

REGLEMENT GENERAL DE COMPETITION

Muay-Thai - Kick-boxing - Full-Contact - Kick-boxing - Japan kick (K1)



LFKBMO
Rue Provinciale, 43
7120 Vellereille-lez-Brayeux
(Estinnes)
www.lfkbmo.be



Mars 2010

REGLEMENT MMA

Le MMA est pour la bkbmo une combinaison de boxe thaï, de lutte, style libre et de combats au sol. De ces trois sports les éléments dangereux sont exclus. De ce fait, ce style de combat peut être pratiqué dans un cadre strictement réglementé de sorte que la sécurité et l'intégrité du sportif soient mises en première place.

ART. 1 :

La bkbmo ne reconnaît les compétitions et les démonstrations publiques ou en cadre privé, que si la bkbmo en a donné l'autorisation.

ART. 2 :

1) L'organisation de compétitions ou de démonstrations ne peut se faire que par la bkbmo et par un promoteur reconnu par la bkbmo.

2) Compétitions ou démonstrations sous les auspices de la bkbmo auront lieu que si la bkbmo en a donné l'autorisation écrite, après acceptation d'une demande écrite dans laquelle sont acceptées les conditions et le règlement de la bkbmo.

ART. 3 :

Tous les participants à des compétitions de ou sous les auspices de la bkbmo doivent avoir minimum 16 ans. Si les combattants n'ont pas 16 ANS, ILS LEUR EST INTERDIT DE PARTICIPER A UNE COMPETITION.

ART. 4 :

Toute participation a une compétition tenue par ou sous les auspices bkbmo ne se fera que si le participant en MMA a une licence bkbmo.

ART. 5 :

1) Une compétition de MMA doit se dérouler dans un ring homologué par la bkbmo dont les dimensions sont de 5m sur 5m ou 6m sur 6m, sauf dérogation de la bkbmo.

2) Le sol du ring doit être fait d'une construction solide, lisse et recouvert de plaques de mousse de minimum 2 cm d'épaisseur placées sous une toile bien rigide.

3) Le ring dispose de minimum 4 cordes d'un diamètre de minimum 3 cm et de maximum 5 cm. Les cordes doivent être bien tendues et attachées aux quatre poteaux qui forment les coins du ring.

La corde la plus basse sera placée à une hauteur de 40 cm du sol du ring et la plus haute à une hauteur de 120 cm du sol.

4) Les cordes doivent être recouvertes d'un matériel doux de protection et seront attachées entre elles à chaque coin du ring.

5) Les coins diagonalement opposés seront pourvus d'une zone rouge et bleue, les autres coins seront neutres.

ART. 6 : Tenues de combat

1) Le participant portera un pantalon court qui ne pourra pas dépasser le genou et devra avoir le torse dénudé, excepté dérogation de la bkbmo.

2) Les objets coupants ou durs sont interdits dans la tenue. La tenue ne peut être dangereuse pour les participants ou adversaires.

3) Tout type de chaussure est défendu.

4) Sur la tenue de combat, il est interdit de mettre de la publicité ou tout autre texte commercial sans l'autorisation du promoteur et de la bkbmo. Toutefois, son propre nom ou le logo du club sont autorisés.

ART. 7 : Protections

1) Le port de la coquille et du protège dents sont obligatoires pour tous les participants.

2) Le port du protège tibia avec pied et genouillère est facultatif. En classe D, le casque et protège tibia avec pied (en coton) sont obligatoires et devront être acceptés par l'arbitre.

3) Les participants à une compétition ne pourront employer que les gants fournis par la bkbmo.

4) Avant le début du combat, l'arbitre doit contrôler toutes les protections et les gants.

5) Les bandages autocollants souples seront tolérés après contrôle de l'arbitre.

