peut pas être sauvé par la cloche, même lors du dernier round. Toutefois, si le son de la cloche met fin à un round avant que le combattant ne commence à tomber, celui-ci pourra retourner dans son coin, avec l'aide d'un de ses assistants, si nécessaire.

Si l'adversaire refuse de rester dans le coin neutre le plus éloigné, l'arbitre cessera le compte jusqu'à ce que l'adversaire retourne à l'endroit désigné, puis reprendra le compte là où il était rendu. Si le combattant ne se relève pas avant que l'arbitre ait compté jusqu'à dix, il sera considéré comme K.-O. et son adversaire remportera le combat.

Si l'arbitre croit que le combattant mis au sol ne sera pas en mesure de se relever après un compte de huit et qu'il a besoin d'une attention immédiate, il peut mettre fin au combat avant de se rendre jusqu'à dix en agitant les mains devant son visage, puis demander aux assistants du combattant et au médecin de venir aider le combattant.

L'arbitre ne peut jamais décider de la sévérité d'une blessure; il doit demander au médecin!

Un combattant est considéré comme mis au sol si toute partie de son corps autre que ses pieds touche le sol. Un combattant ne sera pas considéré comme mis au sol s'il est poussé ou s'il glisse accidentellement sur le plancher. Il revient à l'arbitre de décider si un combattant a été poussé, s'il a glissé ou s'il a été mis au sol.

Si le combattant qui fait l'objet du compte est toujours au sol lorsque l'arbitre atteint dix, alors l'arbitre agitera les mains devant son visage pour indiquer que le combattant est K.-O. et que son adversaire est le vainqueur. La fin d'un round avant que l'arbitre ait compté jusqu'à dix n'influence pas le résultat du compte. Un combattant ne peut pas être sauvé par la cloche.

Le combattant mis au sol doit toujours se relever avant que le compte arrive à huit s'il ne veut pas être considéré comme K.-O. L'arbitre peut déterminer pendant la pause entre deux rounds qu'un combattant n'est pas apte à continuer de façon sécuritaire et qu'il a perdu le combat par K.-O. technique.

L'arbitre peut, à sa discrétion, demander que le médecin examine un combattant durant le combat depuis **l'extérieur du ring seulement**. Si l'examen se produit durant un round, le temps sera arrêté jusqu'à ce que l'examen soit complété.

Si les deux combattants sont mis au sol simultanément, le compte continuera tant qu'ils ne se sont pas tous deux relevés. Si aucun combattant ne se relève quand le compte atteint huit, le combat se termine avec une décision d'« égalité technique ». Si un seul des combattants se relève avant que le compte atteigne huit, le combattant qui se relève sera déclaré vainqueur par K.-O. Si les deux combattants se relèvent avant la fin du compte de huit, le round continue.

Si un combattant fait l'objet d'un compte, chaque juge doit déduire 1 point sur la feuille de pointage dès la fin du round.

Les juges doivent toujours noter les mises au sol avec la lettre K (pour Knock down) dans la section « KD » de la feuille de pointage.

5. Coups de pied bas

Règles pour les combats avec coups de pied bas, souvent appelées règles Freestyle.

Seuls les « protège-tibias avec coussinets de cou-de-pied » sont **obligatoires** (non facultatifs), aucune autre protection des pieds n'est requise.

Les règles pour ce style sont les mêmes que celles du plein contact, à l'exception des éléments suivants.

Toutes les techniques de boxe combinées à des coups de pied au-dessus de la taille, au corps et à la tête. Les coups de revers retournés (spinning back fist) visant l'adversaire, en regardant celui-ci.

Les coups de pied (low kicks) sont autorisés sur l'intérieur et l'extérieur des cuisses. Les coups de tibia sont uniquement autorisés plus de quatre pouces au-dessus du genou, et non sur le mollet.

Tous les combattants doivent porter des shorts de style thaï. Dans les combats de coups de pied bas, il est permis de bloquer les coups avec les jambes, en respectant les paramètres définis dans les règles concernant les coups de pieds et les stratégies de blocage avec les jambes. Les coups de pied avant aux jambes ne sont pas autorisés.

6. Règles K-1

Les règles de K-1 sont les mêmes que celles des combats de coups de pied bas, à l'exception des éléments suivants.

Les étreintes (clinch) ne sont pas autorisées. Les coups de pied avant ordinaires aux jambes sont autorisés, de même que les coups de pied bas au-dessus ou au-dessous du genou.

Les coups de genou au corps et à la tête sont permis et acceptés!

