



# REGLEMENT JEUNES

REGLES D'ENCADREMENT DES RENCONTRES JEUNES EN KICK BOXING ET MUAY THAI

COMMISSION D'ARBITRAGE

LIGUE FRANCOPHONE DE KICK BOXING, MUAY THAI ET DISCIPLINES ASSIMILEES

Version du 5 décembre 2021



# Avant-propos

Le nombre de jeunes pratiquants le muay thaï (boxe thaïlandaise) et le kick boxing (K1) est en constante augmentation en Fédération Wallonie-Bruxelles. Cette affirmation s'appuie sur une forte augmentation des jeunes (-16 ans) membres affiliés à la LFKBMO. Cette pratique concerne non seulement l'activité sportive mais également la participation aux compétitions. C'est pourquoi, l'organe d'administration et la commission d'arbitrage de la Ligue francophone de kick boxing, muay thaï et disciplines assimilées (LFKBMO) ont décidé de se pencher sur ce phénomène afin de proposer, en tant que fédération, un encadrement de qualité porteur d'une réelle valeur ajoutée pour ces jeunes membres

Dans un souci du respect des valeurs sportives prônées par la Fédération Wallonie-Bruxelles, la LFKBMO déclare qu'ils ont besoin d'un cadre de développement adapté. En effet, les exigences et les besoins d'un athlète adulte sont différents de ceux d'un jeune autant sur le plan psychologique que physiologique. Les enfants et les adolescents sont vulnérables et en plein développement. Pour ces raisons, la commission d'arbitrage a travaillé sur un règlement distinct pour les jeunes, adapté aux besoins spécifiques de ce groupe cible. Avec ce règlement jeunesse, la LFKBMO espère offrir un cadre de développement solide pour ces champions en devenir ainsi que pour tous à tous ceux qui portent la responsabilité du développement des jeunes, comme les parents, les moniteurs et les officiels.

Pour un souci de cohésion nationale, le présent document s'inscrit dans la ligne continue du travail mené par la VKBMO (reconnue par Sport Vlaanderen) à propos de l'encadrement des jeunes en 2019 et 2020. La LFKBMO les remercie vivement pour cet investissement et cette collaboration.

# Table des matières

## Table des matières

Avant-propos .....	1
Table des matières .....	2
1. Règles générales .....	5
1.1. Licence obligatoire.....	5
1.2. Catégories d'âge et de poids .....	6
1.3. Techniques générales autorisées .....	7
1.4. Parties du corps sur lesquelles les frappes sont interdites .....	8
1.5. Techniques/actions générales interdites .....	9
1.6. Conséquences de l'application d'une technique/action interdite .....	12
1.7. Système de pointage .....	13
1.8. Résultats possibles pour une rencontre jeunes .....	14
1.9. Contact à la tête léger et contrôlé.....	16
1.10. Temps de récupération pour les jeunes .....	16
1.11. Différences entre KO - RSC & KNOCK DOWN .....	16
1.12. Vêtements et équipements pour les rencontres .....	18
1.13. Bandages et <i>taping</i> pour les jeunes .....	20
1.14. Serrer la main .....	20
1.15. Liquides interdits .....	21
1.16. Contrôle du dopage .....	21
1.17. Championnats francophones et nationaux .....	23
1.18. Mesures disciplinaires .....	23
2. Règles IFMA pour les jeunes.....	24
2.1. Catégories d'âge .....	24
2.2. Catégories de poids .....	24
2.3. Durée de la rencontre .....	25
2.4. Caractéristiques techniques du sport.....	25
2.5. Vêtements et matériel spécifique .....	26
2.6. Aspects traditionnels .....	27
2.7. Commandes .....	28
3. Règles muay thai jeunes .....	29
3.1. Catégories d'âge .....	29

3.2. Catégories de poids .....	29
3.3. Durée de la rencontre .....	29
3.4. Caractéristiques techniques du sport.....	29
3.5. Vêtements et équipements spécifiques.....	30
3.6. Aspects traditionnels.....	31
3.7. Commandes.....	31
4. Règles jeunes pour le kick boxing (K1) .....	32
4.1. Catégories d'âge .....	32
4.2. Catégories de poids .....	32
4.3. Durée de la rencontre .....	32
4.4. Caractéristiques techniques du sport.....	32
4.5. Vêtements et équipements spécifiques.....	33
4.6. Commandes.....	33
5. Moniteurs et soigneurs .....	34
5.1. Licence du moniteur et des soigneurs.....	34
5.2. Vêtements des hommes/ femmes de coin .....	34
5.3. Matériel obligatoire dans le ring .....	34
5.4. Tâche du moniteur .....	34
6. Parents et supporters .....	38
6.1. Actions interdites pour un parent/supporter .....	38
6.2. Conseils pour le parent/supporter .....	38
7. Arbitres et officiels .....	39
7.1. Diplôme officiel.....	39
7.2. Licence officielle .....	39
7.3. Vêtements officiels .....	39
7.4. Tâches de l'équipe officielle du LFKBMO .....	40
7.5. Procédures de l'équipe officielle LFKBMO .....	43
7.6 Accompagnement des rencontres de jeunes.....	62
7.7 Neutralité .....	62
7.8 Conflit d'intérêt .....	63
7.9 Juges internationaux .....	63
7.10 Juges honoraires.....	63
8 Personnel médical .....	64
8.1 Médecin.....	64
8.2 Assistance médicale .....	64

8.3 Procédure de contrôle médical avant le match .....	64
8.4 Procédure contrôle médical .....	64
9 Rencontre de jeunes .....	65
9.1 Demande rencontre des jeunes .....	65
9.2 Demande Wai-kru étendu .....	65
9.4 Modalités pratiques pour réunions de jeunes .....	66
9.5 Matchmaking pour les jeunes .....	67
9.6 Installations obligatoires .....	69
9.7 Assurance & licence .....	72
9.8 Rémunération des délégués officiels .....	73
9.9 Violation des accords .....	73
9.10 Media.....	73
10 Tournoi des jeunes .....	75
10.1 Pré-inscription .....	75
10.2 Contrôle médical .....	75
10.3 Pesée .....	75
10.5 Résultats du tournoi .....	75
10.6 Classement des équipes .....	75
11 Q&A .....	76
11.1 Règlement général et particulier .....	76
11.2 Vêtements et matériel .....	77
11.3 Entraîneurs et soigneurs .....	78
11.4 Parents et supporters.....	78
11.5 Système de points .....	78
11.6 Arbitres et délégués officiels.....	79
12 Annexes .....	81
12.1 Représentation schématique : règles compétition junior .....	81
12.2 Représentation schématique : ordre de sanctions .....	82
12.3 Exemples : attribution de points .....	83

# 1. Règles générales

Les règles générales s'appliquent à toutes les compétitions de jeunes encadrées par la LFKBMO, indépendamment des règles de compétition spécifiques (IFMA muay thai, muay thai, kick boxing). En d'autres termes, **ces règles s'appliquent à tous, quel que soit le style pratiqué.**

**Pour les techniques et règles supplémentaires/spécifiques, le lecteur est invité à se rendre aux pages suivantes :**

- Règles spécifiques à l'IFMA (International Federation of Muay thai amateurs) : page 24
- Règles spécifiques au muay thai : page 29
- Règles spécifiques au kick boxing : page 32

## 1.1. Licence obligatoire

Toute personne résidant en Belgique et souhaitant participer à une rencontre de jeunes sous les auspices de la VKBM<sup>2</sup>O ou de la LFKBMO doit être en possession d'une licence VKBM<sup>2</sup>O ou LFKBMO valide.

### 1.1.1. Conditions

- Licence au nom de l'athlète participant.
- Inclure une photo récente tamponnée ou être en mesure de présenter une pièce d'identité avec photo.
- Être affilié.e depuis au moins 6 mois.
- La licence doit être au nom du club avec lequel le jeune participe à la rencontre.
- Certificat d'aptitude médicale en cours de validité + cachet de la fédération.
- Aucune suspension - personnelle ou de club (médicale et/ou disciplinaire)

### 1.1.2. Participation de clubs étrangers

Les participants étrangers (vivant à l'étranger) ne doivent pas prendre de licence LFKBMO ni payer de cotisation. Ils doivent présenter une licence valide d'une fédération reconnue dans leur pays ainsi qu'une pièce d'identité avec une photo récente.

## 1.2. Catégories d'âge et de poids

Le tableau ci-dessous présente les règles en matière de différence d'âge et de poids ainsi que concernant le contact à la tête.

	10 à 12 ans	12 à 14 ans	14 à 16 ans
Différence d'âge	1 an <b>maximum</b> sur base de l'âge effectif en années.	2 ans <b>maximum</b> sur base de l'âge effectif en années.	
Différence de poids	3 kilogrammes d'écart <b>maximum</b>		
Contact à la tête	<b>INTERDIT</b>	Contact <b>léger</b> et <b>contrôlé</b> autorisé.	