ART. 8 : Durée du combat

2 X 3 min en D et C

2 x 5 min en B

3 x 5 min et 1 x 10 min en A

Repos 1 min

ART. 9 : catégorie de poids

1) La bkbmo reconnaît les classes de poids suivantes pour les titres nationaux et fédéraux :

- de 55 kg, de – 60 kg, de – 65 kg, de - 70, de - 75, de - 80, de - 85, - de 90 kg, de – 95 kg, + 95 kg

2) Le promoteur peut demander une dérogation à la bkbmo après acceptation des coachs et des combattants.

3) A partir de + 95 kg il n'y a plus de restriction sur le poids des participants.

ART. 10 : Système MMA

La bkbmo ne reconnaît que le système « fist »

ART. 11 : Techniques pour la partie debout

Sont tolérées : Toutes les techniques avec exception de celles en rapport avec l'article 12.

Pour la partie debout le MMA suit le règlement Muay thaï, (A et B genou tête, backfist)

ART. 12 : techniques non autorisées

Il est défendu :

1) Clés sur doigts (pieds et mains)

2) de mordre, griffer et cracher

3) de tirer les cheveux, le nez, les oreilles ou les paupières

4) d'utiliser toutes les techniques ou actions sur les parties génitales

5) d'utiliser les coups de coudes

6) de donner un coup de tête

7) de donner un coup de pied et poing sur la colonne vertébrale et d'utiliser toute autre technique pouvant blesser la colonne vertébrale

- 8) Au sol, le coup de poing à la tête et au corps est interdit en classe N, à la tête en C et toléré en B et A
- 9) d'utiliser des techniques de points à la gorge
- 10) de mettre des doigts dans les yeux
- 11) d'écraser la pomme d'Adam
- 12) de tenir les cordes du ring
- 13) de frapper pendant que l'adversaire a une autre partie du corps que ses pieds au sol ou de frapper pendant que l'on se trouve avec une autre partie de son corps que les pieds au sol uniquement pour les classes N, C, B
- 14) de passer volontairement sous les cordes pour fuir le combat
- 15) d'aller au sol sans aucune action ou technique prévue
- 16) de fuir expressément le combat et manquer de combativité ou de défense
- 17) d'utiliser la prise de cou et torsion du coup avec combinaison d'un mouvement tombant (c et d les torsions et prises du coup sont interdites)
- 18) de projeter ou essayer de projeter son adversaire hors du ring volontairement
- 19) de cracher volontairement son protège dents
- 20) de ne pas suivre les commandements de l'arbitre
- 21) de feinter d'être touché par une technique interdite
- 22) de couvrir son corps d'une substance qui peut influencer le résultat du combat
- 23) d'utiliser le slam (soulever l'adversaire et projeter de sorte que sa tête ou son dos touche le sol) autorisé en A et B à condition que la tête ne touche pas le sol
- 24) toutes les projections sont autorisées sauf les projections sur la tête
- 25) interdit de tenir son adversaires par le casque, protège tibias, gants, en classe N si le casque se défait durant une technique au sol l'arbitre donnera le commandement stop don't move il enlèvera le casque et fera continuer le combat jusqu'au moment ou les adversaires reprennent la position debout, l'arbitre remettra le casque.

ART. 13 : COMBAT AU SOL

1) Classe N/C/B : Si en faisant une technique efficace, un participant et/ou adversaire touche le sol avec une avec autre partie du corps que les pieds alors il est interdit de donner des coups de pieds ou de genoux, ceci vaut aussi bien pour le combattant debout que pour l'adversaire au sol. Dans les classes A/B/C les coups au corps sont autorisés.

Les coups de genoux à la tête pendant la position au sol sont interdits dans toutes les classes.

Dans les classes A et B, les coups à la tête sont autorisés.

2) Dans la classe A, pendant les positions debout/couché les coups de pieds sont autorisés au corps, l'adversaire couché peut aussi donner des coups de pieds à la tête.

3) Pour les classes D/C, il est défendu de frapper à la tête si l'un des deux combattants touche le sol avec une autre partie du corps que les pieds. C'est autorisé dans les classes A/B.