Les règles de K-1 permettent des « prises de cou » limitées dans le but de donner des coups de genou sur l'avant et les côtés du torse ainsi qu'à la tête.

Un combattant ne doit pas continuer une stratégie de « prise de cou » après avoir donné un coup de genou, conformément aux règles K-1. L'arbitre doit immédiatement séparer les combattants ou arrêter le combat après le premier genou dans de telles situations.

Les règles K-1 permettent de tenir une jambe, puis de tenter de frapper l'autre jambe, dans la mesure où cette tentative est effectuée dans les cinq secondes suivantes, d'après l'estimation de l'arbitre. Seulement **une** tentative est autorisée, et celle-ci ne doit pas viser la zone interdite autour de l'articulation du genou.

Conformément aux règles K-1, il est permis de bloquer les coups avec les jambes, en respectant les paramètres définis dans les règles concernant les coups de pieds et les stratégies de blocage avec les jambes.

7. Boxe thaïe

Les règles pour ce style sont les mêmes que celles du style K-1, à l'exception des éléments suivants.

Il est **obligatoire** de porter des protège-coudes souples!

Les techniques suivantes sont autorisées :

1. Coup de genou **au corps et à la tête** et coup avec le tibia aux cuisses, au corps et à la tête.
2. Étreinte (clinch) et attaques simultanées avec les genoux, les coudes ou toute autre frappe autorisée.
3. Coup de coude **au corps et à la tête**.
4. Lancer horizontal sous la taille, en position d'étreinte seulement.
5. Coup de revers retourné (spinning back fist) visant l'adversaire.
6. Tout type de coupe de pied aux jambes, au-dessus ou au-dessous du genou. Il est strictement interdit d'attaquer l'articulation du genou!

Les règles de boxe thaïe permettent de tenir une jambe, puis de tenter de frapper l'autre jambe, dans la mesure où cette tentative est effectuée dans les cinq secondes suivantes, d'après l'estimation de l'arbitre. Seulement une tentative est autorisée, et celle-ci ne doit pas viser la zone interdite autour de l'articulation du genou. Le combattant ne doit pas tirer ni pousser son adversaire.

Dans les combats de boxe thaïe, il est permis de bloquer les coups avec les jambes, en respectant les paramètres définis dans les règles concernant les coups de pieds et les stratégies de blocage avec les jambes.

7.1. Critères de pointage en boxe thaïe

7.1.1 Le gagnant d'un combat est déterminé en fonction de deux principaux critères :

- a) Le nombre de techniques de muay thaï réussies frappant une zone cible autorisée, ou utilisées correctement contre un adversaire.

On inclut dans les techniques de muay thaï tout coup de poing, coup de coude, coup de genou, coup de pied circulaire, coup de pied poussé avant, arrière et latéral, et les lancers typiques du muay thaï.

Les zones cibles autorisées comprennent toutes les régions du corps (sauf une frappe délibérée à l'entrejambe ou à toute partie du dos), les tibias pour une action de blocage et les avant-bras pour une action de blocage.

- b) L'efficacité des techniques.

7.1.2 Efficacité

Une technique de muay thaï efficace est exécutée avec un bon équilibre, et elle engendre une réaction physique de l'adversaire.

Une technique de frappe ou de lancer est considérée comme efficace dans les cas suivants :

- i) La technique brise la position d'équilibre du combattant (il est physiquement déplacé, soit par la puissance de la frappe, par son moment opportun ou parce que le combattant perd l'équilibre).
- ii) Le technicien cause une perturbation physique ou psychologique visible (manifestation de peur ou de douleur).
- iii) Les coups de pied circulaires exécutés avec force et frappant le corps ou le cou de façon précise, même sans briser la position de l'adversaire. Il en va de même pour les coups de genou droits et circulaires exécutés avec force et frappant avec la pointe du genou, même si leur effet n'est pas visiblement évident.
- iv) Les coups de coude qui causent une coupure sont considérés comme efficaces même en l'absence d'effet apparent.
- v) Si un combattant donne un coup de pied sur une zone cible, mais que l'adversaire attrape sa jambe, le combattant qui a donné un coup de pied marque un point. Toutefois, si l'adversaire qui attrape la jambe met le combattant au sol à l'aide d'un coup de pied, alors le combattant qui fait tomber l'autre marque également un point. En revanche, si le combattant dont la jambe est attrapée par son adversaire fait semblant de tomber au sol, cela est considéré comme une infraction des règles, et aucun combattant ne marquera de point.