**NB :** En-dessous de 10 ans, il n'y a pas de participation possible à une rencontre officielle jeunes de la LFKBMO.

Le tableau ci-dessous présente les différents *scénarii* d'oppositions autorisées (ou interdites) et la réglementation qui s'applique à chaque cas en termes de poids et de contact à la tête.

VS.	10 ans	11 ans	12 ans	13 ans	14 ans	15 ans
10 ans	3 kg	3 kg				
11 ans	3 kg	3 kg	3 kg			
12 ans		3 kg	3 kg	3 kg	3 kg	
13 ans			3 kg	3 kg	3 kg	3 kg
14 ans			3 kg	3 kg	3 kg	3 kg
15 ans				3 kg	3 kg	3 kg

= non autorisé	= pas de contact à la tête	= contact à la tête léger et contrôlé
----------------	----------------------------	---------------------------------------

### 1.3. Techniques générales autorisées

Les techniques de base suivantes sont autorisées dans tous les styles.

#### 1.3.1. Techniques de poings

Les techniques suivantes, exécutées correctement avec le poing fermé, sont autorisées : coups directs (jab et cross), crochets et uppercuts.

Voici les zones du corps où ces coups (ne) peuvent (pas) être portés.

	L'un ou les deux adversaire(s) a (ont) moins de 12 ans.	Les deux adversaires ont 12 ans minimum.
<b>Tête</b> (de face, côté, en haut ou en bas)	<b><u>INTERDIT</u></b>	Autorisé
<b>Poitrine</b>	Autorisé	Autorisé
<b>Ventre</b>	Autorisé	Autorisé
<b>Côté du corps</b>	Autorisé	Autorisé
<b>Bras</b>	Autorisé	Autorisé
<b>Dessus de la jambe</b> (au-dessus du genou)	Autorisé	/

#### 1.3.2. Techniques de pieds

Les techniques de coups de pied suivantes, correctement exécutées, sont autorisées : lowkick, calf kick (low kick dans le mollet), middle kick, highkick (à partir de 12 ans), frontkick, axekick, side kick et back kick (coup de pieds retourné en ligne ou circulaire).

	L'un ou les deux adversaire(s) a (ont) moins de 12 ans.	Les deux adversaires ont 12 ans minimum.
<b>Tête</b> (de face, côté, en haut ou en bas)	<b><u>INTERDIT</u></b>	Autorisé
<b>Poitrine</b>	Autorisé	Autorisé
<b>Ventre</b>	Autorisé	Autorisé
<b>Côté du corps</b>	Autorisé	Autorisé
<b>Bras</b>	Autorisé	Autorisé
<b>Jambe</b>	Autorisé (excepté side kick)	Autorisé (excepté side kick)



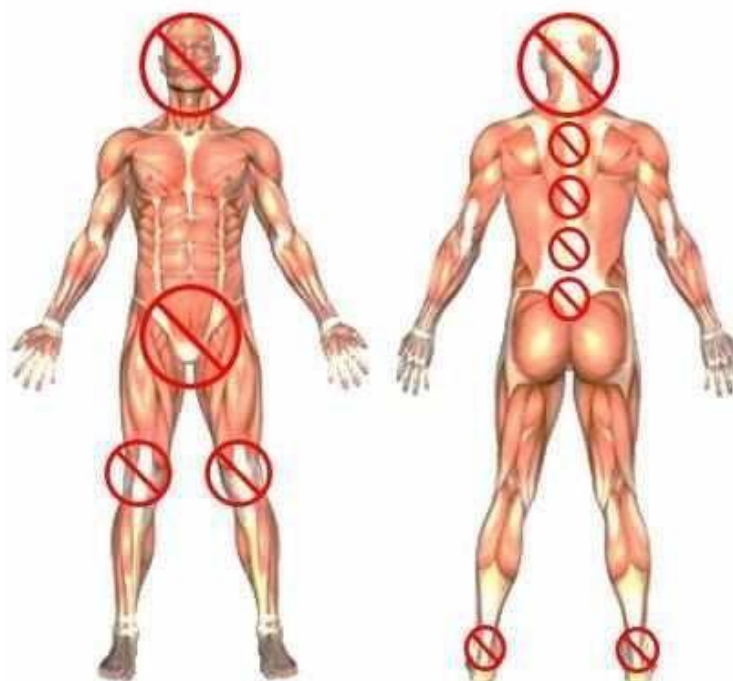
### 1.3.3. Techniques de genou

Les techniques de genou correctement exécutées sont autorisées. Pour toutes les catégories, il est permis de frapper votre adversaire avec ces techniques sur les parties suivantes :

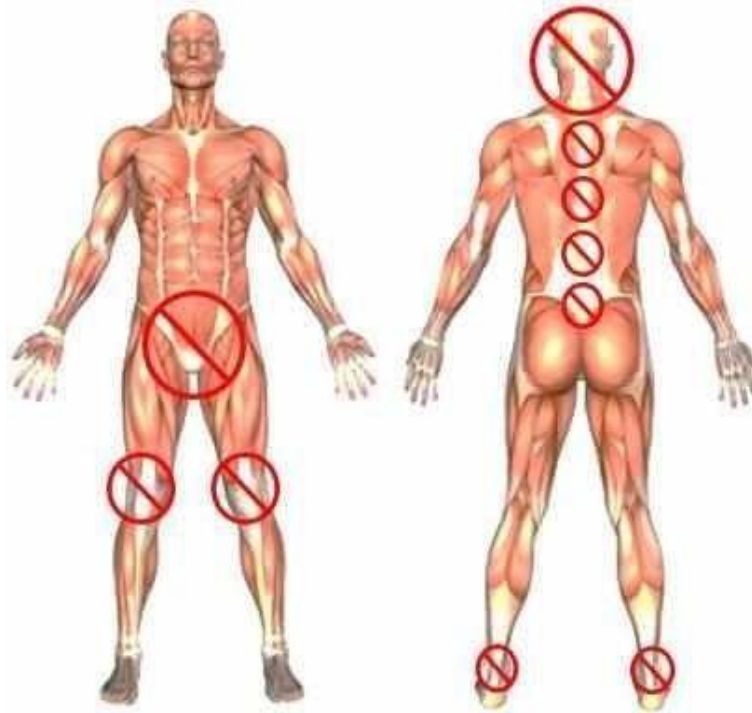
	L'un ou les deux adversaire(s) a (ont) moins de 12 ans.	Les deux adversaires ont 12 ans minimum.
<b>Tête</b> (de face, côté, en haut ou en bas)	<b><u>INTERDIT</u></b>	<b><u>INTERDIT</u></b>
<b>Poitrine</b>	Autorisé	Autorisé
<b>Ventre</b>	Autorisé	Autorisé
<b>Côté du corps</b>	Autorisé	Autorisé
<b>Bras</b>	Autorisé	Autorisé
<b>Dessus de la jambe</b> (au-dessus du genou)	Autorisé	Autorisé

### 1.4. Parties du corps sur lesquelles les frappes sont interdites

#### 1.4.1. Sans contact à la tête (au minimum un des adversaires n'a pas 12 ans)



#### 1.4.2. Avec contact à la tête léger et contrôlé (les deux adversaires ont minimum 12 ans)



### 1.5. Techniques/actions générales interdites

Les techniques/activités suivantes ne sont autorisées dans aucun style.

#### 1.5.1. Interdiction des contacts violents avec la tête

Pendant une rencontre de jeunes, seul le contact léger et contrôlé à la tête est autorisé. Gagner par un contact dur sur la tête n'est donc en aucun cas possible. Lorsque quelqu'un commet une erreur au cours d'une rencontre de jeunes, l'arbitre, en consultation avec le responsable officiel, décide du résultat.

La décision peut donner les résultats suivants :

- **Disqualification** : en cas d'intention malveillante ou de manque d'écoute répété après des avertissements précédents de l'arbitre.
- **Pas de concours (no contest)** : lorsqu'il s'agit clairement d'un accident sans intention.

En cas de toute sur l'intention, la décision entraîne systématiquement une disqualification de l'athlète qui a commis la faute.