4) Avant de passer au combat au sol, les antagonistes doivent d'abord avoir eu un contact debout (coup, clinch, prises)

Sauter avec les jambes autour de l'adversaire (guardjumper) comme technique pour aller au sol et pour placer un étranglement est autorisé.

5) Si pendant le combat au sol l'un des combattants reste passif l'arbitre donnera d'abord une remontrance avant d'arrêter le combat, debout ils pourront continuer le combat

6) Si un combattant fait savoir que sur un étranglement, sur une prise ou par GROUND AND POUND (G'nP) ou pour une autre cause qu'il abandonne, l'arbitre arrêtera immédiatement le combat et le combattant qui a fait savoir qu'il arrêterait sera reconnu perdant.

Le combattant peut faire savoir qu'il abandonne en faisant signe avec la main ou le pied ou verbalement.

7) Si un combattant refuse d'abandonner sur un étranglement, sur une prise ou par GROUND AND POUND (G'nP), alors l'arbitre peut intervenir si la santé du combattant est en danger.

8) Si le combat se déplace sous les cordes, l'arbitre donnera l'ordre STOP ! DON'T MOVE ! , Il les fera prendre la même position au milieu du ring et demandera aux combattants s'ils sont d'accord avec le positionnement avant de refaire démarrer le combat.

ART. 14 : CLINCH (DEBOUT)

Le clinch debout est autorisé du moment qu'il n'y a pas de passivité.

S'il n'y a pas beaucoup d'actions, l'arbitre donnera d'abord une remontrance avant d'interrompre le combat pour ensuite le refaire démarré dans la position neutre.

ART. 15 : FIN DU COMBAT

Un combat est terminé si :

1) Un adversaire est fort touché alors l'arbitre interviendra et arrêtera le combat avec un mouvement de bras aussi bien debout qu'au sol.

Si un combattant refuse d'abandonner sur une prise, un étranglement ou par Ground and Pound (G'nP) réussie, l'arbitre doit intervenir, si la sécurité du combattant est en jeu.

2) Un participant abandonne (par mouvement ou verbalement) sur une prise, un étranglement ou par Ground and Pound (G'nP) ou pour n'importe quelle autre raison.

3) Un participant est sonné et est « à terre » est compté out par l'arbitre(KO)

4) Le combattant ne peut plus combattre suite à une intervention du médecin ou de l'arbitre.

5) Un combattant est disqualifié.

6) Le coach d'un combattant jette l'essuie/l'éponge dans le ring.

7) La durée du combat est dépassée.

ART. 16 : AVERTISSEMENT PUBLIC ET DISQUALIFICATION

1) Si un combattant fait un mouvement défendu ou une technique défendue ou se comporte de telle manière non sportive qui nuit au renom sportif du MMA, Il risque un avertissement Public.

2) Comptage en point suite à avertissement public

Au 1°avertissement public = moins 1 point

Au 2°avertissement public = moins 1 point

Au 3°avertissement public = disqualification

3) Un combattant est directement disqualifié :

a) S'il fait une action contraire au caractère sportif de la compétition ou qui atteint l'intégrité morale de l'adversaire ou si la sécurité de la compétition est mise en cause.

b) Si le combattant ou son coach/soigneur ne suit pas les ordres de l'arbitre.

c) Si le combattant ou son coach/soigneur est si excité que le bon déroulement de la compétition est en danger.

d) Si une (ou plusieurs) action(s) d'un combattant peut (peuvent) être vue(s) comme technique ou mouvement défendu expert ou non.

e) Si un combattant ne montre pas assez de combativité ou se tient sur la défensive

f) Si le combattant ne porte pas les protections prescrites.

g) Si un adversaire s'est enduit (massage) d'huile, la vaseline neutre pour le visage est autorisé.

h) tenue non sportive grave.

i) Si il y a plus de trois soigneurs/coach dans le coin.

4) Si il y a eu une disqualification le Chef arbitre fera un rapport qui sera communiqué au secrétariat de la BKBM²O.

5) Pendant le combat l'arbitre peut donner des avertissements informels (remontrances) sans limite. Ceci n'influence pas directement le score.