7.1.3 Remarques

Le gagnant d'un combat est le combattant qui parvient à exécuter plus de techniques efficaces que son adversaire en se déplaçant vers l'avant, vers l'arrière, de côté ou contre les cordes.

Si le nombre de frappes réalisées par chaque combattant est égal, alors le combattant ayant été le plus proactif dans ses tentatives d'attaque remporte le combat. Si le nombre de frappes réalisées par chaque combattant est égal et qu'aucun des deux combattants n'était visiblement plus proactif, le combattant ayant démontré les meilleures aptitudes offensives, défensives, évasives et de contre-attaque en employant des techniques de muay thaï remporte le combat.

Si les combattants sont autrement égaux, mais que l'un d'entre eux commet des fautes répétées, le combattant qui brise les règles perd le combat.

Si aucun combattant n'exécute de frappes efficaces, le combattant qui réussit le plus de frappes inefficaces remporte le combat.

7.1.4 Fautes

Mordre, donner des coups avec la tête, mettre les doigts dans les yeux, tirer la langue pour se moquer de l'adversaire.

Utiliser des techniques de lancer propres au judo et à la lutte.

Étirer la colonne vertébrale d'un adversaire à l'aide d'une technique de maintien conçue pour briser le dos est considéré comme une faute.

Attraper la jambe d'un adversaire et faire plus de deux pas vers l'avant sans qu'aucun combattant n'effectue une technique d'attaque.

Tomber au sol volontairement pour éviter d'être frappé après que l'adversaire attrape sa jambe.

Tout coup de genou sur la protection d'entrejambe de l'adversaire est une faute. Si l'arbitre juge que la frappe était livrée avec force, il peut accorder jusqu'à trois minutes au combattant pour se rétablir. Après ce délai, si le combattant blessé refuse de continuer, les juges doivent déterminer si la faute était accidentelle ou délibérée. Les règles relatives aux blessures sont les mêmes que celles des combats plein contact (section 4.2.5).

Donner volontairement un coup de pied vers le haut en ciblant l'entrejambe est considéré comme une faute. Toutefois, un combattant frappe accidentellement la protection d'entrejambe en visant une autre cible ne commet pas de faute, et le combattant touché doit continuer.

Désobéir aux ordres de l'arbitre est interdit et sera considéré comme une faute. Empêcher un adversaire de se relever ou de revenir dans le ring est également considéré comme une faute.

7.1.5 Procédure de pointage pour le combat

Dix (10) points seront octroyés au gagnant d'un round, et son adversaire peut recevoir 9, 8 ou 7 points, selon sa performance.

- a) En cas d'égalité, les deux combattants recevront une marque de dix (10) points (10-10) pour le round.
- b) Le gagnant d'un round marque dix (10) points et le perdant marque neuf (9) points (10-9).
- c) Le gagnant évident d'un round marque dix (10) points et le perdant marque huit (8) points (10-8).
- d) Le gagnant d'un round lors duquel son adversaire a fait l'objet d'un compte marque dix (10) points et le perdant marque huit (8) points (10-8).
- e) Le gagnant évident d'un round lors duquel son adversaire a fait l'objet d'un compte marque dix (10) points et le perdant marque sept (7) points (10-7).
- f) Le gagnant d'un round lors duquel son adversaire a fait l'objet de deux comptes marque dix (10) points et le perdant marque sept (7) points (10-7).
- g) Un combattant qui a reçu un avertissement ne recevra pas tous les dix points pour ce round. Un (1) point peut être retranché pour chaque avertissement de l'arbitre.

Contestations

Les décisions individuelles de l'arbitre et des juges ne peuvent pas être contestées.

Les décisions du médecin responsable ne peuvent pas être contestées.

Les contestations sont uniquement possibles dans les cas ci-dessous, et elles doivent être présentées au superviseur de zone ou à l'arbitre en chef après le versement de frais de 100 euros en argent comptant :

1. Une preuve d'entente entre les juges et/ou l'arbitre
2. Une erreur mathématique dans le calcul des points
3. L'identité des combattants rouge et bleu a clairement été confondue
4. Le règlement officiel de la WKF a été enfreint

Un enregistrement vidéo ou une photo sur tout support ne peut pas servir à justifier une contestation. Un enregistrement de quelque forme que ce soit ne constitue pas une preuve en cas de litige et ne peut donc pas être présenté ainsi.