## 1.5.2. Liste des techniques/actions interdites

### Interdictions liées à l'aspect technique

- • Utilisation de techniques non autorisées dans le style pratiqué.
- • Contact à la tête non autorisé pour les athlètes de – 12 ans.
- • Toutes les techniques exécutées à la tête sans contrôle et/ou avec l'intention de frapper l'adversaire à la tête durement.
- • Toutes les techniques qui visent les parties génitales.
- • Toutes les techniques au niveau des articulations du genou.
- • Toutes les techniques de genou à la tête et au cou.
- • Toutes les techniques de frappe avec un gant ouvert et/ou l'intérieur du gant.
- • Les coups de pied de type « *Rolling thunder kick* »
- • Toutes les techniques impliquant qu'une partie du corps autre que les pieds touchent le sol.  
Par exemple, lorsqu'un athlète est au sol qu'il donne des coups de pied à son adversaire.  
Par exemple, un coup de pied lorsqu'une ou plusieurs main(s) touche(nt) le sol.
- • Toutes les techniques exécutées après la consigne « STOP ».
- • Toutes les techniques exécutées après la consigne "BREAK" sans avoir fait auparavant un pas en arrière.
- • Lancer l'adversaire au moyen de techniques de projection issues du judo et de la lutte, également connues sous le nom de projections de hanches, projections de sacrifice ... ou en soulevant l'adversaire en premier.
- • Les coups de pied sur le tendon d'Achille avec le pied, la cheville/la jambe inférieure et/ou en utilisant des crochets pour amener votre adversaire au sol.
- • Casser le bas du dos en tirant l'adversaire vers soi avec deux bras au niveau du bas du dos.
- • S'agripper aux cordes du ring pour bloquer ou retenir son adversaire à partir de sa position de clinch.
- • S'agripper aux cordes du ring pour exécuter une technique de coup de poing ou de coup de pied.
- • Chuter intentionnellement pour éviter l'impact lorsque la jambe est saisie par l'adversaire.
- • Effectuer un étranglement ou une clé de cou (les techniques de clinch sont autorisées).
- • Baisser la tête.
- • Eviter le combat de manière délibérée.

### *Interdictions liées à l'aspect social ou éducatif*

- • Donner un coup de tête, mordre, cracher ou griffer l'adversaire, l'arbitre ou d'autres personnes.
- • Pousser sur les yeux de l'adversaire avec un doigt.
- • Tomber intentionnellement sur l'adversaire et/ou pousser avec le genou ou le coude sur l'adversaire pour se relever.
- • Frapper ou donner des coups de pied avec intention lorsque quelqu'un est déjà au sol. Une personne est considérée comme au sol si une partie du corps autre que le pieds touche le sol (toute partie du corps).
- • Jeter l'adversaire hors du ring avec l'intention de le faire.
- • Frapper lorsqu'un des deux adversaires à un membre ou plus dans les cordes ou à l'extérieur du ring.
- • Chuter intentionnellement pour éviter le combat.
- • Frapper intentionnellement l'entrejambe de l'adversaire.
- • Simuler un coup bas (aux parties génitales).
- • Simuler une faute commise par l'adversaire.
- • Recracher intentionnellement le protège-dents.
- • Défaut d'obéissance aux ordres de l'arbitre.
- • Insulter l'adversaire, l'arbitre ou toute autre partie impliquée.
- • Comportement abusif et/ou agressif envers l'une des parties concernées.
- • Comportement antisportif envers toute partie impliquée.
- • Toute violation des directives par les moniteurs.
- • Toute violation des directives par les parents et les supporters.

### *Interdictions liées à l'aspect médical ou éthique*

- • Utiliser TOUTE **substance interdite** par l'Agence Mondiale Antidopage (AMA).
- • Utiliser des techniques de taping pour les mains des jeunes.
- • Porter de vêtements non autorisés.
- • Ne pas porter les vêtements/équipements de protection requis.
- • Forcer l'athlète/enfant à réduire son poids d'une manière malsaine.
- • Laisser l'athlète/enfant participer à une rencontre de jeunes en sachant qu'il/elle est gravement blessé(e) ou n'est pas prêt(e) physiquement ou mentalement pour cela.

## 1.6. Conséquences de l'application d'une technique/action interdite

Le schéma des sanctions se trouve à la page 82

### 1.6.1. Différence entre avertissement, pénalité et disqualification

Un athlète, un moniteur, un soigneur ou un supporter qui désobéit aux instructions de l'arbitre, qui se comporte de manière antisportive ou qui commet des erreurs graves peut être sanctionné par un avertissement, une pénalité ou la disqualification de l'athlète.

#### *Avertissement verbale*

L'arbitre, sans arrêter le jeu, signale un point d'attention à l'athlète. Cet avertissement sera rapide et toujours à un moment sûr. L'athlète ne reçoit pas de point négatif pour cela.

Lorsqu'un athlète reçoit une troisième réprimande pour la même infraction, un avertissement officiel (pénalité) est automatiquement émis.

#### *Point négatif*

En cas d'avertissement officiel, l'arbitre place les deux athlètes dans un coin neutre et ensuite, au milieu du ring, il démontre clairement aux juges la raison de l'avertissement. Ensuite, il/elle montre le carton jaune en direction de l'athlète qui reçoit l'avertissement.

L'athlète reçoit un point négatif pour cela. Lorsqu'un athlète reçoit un troisième avertissement officiel dans le même combat, il est automatiquement disqualifié.

#### *Disqualification*

En cas de disqualification, l'arbitre place les deux athlètes dans un coin neutre (si cela est encore possible). Le présentateur du ring annonce la raison pour laquelle l'athlète est disqualifié tandis que l'arbitre fait une croix avec ses bras vers l'athlète disqualifié.

#### *Ordre de réprimande*

L'arbitre n'est pas obligé de prononcer un avertissement avant un point négatif, tout comme il peut procéder immédiatement à une disqualification. Il/elle prend toujours en compte les considérations suivantes : La faute a-t-elle été commise intentionnellement ? La faute nuit-elle aux chances de victoire de l'adversaire ? L'adversaire a-t-il subi des blessures graves l'empêchant de poursuivre (correctement) la rencontre ?

## 1.7. Système de pointage

À la fin de chaque round, chaque juge enregistre son score comme suit :

<b>GAGNANT</b>	Cet athlète obtient 10 points
<b>PERDANT</b>	Cet athlète obtient 9 points
<b>NUL</b>	Les deux athlètes reçoivent 10 points

### 1.7.2. Points négatifs

Un point négatif pour pénalité est soustrait du score que l'athlète a obtenu dans le tour où la pénalité a été donnée.

<b>GAGNANT</b>	Obtient un point négatif	SCORE = gagnant 9 et perdant 9
<b>PERDANT</b>	Obtient un point négatif	SCORE = gagnant 10 et perdant 8
<b>NUL</b>	1 d'entre eux reçoit un point négatif	SCORE = 10 - 9 OU 9 - 10

### 1.7.3. Critères d'évaluation

L'athlète marque un point lorsqu'il touche l'adversaire avec une technique autorisée qui remplit les conditions ci-dessous :

- • c'est une technique approuvée ;
- • qui touche la cible dans un endroit autorisé ;
- • réalisée avec impact (sauf pour la tête) ;
- • Sans être bloquée, déviée ou esquivée par l'adversaire ;

### 1.7.4. Non-comptabilisation des points

L'athlète ne marque pas de point même s'il touche l'adversaire dans les cas suivants :

- • Frapper l'adversaire avec un manque d'habileté ;
- • La technique est correctement bloquée par l'adversaire avec les bras ou les jambes, sauf si l'impact est tel que celui-ci perd l'équilibre.
- • Exécuter la technique sans impact (sauf à la tête) ;
- • Déséquilibrer l'adversaire sans exécuter une technique règlementaire au préalable ;
- • Toucher l'adversaire en enfreignant les règles.



## 1.8. Résultats possibles pour une rencontre jeunes

Une rencontre peut avoir un gagnant de plusieurs façons. Vous trouverez ci-dessous un aperçu des différentes possibilités.

### 1.8.1. Gagner aux points (*Win points*)

À la fin de l'échange, chaque juge choisit un gagnant après avoir appliqué le système des 10 points (décrit ci-dessus). L'athlète ayant obtenu le plus de décisions en sa faveur remporte le concours aux points.

### 1.8.2. Gagner par abandon (*Win forfait*)

Une athlète gagne par forfait lorsque son adversaire ne sort pas du coin au début du nouveau round ou lorsque le moniteur de l'adversaire jette l'éponge.

### 1.8.3. Victoire par arrêt de l'arbitre (TKO)

#### *Surclassement (arrêt de l'arbitre – RSC = referee stop contest)*

Lorsque l'arbitre est d'avis qu'un athlète est mentalement ou physiquement dépassé par son adversaire, l'arbitre a le pouvoir d'arrêter le match. L'adversaire gagne dans ce cas par « arrêt de l'arbitre ».

**Par exemple**, l'adversaire est physiquement trop fort et l'athlète prend trop de coups.

**Par exemple**, l'athlète n'est pas assez résistant mentalement (pleure ...).

#### *Blessure (arrêt de l'arbitre ou du médecin – APB – Arrêt pour blessure)*

Une rencontre doit être arrêtée lorsque l'arbitre et/ou le médecin est (sont) d'avis qu'un athlète ne peut pas poursuivre à cause d'une blessure causée par des techniques autorisées. Dans ce cas, l'adversaire gagne par arrêt du médecin et/ou de l'arbitre.

**Par exemple**, lorsqu'un athlète a une luxation de l'épaule ou du genou.

**Par exemple**, lorsqu'un athlète a une fracture du pied, de l'avant-bras...

**Par exemple**, lorsqu'un athlète a une contusion grave des côtes, de la cuisse ...

À tout moment de la rencontre, l'arbitre peut demander un arrêt de jeu pour demander l'avis du médecin du ring. Lorsque l'arbitre demande l'avis du médecin du ring, il est tenu de suivre cet avis.