ART. 17 : TEAM administrateur DE COMPETITION

1) La composition du TEAM administrateur DE COMPETITION peut être composé de :

. Chef compétition

. Cloche Time beeper

- Chef du jury SCORE KEEPER

- Chef arbitre

- Arbitre

- Juge

- Médecin

- Présentateur speaker

ART. 18 : Blessures

1) Si un participant « va à terre » en raison d'une action fautive (coup de pied ou action interdite de son adversaire) et l'arbitre a constaté l'action, l'arbitre a l'obligation de sanctionner immédiatement le participant qui a commis l'action fautive.

2) Si un participant « va à terre » suite a une action fautive (coup de pied ou action interdite de son adversaire) et qu'il n'est pas capable de continuer le combat, son adversaire est disqualifié.

3) Si un participant a une ou plusieurs blessures encourues lors de la compétition et qui ne sont pas causées par l'adversaire (accidentelles), mais qui ne lui permettent pas de continuer le combat et qu'il désire arrêter le combat, ou que le médecin veut le retirer de la compétition, alors il est considéré comme perdant.

4) Si les deux combattants se blessent simultanément et que, suite à cela, ils ne peuvent plus continuer le combat, la décision sera « match nul ».

5) la décision du médecin est contraignante et sans appel.

ART. 19 : arrêt d'un combat

1) Le chef arbitre peut arrêter un combat si :

- Les participants sont d'un niveau trop différent (surclassement) (outclassed), le meilleur combattant sera vainqueur par intervention.

- Un participant a un niveau insuffisant, le combattant sera perdant par intervention. (RSC)

- Le médecin du ring estime qu'il est question d'une ou de plusieurs blessures mettent en danger le ou les participants

- Un coach ou soigneur d'un des participants ne sait pas se tenir décentement, alors son combattant sera puni par un avertissement public, (AOP)

- S'il y a répétition de ce comportement, il sera disqualifié

- Si le public ne se comporte pas comme il le faut, le bon déroulement de la compétition est mis en danger

- Si un des combattants a plus de trois personnes dans son coin il sera puni par avertissement public et disqualifié si répétition
- Si l'arbitre décide d'arrêter le combat il avertira le chef de table de sa motivation.
- Si la rencontre est arrêtée durant le premier round à cause d'une calamité ou à cause d'une action involontaire. Dans ce cas, la victoire n'est pas proclamée (« NO CONTEST »). On ne publiera pas de résultat

ART. 20 : produits stimulants

1) l'emploi de produits stimulant est interdit. Les participants à une compétition organisée par, ou sous les auspices, de la BKBM²O sont obligés de passer le contrôle du médecin de ring, ou des membres de la commission anti doping. Si un compétiteur mais aussi le coach et le soigneur sont contrôlés positifs aux produits interdits alors cette (ou ces) personne(s) est (seront) suspendue(s) pour une période indéterminée, et le résultat du combat sera revu.

2) le règlement fédéral sur le dopage est d'application dans tous les événements de la BKBM²O.

ART 21 : Accompagnateur

1. Un combattant peut avoir 3 personnes comme accompagnateurs (soigneurs / coaches) au ring. On attend des accompagnateurs qu'ils soient clairement identifiables, et ceci en portant des trainings du club ou des T-shirt.

2) les accompagnateurs resteront pendant toute la durée du combat dans leur coin désigné (rouge ou bleu)

3) les coaches peuvent seulement donner des instructions de manière décente, les coaches ne peuvent jamais interférer sur le déroulement du combat pendant sa durée.

4) seul le coach principal peut pénétrer le ring pendant le début du combat ou pendant les pauses.

ART. 22 : Contestation

1) Si une décision d'arbitrage ou un résultat final est en conflit avec le règlement ci-dessus, les seuls qui peuvent la ou le contester sont le participant, sont coach ou tout autre représentant officiel.

2) Les contestations doivent être remises par écrit à la cellule MMA, directement après le combat sur lequel la contestation est basée.