Une contestation n'empêche pas une compétition de continuer. Cependant, l'arbitre en chef peut empêcher la continuité des combats pour une courte durée si le résultat d'une contestation aurait des conséquences considérables sur la suite des événements.

Après avoir entendu les contestations des deux parties touchées et de l'arbitre concerné, l'arbitre en chef prendra la décision finale. Aucune autre discussion sur le sujet ne sera entamée à l'événement. Tout litige subséquent doit être transmis par courriel dans les sept jours suivant l'incident à l'adresse **office@wkwfworld.com**. Les mesures nécessaires seront alors prises. Toute somme d'argent perdue à la suite d'une décision de l'arbitre en chef lors de l'événement sera retenue jusqu'à ce que l'IRC ait rendu une décision.

Seul le chef d'équipe ou l'entraîneur du combattant peut présenter un litige, et ce, sans se montrer agressif. Toute autre personne peut être présente sur invitation de l'arbitre en chef seulement. Après avoir entendu les deux côtés, l'arbitre en chef doit prendre sa décision en se basant sur les règles de la WKF.

Les frais de contestation, si la contestation est non fondée, seront déposés dans le compte général de l'IRC et contribueront aux programmes futurs de formation et de développement des arbitres. Si une contestation est déposée après la compétition, l'IRC rendra la décision après avoir entendu les arguments des deux parties et de l'arbitre concernés. La fédération nationale dispose d'un maximum de 30 jours pour se prononcer sur la question. Si la décision relative à une contestation entraînerait la perte d'un titre continental (Europe, Afrique, Asie, etc.) ou mondial, alors la décision finale peut uniquement être rendue par l'IRC. Toutes les sommes seront retournées si la protestation s'avère fondée.

Règles des combats PRO-AM

amateur.wkwfworld.com

Les règles pour ce style sont les mêmes que celles des sports de ring, à l'exception des éléments suivants.

DISPOSITIONS PROPRES AUX COMBATS DE TITRE PRO-AM

Pour tous les combats de titre PRO-AM, les règles valables sont les exigences minimales habituelles de combat de titre, comme pour les combats professionnels de la WKF pour les sports de ring.

Un homme ou une femme de niveau amateur (non professionnel) figurant sur une liste de classification amateur mondiale et âgé de 16 à 35 ans peut participer à un combat de titre PRO-AM. Les combats de titre PRO-AM se disputent toujours sans casque.

Les combattants professionnels figurant au classement professionnel mondial **ne peuvent pas** prendre part à un combat de titre PRO-AM.

Un combat de titre PRO-AM peut être disputé dans les 4 divisions de sport de ring, et les catégories de poids amateur s'appliquent.

Plein contact Coups de pied bas Règles K-1 Muay Thaï

Un nouveau champion PRO-AM et son adversaire conservent leur statut de combattant amateur. La durée des combats de titre PRO-AM pour les hommes et les femmes est de 5 rounds de 2 minutes, avec une minute de pause. Il n'y a toutefois pas de round supplémentaire.

Tout combattant doit disposer d'un carnet sportif et d'une licence de combattant de la WKF pour participer à un combat de titre PRO-AM de la WKF. La pesée officielle a lieu une journée avant le combat. Les deux combattants seront pesés au même moment, en utilisant la même balance. Les deux entraîneurs et le superviseur désigné de la WKF doivent être présents lors de la pesée.

Pesée

La pesée des deux combattants doit être effectuée au moins 24 heures avant le combat de titre, sur la même balance, au même moment.

Équipe d'arbitres

Pour tout titre international, il y a deux options de sélection des juges et de l'arbitre, sans exception :

A Un juge du pays hôte, un du pays de l'adversaire et un arbitre neutre B Trois juges de pays neutres

Il est de la responsabilité des trois juges de juger le combat de manière équitable et sans parti pris.

Le siège social de la WKF nommera le superviseur d'un combat de titre PPF. Les coûts de déplacement en avion, d'hébergement, de nourriture ainsi que les frais de 300 euros doivent être assumés par le promoteur.

Le superviseur a pour mandat de remplir le formulaire de pointage, de remettre le certificat, de tout superviser et de confirmer avec sa signature le résultat, dont il doit faire part au siège social de la WKF dans un délai de 24 heures.

Le superviseur doit obligatoirement demander au promoteur l'argent pour la bourse et la nourriture (et peut-être les coûts de déplacement) des deux combattants pour au moins 24 heures au moment de la pesée avant le début de l'événement, et garder le montant en dépôt jusqu'à ce que le combat soit terminé et que le résultat soit clair.