Il est interdit au moniteur et/ou aux soignants de se rendre auprès du médecin du ring et de l'arbitre pendant le contrôle médical. En attendant la décision, ils doivent rester assis dans le coin qui leur a été attribué (rouge/bleu).

### *Arrêt du combat par l'arbitre pour blessures corporelles (APBC)*

Lorsqu'un athlète reçoit un impact dur sur n'importe quelle partie du corps (sauf la tête) par le biais d'une technique autorisée et qu'il n'est plus en mesure de se défendre, l'arbitre arrête le match. L'adversaire gagne par APBC (arrêt par blessure corporelle).

#### 1.8.4. Gagner par disqualification (W. DISQ.)

Lorsque l'arbitre disqualifie un athlète, son adversaire est déclaré vainqueur. L'administrateur du tournoi note les informations nécessaires concernant la disqualification dans le rapport de l'événement afin d'imposer des sanctions en cas d'infraction grave.

#### 1.8.5. Pas de concours (No contest)

C'est une situation où il n'y a pas de gagnant. Ce résultat est prononcé lorsqu'une rencontre ne peut avoir lieu en raison de circonstances indépendantes de la volonté des athlètes, telles que des dommages au ring, un manque d'équipement, une panne d'éclairage, des conditions météorologiques exceptionnelles, etc.

### *Sans achèvement du premier round*

L'arbitre arrête le match et le marque comme un *no contest*.

### *A l'issue du premier ou de plusieurs rounds*

L'arbitre arrête le match, après quoi les manches déjà effectuées et les points marqués seront pris en compte pour déterminer un score final.

### *Championnat*

Dans le cas d'un championnat, l'officiel principal décide de la suite à donner à l'affaire.

**Par exemple**, un nombre suffisant de rounds a déjà été effectué pour permettre de prendre une décision sur la base des points déjà attribués.

**Par exemple**, il n'y a pas eu assez de rounds terminés et le match doit être reporté à une date à déterminer. Cela peut être le jour même ou à une autre date selon les circonstances.

#### 1.8.6. Walk over (WO)

Ce type de décision est applicable uniquement lors des championnats en format tournoi (championnat de la Ligue, championnat belge, championnat IFMA Belgium, etc.). Après l'appel de son nom, un athlète dispose de 2 minutes pour entrer sur le ring avec toutes les protections requises déjà en place. S'il ne se présente pas à temps et avec les vêtements/protections requises, l'arbitre demande aux juges de remplir leurs feuilles de pointage avec une note de passage et l'autre athlète est déclaré vainqueur par *walk over*.



### 1.8.7. Match nul (DRAW)

Si, à la fin du match, les deux athlètes reçoivent le même nombre de points, le match se termine par un match nul.

Dans le cas d'un championnat/tournoi, chaque membre du jury sélectionnera un gagnant et le notera au bas de la feuille de notation.

## 1.9. Contact à la tête léger et contrôlé

Durant les rencontres jeunes, le contact à la tête léger et contrôlé est autorisé lorsque les deux athlètes sont âgés de 12 ans ou plus. Par "léger et contrôlé", il est entendu que l'athlète exécute toujours une technique de manière contrôlée et sans appuyer la frappe. Il n'y a aucune intention de porter le coup à l'adversaire.

## 1.10. Temps de récupération pour les jeunes

Durant les rencontres jeunes, le temps de récupération est utilisé. Cette récupération a pour but d'atteindre les objectifs suivants :

- Donner à l'athlète une chance de récupérer d'un impact ou d'un écrasement.
- L'arbitre peut vérifier si l'athlète peut continuer le jeu physiquement et mentalement et, le cas échéant, arrêter le jeu.

Ce temps de récupération **ne** donne **JAMAIS** lieu à un point négatif.

Pendant le temps de récupération, le chronométrateur **n'**arrête **PAS** le temps. Le temps dont dispose un athlète pour récupérer est de +/- 10 secondes.

Le match est arrêté lorsqu'un temps de récupération est nécessaire pour la deuxième fois dans le même round.

Lorsqu'un athlète obtient un temps de récupération, son adversaire doit attendre dans le coin neutre (blanc) le plus éloigné. Le moniteur et les personnes en charge des deux athlètes doivent rester assis durant tout le temps de récupération.

## 1.11. Différences entre KO - RSC & KNOCK DOWN

### 1.11.1. Knockout

Pour obtenir un knockout ou KO, l'athlète doit frapper son adversaire à la tête de telle manière qu'il tombe au sol et ne peut se relever à temps pour reprendre le match. Ceci est **INTERDIT** lors d'une rencontre jeune selon les règles de la LFKBMO.

### 1.11.2 Knockdown

Les situations appelées *knockdown* :

- Lorsque l'athlète touche le sol avec une partie de son corps autre que ses pieds à la suite d'un impact ou d'une série d'impacts.
- Lorsque l'athlète est suspendu sans défense dans les cordes à la suite d'un impact ou d'une série d'impacts.
- Lorsque, après un choc violent, l'athlète ne tombe pas ou ne se suspend pas dans les cordes mais est dans un état semi-conscient et que, de l'avis de l'arbitre, il n'est pas sûr de poursuivre la rencontre.

Lorsqu'un knockdown par impact au corps se produit lors d'une rencontre de jeunes, l'arbitre donne à l'athlète touché le temps de récupérer et de déterminer s'il peut ou non continuer la rencontre en toute sécurité.

Un knockdown par impact sur la tête n'est PAS autorisé lors d'une rencontre de jeunes selon les règles de la LFKBMO. Lorsqu'il y a un knockdown par impact à la tête, il n'y aura pas de décompte mais la rencontre est immédiatement arrêtée.

### 1.11.3. Arrêt de la rencontre par l'arbitre

Il est question d'un arrêt de la rencontre par l'arbitre :

- Lorsque l'athlète a bénéficié du nombre maximal de temps de récupération, l'arbitre doit arrêter le match.
- Lorsque, après un impact (pas un KO), l'athlète est incapable de poursuivre la rencontre et que l'arbitre arrête le match.

## 1.12. Vêtements et équipements pour les rencontres

Ci-dessous, voici un aperçu des règles générales concernant les vêtements et le matériel.

### 1.12.1 Vêtements autorisés

#### *Casques*

Obligatoire et sera fourni et approuvé par la LFKBMO.

#### *Gants*

Des gants de 10 oz sont toujours fournis et approuvés par la LFKBMO.

#### *Protège-tibias*

Fournit par l'athlète ou son équipe.

Seuls les protège-tibias bien ajustés de type "bas" sont autorisés. Ils doivent couvrir l'ensemble du tibia et être suffisamment rembourrés.



#### *Protège-dents*

Fournit par l'athlète ou son équipe.

Il est recommandé d'acheter un protège-dents d'une épaisseur et d'une qualité convenables, qui s'adapte bien à la bouche.

#### *Coquille*

Pour des raisons d'hygiène, la coquille doit être fournie par l'athlète ou son équipe. La protection de l'entrejambe pour les hommes se compose d'une coque en plastique qui est placée dans un tissu ou (de préférence) d'une coque en métal qui est maintenue en place à l'aide de ficelles.



Pour les dames, il est obligatoire d'utiliser une coquille plate en mousse.



### *Protection de la poitrine pour les femmes*

Pour des raisons d'hygiène, la protection thoracique doit être fournie par l'athlète ou son équipe. Le protecteur doit être constitué d'une coque durcie. Cette protection est obligatoire à partir du moment où il y a un développement de la poitrine SAUF en cas de port d'un plastron (IFMA muay thai).



### *Vêtements*

Les vêtements doivent toujours être adaptés au style dans lequel les athlètes concourent. Pour les directives spécifiques, voir plus loin dans le présent document.

### *Vêtements couvrants pour dames*

Pour les dames, en plus des vêtements spécifiques aux styles mentionnés ci-dessus, il est permis de porter des vêtements **entièrement** couvrants qui répondent aux conditions suivantes pour assurer la sécurité :

- Couleur : blanc - sans aucune impression.
- Les pantalons sont serrés aux chevilles.
- Le haut est serré aux poignets et au cou.
- Vêtement de sport bien ajusté et en une seule pièce.

Ces vêtements sont portés sous le short (muay thai) et le maillot de corps obligatoires.



### 1.12.2. Vêtements interdits

- • Vêtements avec poches, fermetures éclair, trous ou boutons.
- • Vêtements avec des textes ou des images provocants.
- • Couvrir les vêtements d'une autre couleur que le blanc.
- • Protège-tibias autres que les modèles "bas".
- • Gants et/ou protection de la tête personnels.

### 1.12.3. Coiffure

Pour les athlètes aux cheveux longs, il est obligatoire de les fixer au moyen d'une ou plusieurs tresses ou d'une queue de cheval solide. L'utilisation d'épingles, de pinces, de bandes de cheveux est interdite.