3) Le chef de compétition consultera le chef arbitre et les juges.

Si tous les faits disponibles sont pris en considération, le chef de compétition prendra une décision.

4) Le droit de contestation expire après un mois à partir du jour de la compétition qui serait à contester.

5) La partie qui dépose une contestation, doit le faire avec une vidéo du combat comme preuve à l'appui. Cette vidéo sera demandée à l'organisateur. Les contestations sans vidéo à l'appui ne seront pas tenues en compte.

ART. 23 : Contrats

1) Tout les droits et devoirs d'un participant peuvent être défini par contrat

Les contrats ne peuvent être en conflit avec les règlements BKBM²O

2) Tous les combattants doivent se présenter avant le début d'un événement avec une licence /assurance valide.

ART. 24 : règlements MMA classe B

En classe B, ont doit combattre en respectant les règles suivantes :

Debout : règlement muay thai

- coup toléré à la tête et au corps, aussi pendant le combat au sol

- article 13 est d'application

- le slam est toléré

- âge minimum est fixé à 18 ans

ART. 25 : règlement MMA classe A.

En classe A, on doit combattre sous les règles suivantes :

- debout : règlement muay thai
- coup toléré à la tête et au corps, aussi pendant le combat au sol
- pieds et genoux sont autorisés au corps, aussi pendant le combat au sol
- article 13 est d'application
- le slam est toléré
- âge minimum est fixé à 18 ans

ART. 26 :

Situations extrêmes

S'il y a des situations qui se produisent et qui ne sont pas prévues dans le règlement ou si il y a un doute quant à l'application de quelque article de ce règlement pendant une compétition, le chef arbitre de la compétition délibérera avec les juges afin de trouver une solution. Ensuite le problème sera présenté à la direction de la BKBM²O qui prendra une décision définitive sur cette nouvelle situation.

La sécurité et l'intégrité du combattant seront toujours la première préoccupation pour prendre une telle décision.

ART. 27 : résultat du combat

1) Gagnant et perdant

Un combat peut être gagné par :

- . KO ou par soumission
- . Aux points : le comptage des points se fait pour la partie debout, et pour la partie au sol, les deux parties seront évaluées à part, de manière indépendante.
- . Pour un combat égal les deux combattant auront 10 points.
- . S'il y a prédominance d'un des deux combattants (un meilleur contrôle des techniques, plus d'initiatives, travaille plus, plus de tentatives de soumissions,...) alors le score sera 10/9 pour le meilleur combattant.
- . Si il y a domination complète (domination debout ou au sol) alors le meilleur combattant aura 10/8.

2) Match nul

S'il y a un match nul dans un combat pour un titre, alors il y aura une prolongation d'une durée égale au round précédent avec un maximum de 5 minutes. S'il n'y a toujours pas de décision, la victoire sera accordée à la personne qui était la plus active pendant la prolongation.

3) No contest

Si le combat doit être arrêté pour cause de faute commise involontaire par un des deux combattants, pendant le premier round, ceci deviendra un « no contest. »

ART. 28 : classement des classes

Le classement des différentes classes passe en fonction du nombre de combats ou après décision de classement par la commission technique. La classe la plus basse est la classe débutant, alors vient la classe C ensuite la classe B et finalement la classe A.

Classe débutant :

Le combattant porte un casque, protège genoux, protège tibia avec pieds. Pour le reste le règlement sera d'application.

Classe C :

-Après maximum 5 combats ou 3 victoires on passera classe C.

-les exceptions seront déterminées par la commission technique

Classe C :

-Après minimum 16 compétition ou 8 victoires on est obligé de passer en classe B

-les exceptions seront déterminées par la commission technique

Classe B :

-Après minimum 16 compétitions ou 8 victoires on est obligé de passer en classe A

-les exceptions seront déterminées par la commission technique

En classe B on peut aussi participer aux titres nationaux ou fédéraux BKBM²O

Classe A :

En classe A on peut participer aux titres nationaux ou fédéraux BKBM²O