## 1.13. Bandages et *taping* pour les jeunes

Seules l'utilisation de bandes en tissus sont autorisées pour bander les mains. Le taping n'est donc pas autorisé lors des rencontres jeunes. Cependant, il est permis de fixer les bandages avec 1 morceau de ruban adhésif sur le poignet.

## 1.14. Serrer la main

Pour des raisons de sécurité, les poignées de main sont autorisées de manière limitée.

### 1.14.1. Objectif

Le but de la poignée de main est principalement de montrer l'esprit sportif, le respect et la rivalité amicale selon les règles de notre sport.

### 1.14.2. Moments autorisés

La poignée de main est autorisé et attendue de l'athlète à ces moments :

- Avant le début du premier round.
- Par respect après une faute non intentionnelle mais **AVANT** le signal "fight" ou "chok".  
Après l'annonce des résultats.
- À tout autre moment, il **n'est PAS** permis de se serrer (« checker ») la main.

## 1.15. Liquides interdits

L'utilisation de graisse, de vaseline (en quantité excessive) et de tout produit (anesthésiant) pouvant être nocif pour l'athlète ou son adversaire est interdite tant sur le corps que sur le matériel de protection.

Le seul liquide autorisé est la vaseline sur le visage (en quantité raisonnable). Lorsqu'un athlète a trop de vaseline sur son visage, l'arbitre l'enlève immédiatement avec la serviette de cet athlète.

## 1.16. Contrôle du dopage

Toutes les formes de dopage sont interdites. Un agent de contrôle du dopage peut également être présent lors d'une rencontre de jeunes. Un contrôle antidopage ne peut être refusé sans conséquences importantes pour l'athlète et le club concerné, telles qu'une suspension et/ou des amendes.

### 1.16.1. Substances interdites

Le site Internet ci-dessous présente tous les produits (médicaments, substances, etc.) considérés comme dopants en Fédération Wallonie-Bruxelles (FWB). Il est vivement recommandé d'en prendre connaissance : <https://dopage.cfwb.be/>

### 1.16.2. Autorisation à d'usage à des fins thérapeutiques (AUT)

À partir du 1er janvier 2020, en FWB comme ailleurs dans le monde, les athlètes mineurs devront disposer d'un AUT afin de justifier l'utilisation d'une substance interdite (c'est-à-dire figurant sur la liste des produits dopants). Le AUT est évalué selon la norme internationale. Ce formulaire est disponible sur le site : <https://dopage.cfwb.be/>

Les athlètes sous statut sportif (sportif de haut niveau, espoir sportif, etc.) sont tenus de demander un AUT dès qu'une substance interdite leur est prescrite. Ce n'est que lorsqu'ils ont reçu l'autorisation qu'ils peuvent utiliser le médicament avec la ou les substances interdites.

Les **affiliés mineurs** ont le choix d'effectuer une demande proactive ou rétroactive.

#### *Demandes proactives*

L'athlète demande une autorisation préalable avant de prendre le médicament sur prescription du médecin. Si **l'athlète a reçu une autorisation**, il sait qu'il peut utiliser la substance interdite sans inquiétude (tant que le permis est valide et à la dose indiquée sur la demande). Si **l'athlète n'a pas reçu d'autorisation**, il court un (grand) risque de commettre une infraction de dopage si, malgré la décision négative, il utilise une substance interdite.

### *Applications rétroactives*

L'athlète demande une autorisation après un contrôle de dopage où il a signalé TOUS les médicaments pris récemment (y compris l'utilisation de puffers, de pommades et d'injections) pendant le contrôle. Cette demande comporte plus de risques qu'une demande proactive. En effet, l'athlète risque une suspension (et une autre sanction) s'il a effectivement commis une violation des règles anti-dopage.

#### 1.16.3. La plateforme mondiale d'éducation et d'apprentissage en matière de lutte contre le dopage (ADEL).

La LFKBMO encourage tous ses athlètes, ses moniteurs et les parents concernés à suivre le cours en ligne de l'AMA afin d'être informé au mieux à propos du dopage. Pour cela, il suffit de se rendre sur le site suivant : <https://adel.wada-ama.org/>

#### 1.16.4. Conseils à propos des substances interdites

Avant de commencer le traitement, il est vivement recommandé que l'athlète (ou ses parents) explique sa situation à son médecin traitant : pratique d'un sport, risque de contrôle anti-dopage... Il est conseillé de bien lui demander de prescrire des médicaments qui ne contiennent pas de substance interdite. L'un des critères que le comité AUT examine lorsqu'il évalue une demande de est l'existence ou non d'alternatives autorisées. Le cas échéant, le comité AUT ne donne pas la permission d'utiliser la substance interdite.

Lorsqu'un athlète (ou ses parents) introduit une demande AUT, il est vivement conseillé de s'assurer que le formulaire de demande est rempli complètement, lisiblement et qu'il est signé par l'athlète et le médecin traitant. Il est aussi recommandé d'envoyer ce formulaire de demande accompagné de preuves aussi détaillées que possible (rapports médicaux, y compris un rapport médical récent indiquant l'état actuel de l'athlète et tous les médicaments qu'il prend) prouvant le diagnostic, par courriel ou par courrier à la commission AUT de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Lors d'un contrôle de dopage, il faut toujours noter sur le formulaire de contrôle de dopage **TOUS les médicaments** pris récemment.

#### 1.16.5. Responsable de la prévention du dopage LFKBMO

Si vous avez une question spécifique ou besoin de conseils, nous serons heureux de vous adresser à notre responsable de la prévention du dopage :

Guy Warrinier  
Courriel : [guywarrinnier@gmail.com](mailto:guywarrinnier@gmail.com)

### 1.17. Championnats francophones et nationaux

Combattre pour le titre francophone n'est possible que dans le cadre d'un tournoi ouvert organisé par la LFKBMO.

Combattre pour un titre national (belge) n'est possible que dans le cadre d'un tournoi/ championnat organisé en concertation avec la BKBMO.

### 1.18. Mesures disciplinaires

La LFKBMO a un règlement d'ordre intérieur distinct. Chaque participant à un événement LFKBMO est soumis à ce règlement. Ce document est disponible sur le site web [www.lfkbmo.com](http://www.lfkbmo.com) dans la rubrique « documents ».



## 2. Règles IFMA pour les jeunes

Les compétitions selon les règles IFMA s'appliquent selon les règles générales LFKBMO (et VKBM<sup>2</sup>O) précisées précédemment et selon les règles IFMA spécifiques décrites ci-dessous. Ces règles spécifiques sont largement basées sur les règles internationales établies par l'IFMA.

### 2.1. Catégories d'âge

Pour les rencontres de jeunes sur les règles de l'IFMA, il est recommandé d'appliquer les catégories d'âge officielles de l'IFMA autant que possible.

- 10-11 ans
- 12-13 ans
- 14-15 ans

### 2.2. Catégories de poids

Pour les rencontres de jeunes sur les règles de l'IFMA, il est recommandé d'appliquer les catégories de poids officielles de l'IFMA autant que possible.

kg	10-11 ans garçons	10-11 ans filles	12-13 ans garçons	12-13 ans filles	14-15 ans garçons	14-15 ans filles
30	V	V				
32	V	V	V	V		
34	V	V	V	V		
36	V	V	V	V		
38	V	V	V	V	V	V
40	V	V	V	V	V	V
42	V	V	V	V	V	V
44	V	V	V	V		
45					V	V
46	V	V	V	V		
48	V	V	V	V	V	V
50	V	V	V	V		
51					V	V
52	V	V	V	V		
54	V	V	V	V	V	V
56	V	V	V	V		
57					V	V
58	V	V	V	V		
60	V	V	V	V	V	V
63,5	<b>Des catégories de poids plus élevées sont autorisées mais uniquement dans les conditions liées à l'âge et au poids précisées dans le point 1.2 du règlement de la LFKBMO.</b>					
67						
71						
75						
81						
86						
91						

## 2.3. Durée de la rencontre

La durée de la rencontre est déterminée par l'âge de l'athlète **le plus jeune**.

10-11 ans				
STANDARD			INTERNATIONAL	
Durée rounds	3 x 1 minute		Durée rounds	3 x 1 minutes
Durée repos	30 secondes		Durée repos	30 secondes
12-13 ans				
STANDARD			INTERNATIONAL	
Durée rounds	3 x 1 minute		Durée rounds	3 x 1,5 minutes
Durée repos	30 secondes		Durée repos	1 minute
14-15 ans				
STANDARD			INTERNATIONAL	
Durée rounds	3 x 1,5 minutes		Durée rounds	3 x 2 minutes
Durée repos	1 minute		Durée repos	1 minute

Pour les athlètes expérimentés, il est possible de demander une durée de rencontre internationale. **Mais**, cela n'est possible que dans le cadre d'une préparation aux tournois internationaux officiels de l'IFMA. Cette demande doit toujours être approuvée par le responsable arbitrage (en concertation avec l'entraîneur jeunes de la Ligue).

## 2.4. Caractéristiques techniques du sport

Voici un aperçu des actions autorisées et interdites spécifiques au style IFMA. Ceci s'ajoute aux règles générales LFKBMO énoncées précédemment.

### 2.4.1. Actions supplémentaires autorisées :

- • le clinch actif ;
- • des coudes au corps ;
- • Le balayage de l'adversaire est autorisé immédiatement **APRÈS avoir** effectué une action ;  
*Par exemple, à partir de l'accrochage, placer d'abord un genou et immédiatement après un balayage.*  
*Par exemple, exécuter un low kick et balayer immédiatement après.*  
*Par exemple, attraper le coup de pied du milieu en tenant la jambe, donner un coup de poing et balayer immédiatement après.*
- • Saisir la jambe de l'adversaire est autorisé **MAIS** après chaque 2 pas en avant, au moins 1 action doit suivre.  
*Par exemple, prendre la jambe - (2) pas en avant - poussée - (2) pas en avant - poussée – relâchée*  
*Par exemple, prendre la jambe - poussée - (2) pas en avant - genou - relâchée*

## 2.4.2. Actions interdites :

- • les coudes à la tête ;
- • coup de poing retourné (backfist) ;
- • balayage de votre adversaire SANS action préalable ;
- • saisir la jambe, puis faire plus de 2 pas avant d'appliquer une technique autorisée.

## 2.5. Vêtements et matériel spécifique

En ce qui concerne les vêtements et le matériel spécifiques, les éléments suivants s'appliquent.

### 2.5.1. Vêtements du dessus

Les femmes et les hommes portent un singlet (chemise sans manche). La couleur/marque peut être choisie librement.



### 2.5.2. Shorts de muay thai

Seuls les shorts de muay thai sont autorisés. La couleur/marque peut être choisie librement.



### 2.5.3. Protection des coudes

Lors de chaque rencontre sous les règles de l'IFMA, l'athlète doit porter des coudières. Celles-ci sont fournies par l'organisation/fédération.



#### 2.5.4. Protection du corps

Lors de chaque rencontre sous les règles de l'IFMA, l'athlète porte un plastron qui est fourni par l'organisation/fédération.



#### 2.6. Aspects traditionnels

Pour les rencontres IFMA, la LFKBMO (et IFMA Belgium) suit les règles établies au niveau international.

##### 2.6.1. Entrer dans le ring

- Le port d'une guirlande de fleurs (*phuang malai thai*) n'est pas autorisé.
- L'athlète passe entre les cordes sans distinction de sexe.
- Le moniteur place le *mongkol* sur la tête de l'athlète (obligatoire).
- Le moniteur n'entre PAS sur le ring avant la fin du premier round.

##### 2.6.2. Mongkol

Le *mongkol* est obligatoirement porté sur la tête lors de l'exécution du Wai Kru. Dans la tradition du muay thai, il s'agit d'un symbole de bonne chance et de protection.



##### 2.6.3. Prajid

Les *prajid* est porté sur l'un ou les deux bras supérieurs. Ils sont autorisés mais non obligatoires. Dans la tradition du muay thai, ils sont un symbole de protection contre le danger et les blessures.

#### 2.6.4. Wai Kru

Chaque athlète effectue la version raccourcie (4 coins) avant le début du premier round.

**WAI** = RESPECT

**KRU** = ENTRAÎNEUR

*= Montrez de la gratitude et du respect envers les moniteurs, le gymnase, les partenaires d'entraînement et la famille qui aident l'athlète dans son parcours vers la compétition.*

Si l'athlète ou l'organisateur souhaite faire exécuter une version plus longue du Wai Kru, il doit en faire la demande auprès de l'officiel en chef (point 9.3), avant le début de la rencontre des jeunes.

#### 2.7. Commandes

<b>YOOT</b>	= STOP	Les athlètes arrêtent toute activité et ne reprennent pas jusqu'à ce que l'arbitre dise "CHOK".
<b>CHOK</b>	= FIGHT	L'action est autorisée (à nouveau)
<b>YAEK</b>	= BREAK	Les athlètes s'arrêtent, reculent d'un pas et attendent le « CHOK » avant de recommencer.
<b>STOP TIME</b>	= STOP TEMPS	Lorsque le temps d'arrêt est nécessaire (contrôle médical, ...)

### 3. Règles muay thai jeunes

En plus des règles ci-dessous, les règles générales (décrites précédemment) s'appliquent aux rencontres jeunes en muay thai.

#### 3.1. Catégories d'âge

Pour les rencontres de jeunes selon les règles du muay thai, la LFKBMO applique les règles relatives à l'âge décrites au point 1.2.

#### 3.2. Catégories de poids

Pour les rencontres de jeunes selon les règles du muay thai, la LFKBMO applique les règles relatives au poids décrites au point 1.2.

#### 3.3. Durée de la rencontre

C'est l'âge du plus jeune athlète qui détermine la durée de la rencontre.

10-11 ans	12-13 ans	14-15 ans
Rounds : 3 x 1 minute Repos : 30 secondes	Rounds : 3 x 1 minute Repos : 30 secondes	Rounds : 3 x 1,5 minute Repos : 1 minute

#### 3.4. Caractéristiques techniques du sport

Voici un aperçu des actions autorisées et interdites au style muay thai (en plus des règles générales).

##### 3.4.1. Actions supplémentaires autorisées :

- • le clinch actif ;
- • Le balayage de l'adversaire est autorisé immédiatement **APRÈS avoir** effectué une action ;  
*Par exemple, à partir de l'accrochage, placer d'abord un genou et immédiatement après un balayage.*  
**Par exemple, exécuter un lowkick et balayer immédiatement après.**  
*Par exemple, attraper le coup de pied du milieu en tenant la jambe, donner un coup de poing et balayer immédiatement après.*
- • Saisir la jambe de l'adversaire est autorisé **MAIS** après chaque 2 pas en avant, au moins 1 action doit suivre.  
*Par exemple, prendre la jambe - (2) pas en avant - poussée - (2) pas en avant - poussée – relâchée*  
*Par exemple, prendre la jambe - poussée - (2) pas en avant - genou - relâchée*

### 3.4.2. Actions interdites :

- • coudes au corps ;
- • coudes à la tête ;
- • poing arrière retourné (backfist) ;
- • balayage de votre adversaire SANS action préalable ;
- • saisir la jambe et faire plus de deux pas avant d'appliquer une technique autorisée.

## 3.5. Vêtements et équipements spécifiques

En ce qui concerne les vêtements et le matériel spécifiques, les règles suivantes s'appliquent.

### 3.5.1. Vêtements de dessus

#### *Hommes*

Les hommes ne portent pas de vêtements sur la partie supérieure du corps (tronc).

#### *Dames*

Les dames portent un singlet (chemise sans manches) ou un haut sans manches. La couleur/marque peut être choisie librement.



### 3.5.2. Shorts de muay thai

Seuls les shorts de muay thai sont autorisés. La couleur/marque peut être choisie librement.



### 3.6. Aspects traditionnels

Pour les rencontres muay thai, les règles suivantes s'appliquent.

#### 3.6.1. Entrer dans le ring

- Le port d'une guirlande de fleurs est autorisé.
- L'athlète peut entrer sur le ring soit sous, entre ou au-dessus des cordes.
- Le moniteur **peut** placer le *mongkol* sur la tête de l'athlète (ce n'est pas obligatoire).
- Le moniteur **n'entre PAS** dans le ring avant la fin du premier round lorsqu'un Wai Kru est effectué par un ou les deux athlète(s).

#### 3.6.2. Mongkol

Le *mongkol* peut être porté sur la tête lors de l'exécution du Wai Kru.



#### 3.6.3. Prajid

Les *prajids* sont portés sur l'un ou les deux bras supérieurs. Ils sont autorisés mais non obligatoires.

#### 3.6.4. Wai Kru

La version abrégée (4 coins) avant le début du premier round est facultative. Si l'athlète ou l'organisateur souhaite faire exécuter une version plus longue du Wai Kru, il doit en faire la demande auprès de l'officiel en chef, point 9.3, avant le début de la rencontre jeunes.

### 3.7. Commandes

<b>YOOT</b>	= STOP	Les athlètes arrêtent toute activité et ne reprennent pas jusqu'à ce que l'arbitre dise "CHOK".
<b>CHOK</b>	= FIGHT	L'action est autorisée (à nouveau)
<b>YAEK</b>	= BREAK	Les athlètes s'arrêtent, reculent d'un pas et attendent le « CHOK » avant de recommencer.
<b>STOP TIME</b>	= STOP TEMPS	Lorsque le temps d'arrêt est nécessaire (contrôle médical, ...)



## 4. Règles jeunes pour le kick boxing (K1)

En plus des règles ci-dessous, les règles générales (décrites précédemment) s'appliquent également aux rencontres de jeunes en kick boxing.

### 4.1. Catégories d'âge

La LFKBMO applique les règles relatives à l'âge décrites au point 1.2 pour les rencontres de jeunes selon les règles du kick boxing.

### 4.2. Catégories de poids

La LFKBMO applique les règles relatives à l'âge décrites au point 1.2 pour les rencontres de jeunes selon les règles du kick boxing.

### 4.3. Durée de la rencontre

C'est l'âge du plus jeune athlète qui détermine la durée de la rencontre.

10-11 ans	12-13 ans	14-15 ans
Rounds : 3 x 1 minute Repos : 30 secondes	Rounds : 3 x 1 minute Repos : 30 secondes	Rounds : 3 x 1,5 minute Repos : 1 minute

### 4.4. Caractéristiques techniques du sport

Voici un aperçu des actions autorisées et interdites en kick boxing (en plus des règles générales).

#### 4.4.1. Actions supplémentaires autorisées :

- • Clinch actif avec action immédiate ;
- • Saisir la jambe de l'adversaire est autorisé si la jambe est immédiatement relâchée ou dans un maximum de 1 pas + 1 action avant de la relâcher.  
*Par exemple : attraper une jambe - faire un pas en avant - frapper - relâcher.*  
*Par exemple, prendre la jambe – coup de genou - lâcher.*

#### 4.4.2. Actions interdites

- • prendre une position passive en clinch ;
- • les coudes au corps ;
- • les coudes à la tête ;
- • poing arrière retourné (backfist) ;
- • balayage de l'adversaire ;
- • tenir une jambe sans action immédiate ;
- • tenir une jambe et effectuer plus d'un pas et/ou plus d'une action.

## 4.5. Vêtements et équipements spécifiques

En ce qui concerne les vêtements et le matériel spécifiques, les règles suivantes s'appliquent.

### 4.5.1. Vêtements de dessus

#### Hommes

Les hommes ne portent pas de vêtements sur la partie supérieur du corps (tronc).

#### Femmes

Les femmes portent un singlet ou un top sans manches. La couleur/marque peut être choisie librement.



### 4.5.2. Short

Les shorts de muay thai, de MMA ou compressifs peuvent être portés lors d'une rencontre de kick boxing à condition qu'il s'arrête avant le genou, qu'il n'y ait pas de lacet apparent, de fermeture éclair, de boutons ou de poches.



## 4.6. Commandes

<b>STOP</b>	= STOP	Les athlètes interrompent le combat et ne recommence pas jusqu'à ce que l'arbitre dise « FIGHT ».
<b>FIGHT</b>	= FIGHT	L'action est autorisée (à nouveau)
<b>PAUSE</b>	= BREAK	Les athlètes s'arrêtent, font un pas en arrière et reprennent le combat.
<b>STOP TIME</b>	= STOP TEMPS	Lorsque le temps d'arrêt est nécessaire (contrôle médical, ...)

## 5. Moniteurs et soigneurs

Minimum une personne est requise pour accompagner l'athlète sur le ring et maximum trois personnes sont autorisées pour effectuer cette tâche. Ces personnes doivent toutes être âgées d'au moins 15 ans et le moniteur principal doit toujours être majeur.

Un seul des accompagnants (moniteur, second, soigneur...) est autorisé à entrer dans le ring pendant les moments de repos.

### 5.1. Licence du moniteur et des soigneurs

Tout accompagnant présent sur le ring doit à tout moment être en mesure de présenter une licence LFKBMO ou VKBM<sup>2</sup>O valide. S'il ne peut pas le faire, l'officiel peut lui refuser l'accès au ring.

### 5.2. Vêtements des hommes/ femmes de coin

Les accompagnateurs de l'athlète doivent porter une tenue de sport soignée et des chaussures de sport. En cas de températures élevées, les shorts de sport juste au-dessus du genou sont autorisés.

#### Les vêtements suivants sont interdits :

- Pantoufles, sandales ... ;
- Shorts de muay thaï ;
- Pantalon de ville, bermuda, pantalon en jeans ;
- Chemise ;
- Robe, jupe, etc. ;
- Tout autre vêtement jugé comme non sportif par les officiels.

### 5.3. Matériel obligatoire dans le ring

Ce sont les hommes/femmes de coin qui choisissent le matériel dont ils/elles ont besoin sur le ring. **Cependant**, il est obligatoire d'avoir un essui (serviette) ou une éponge disponible à tout moment. Les produits interdits (dopant, anesthésiant, etc.) sont proscrits.

### 5.4. Tâche du moniteur

Le moniteur a une grande responsabilité. Celle-ci se décline comme suit :

#### 5.4.1 Connaissance de la réglementation

Chaque organisation ou style a ses propres règles. Il y a toujours des différences dans les techniques autorisées et interdites ainsi que dans le système de pointage et ce, que ce soit une rencontre jeune LFKBMO, VKBM<sup>2</sup>O ou ailleurs à l'étranger. Le principal avantage d'une bonne connaissance des règles est que le moniteur peut préparer son athlète au mieux en

fonction des spécificités de la rencontres jeunes. En outre, cela permet d'éviter des déceptions liées à ces points :

- • Un match annulé en raison de la différence d'âge ou de poids ;
- • Une disqualification pour l'utilisation d'une technique interdite ;
- • Être débordé par un adversaire qui fait bon usage d'une technique autorisée par le présent règlement dont le moniteur/ l'athlète n'a pas connaissance;
- • Perdre un point à cause d'une tenue inadéquate ;
- • Perdre un point en raison d'un mauvais comportement du moniteur ou des supporters.

#### 5.4.2. Coaching positif

Un encadrement **positif** des jeunes est essentiel. Cela se manifeste par l'adoption d'une attitude qui répond aux règles suivantes :

##### *Actions interdites d'un moniteur*

En cas de violation des règles ci-dessous, n'importe quel membre de l'équipe des officiels peut expulser le contrevenant du ring, donner un avertissement officiel à l'athlète en question ou le disqualifier.

- • Comportement agressif verbal et/ou physique envers quiconque (officiel, organisateur, moniteurs, supporters, etc.).
- • Cris excessifs lors de la transmission d'instructions.
- • Jurer, insulter et utiliser toute autre forme de grossièretés.
- • Donner délibérément de mauvais conseils (inciter l'athlète vers une action interdite).
- • Frapper le ring.
- • Entrer dans le ring lorsque l'athlète bénéficie d'un temps de récupération.
- • Entrer dans le ring quand le médecin contrôle l'athlète.
- • Entrer dans le ring avant la fin du premier round quand ce n'est pas autorisé (cfr règles muay thai, ifma muay thai et kick boxing).
- • Entrer dans le ring avant la fin d'un round (signal du chronométrateur).
- • Ne pas quitter le ring lorsque le chronométrateur/le speaker le demande.
- • S'adresser aux juges ou à l'arbitre pour protester une décision prise durant la rencontre.
- • Jeter une grande quantité d'eau au visage de l'athlète.
- • Ne pas protéger l'athlète en temps voulu.
- • Négliger d'aider l'athlète avec son équipement, sa boisson, son échauffement ...
- • Exiger une perte de poids de manière malsaine.
- • Inciter le public à crier plus fort.

### Conseils pour le moniteur

- • Le moniteur et comportement qu'il adopte ont une grande influence sur le développement personnel et social de ses athlètes. Il doit en être conscient !
- • Pour pouvoir se développer dans ce sport, il est important que les jeunes puissent le faire dans des conditions saines et dans un environnement d'apprentissage sûr.
- • Un soutien positif et des défis adaptés stimulent les enfants à s'améliorer. Cela leur donne l'occasion de se développer dans leur sport.
- • Ne pas fixer des attentes trop élevées. S'assurer qu'elles sont conformes à l'âge et au stade de développement du jeune. Ne pas oublier que chaque enfant est unique et se développe à son propre rythme.

#### 5.4.3. Soins et encadrement de l'athlète

Le moniteur est responsable de l'encadrement complet de l'athlète avant, pendant et après la compétition.

- • Préparation qualitative sur mesure en vue de la rencontre jeunes.
- • Pesée régulière de l'athlète.
- • Accompagnement à la pesée et au contrôle médical. Il est interdit aux athlètes de moins de 16 ans de se peser en sous-vêtements (voir « préparation des athlètes »).
- • Préparation de l'athlète : échauffement, vérification des vêtements et de l'équipement.
- • Utilisation du coaching positif.
- • L'utilisation d'une quantité d'eau raisonnable durant la pause entre les rounds est autorisée mais **ne peut** être versée/jetée ou pulvérisée sur le casque.
- • Donner à l'athlète un retour honnête et réaliste après la rencontre des jeunes.

#### 5.4.4. Surveillance de la sécurité de l'athlète

##### Avant le match

Le moniteur détermine quand une personne est prête à participer à une rencontre jeune. C'est également le moniteur qui est responsable de l'acceptation ou non de l'adversaire. Il faut donc toujours vérifier attentivement le *matchmaking* et les mises à jour. Le moniteur de l'adversaire n'est pas responsable si la différence de niveau est trop grande ou si le *matchmaker* a fait un match inégal **sauf** s'il n'a pas communiqué le palmarès complet et exact de son athlète.

##### Pendant le match

C'est le moniteur qui connaît l'athlète mieux que quiconque. Lorsqu'il estime que son athlète ne peut pas poursuivre la rencontre des jeunes de manière saine et sûre, il est de son devoir et de sa responsabilité d'arrêter la rencontre en jetant l'éponge. Il ne peut cependant pas jeter l'éponge lorsque l'athlète bénéficie d'un temps de récupération ou d'un contrôle médical, mais il peut le faire immédiatement après.

#### 5.4.5. Contrôler la sécurité du ring

Pour garantir la sécurité des deux athlètes, le moniteur doit toujours s'assurer que son coin est libre de tout matériel. En d'autres termes, il ne peut pas laisser traîner des bouteilles, récipients, serviettes, etc.

#### 5.4.6. Rôle de modèle

Le moniteur doit veiller à montrer l'exemple à ses athlètes, aux aidants et aux supporters. Il doit donc adopter un comportement exemplaire et souligner les manquements de son équipe. Il est important de garder à l'esprit qu'une rencontre de jeunes doit être axée sur l'expérience et le plaisir des jeunes et non sur l'ego des adultes.



## 6. Parents et supporters

### 6.1. Actions interdites pour un parent/supporter

- • Comportement agressif verbal et/ou physique envers quiconque (officiel, organisateur, moniteurs, athlètes, supporters ...).
- • Jurer, insulter et utiliser toute autre forme de grossièretés.
- • Donner délibérément de mauvais conseils (inciter à l'action interdite).
- • S'adresser aux juges ou à l'arbitre pour protester une décision prise.
- • Entrer dans le ring à tout moment.
- • Lancer tout objet ou liquide en direction du ring.
- • Forcer un athlète à participer à une rencontre.
- • Exiger un poids d'une manière malsaine.

### 6.2. Conseils pour le parent/supporter

- • Parent et moniteur se soucient tous les deux du développement du jeune, tant sur le plan sportif que personnel. Les rivalités entre eux sont donc inutiles. La LFKBMO recommande vivement de communiquer ouvertement, de passer des accords à propos du cadre d'intervention de chacun et de poser des questions en toute bienveillance.
- • Permettre à l'enfant de vivre à sa manière une rencontre jeunes. N'apporter une contribution que si elle est demandée.
- • Une alimentation saine et équilibrée est particulièrement importante pour les enfants qui font de l'exercice de manière intensive. Au lieu de chercher à perdre du poids à court terme, il est recommandé de relever le défi de faire les bons choix alimentaires avec toute la famille.
- • Les rencontres jeunes ont pour objectifs de favoriser l'apprentissage. La recherche d'un environnement propice à celui-ci doit donc prévaloir sur la poursuite de la victoire à tout prix. L'erreur est inhérente à tout processus d'apprentissage et de développement. Il est donc important pour l'enfant qu'il puisse commettre des erreurs et vivre l'échec en étant soutenu par une famille bienveillante.
- • Eviter de mettre l'accent sur les résultats. Cela ne fait que créer une pression supplémentaire et un terrain propice à la peur de l'échec, à une image négative de soi... et à de mauvais résultats.
- • Comme précisé ci-dessus, une performance moindre, un échec ou une défaite font partie du processus d'apprentissage. Aider l'enfant à relativiser les choses, à envisager des réalisations à long terme et continuer à le soutenir.
- • Prendre du recul par rapport à la rencontre jeunes. Il est recommandé d'attendre 24 heures avant de se faire une opinion sur un événement qui soit plus juste et rationnelle.
- • Offrir une oreille attentive à l'enfant après une rencontre jeunes et laisser l'analyse et l'ajustement au moniteur.

## 7. Arbitres et officiels

Ce chapitre présente le fonctionnement de l'équipe officielle.

### 7.1. Diplôme officiel

L'obtention d'un diplôme d'officiel est obligatoire pour pouvoir agir en tant qu'arbitre et/ou juge lors d'une rencontre jeune de la LFKBMO. En outre, un candidat doit répondre aux exigences suivantes :

- être membre de la LFBKMO ou de la VKBM<sup>2</sup>O depuis au moins un an sans interruption ;
- être âgé de minimum 18 ans ;
- avoir un comportement irréprochable (sanction disciplinaire, etc.);
- être en mesure de démontrer l'expérience sportive technique nécessaire.

#### 7.1.1 Formation continue pour les jeunes arbitres

La LFKBMO propose chaque année un cours de recyclage spécifiquement destiné aux officiels qui sont souvent actifs lors des rencontres jeunes. Il est obligatoire de le suivre. Dans le cas inverse, la personne est suspendue. Au cours de cette formation, les sujets seront entre autres approfondi :

- Quelles sont les mises à jour de la LFKBMO en matière d'encadrement des rencontres jeunes ?
- Quel rôle joue l'arbitre dans le développement du jeune ?
- Comment préserver l'intégrité de l'enfant ?
- Comment s'adresser à un jeune avec autorité mais dans un but pédagogique et un langage adapté ?
- Comment traiter les différents types d'infractions au règlement ?
- Quand et comment protéger un enfant ?
- Comment orienter une rencontre jeune pour qu'elle soit adaptée au groupe cible ?

### 7.2. Licence officielle

Un membre actif de l'équipe officielle doit toujours être en possession d'une licence LFKBMO/BKBMO valide. Le conseil d'administration de la LFKBMO asbl peut refuser de délivrer une licence et peut également ordonner la restitution de la licence en cas de mauvaise conduite.

### 7.3. Vêtements officiels

L'équipe officielle porte la tenue (polo, tshirt, veste...) fournie par la fédération avec un pantalon noir soigné et des chaussures de sport noir sans talons.



### 7.3.1. Non autorisé :

- Pantalons d'entraînement,
- Collants,
- Pantalons de loisirs amples,
- Bermudas et shorts,
- Chapeau, casquette, bonnet ...

### 7.3.2. Spécifique à l'arbitre :

- L'utilisation de gants en latex est requise ;
- Le port de lunettes dans le ring n'est pas autorisé ;
- Porter une montre, des piercings ou des bijoux ostensibles.

## 7.4. Tâches de l'équipe officielle du LFKBMO

Les différents acteurs qui composent l'équipe des officiels ainsi que les tâches qu'ils accomplissent sont décrites ci-dessous :

### 7.4.1. Délégué officiel

Le fonctionnaire principal est responsable de la rencontre jeunes. Ses fonctions spécifiques sont :

- • Il a une très bonne connaissance du règlement LFKBMO et des différents styles.
- • **Avant la rencontre jeunes** : il vérifie le matchmaking fourni par l'organisation. Il regarde particulièrement la différence d'âge, la différence de poids, les temps de passage et le nombre de rencontres.
- • **Avant la rencontre jeunes** : il approuve ou non les demandes de réalisation d'un wai kru complet.
- • Il fournit le matériel nécessaire tel que balance, ordinateur portable, imprimante, feuilles de pointage, cloche et chronomètre.
- • Il supervise la pesée.
- • Il fournit des gants et des casques de la fédération.
- • Il inspecte le ring avant le début de la première rencontre.
- • Il vérifie que les athlètes portent la tenue de compétition exigée par le règlement.
- • Il vérifie que les environs immédiats du ring soient sûrs pour l'équipe officielle.  
Par **exemple**, les supporters restent-ils derrière la barrière ?
- • Il contrôle le nombre d'hommes/ femmes de coins aux abords du ring ainsi que leur licence LFKBMO/BKBMO (validité), leur tenue et leur comportement.
- • Il assiste l'arbitre et les juges si nécessaire avant, pendant et après le match.
- • Il répond aux questions sur les règles et les tenues autorisées lorsqu'elles sont posées à un moment acceptable.

Les tâches suivantes ne relèvent pas de la responsabilité du délégué officiel :

- • **Avant la rencontre jeunes** : vérifier si les oppositions sont équilibrées. Il s'agit du travail du matchmaker et des moniteurs.
- • **Avant la rencontre jeunes** : vérifier si les âges et les poids indiqués sur le matchmaking sont corrects. Il s'agit d'une responsabilité des moniteurs.
- • Donner des points pendant la rencontre jeunes - sauf s'il manque un juge.
- • Annoncer les résultats. Il s'agit de la tâche de l'annonceur du ring.



### 7.4.2. Chronométrateur

Le chronométrateur est souvent (pas toujours) la même personne que le secrétaire du match. Ses fonctions spécifiques sont :

- • Donner le signal de début et de fin de chaque round en faisant sonner la cloche.
- • S'assurer que le temps du round et de repos règlementaires sont appliqués en fonction du style et de la catégorie.
- • Arrêter et reprendre le temps si nécessaire pendant le match.
- • Indiquer le début des 10 dernières secondes de repos en faisant sonner la cloche.

Les tâches suivantes ne relèvent pas de la responsabilité du chronométrateur :

- • **Avant la rencontre jeunes** : vérifier si les oppositions sont équilibrées. Il s'agit du travail du matchmaker et des moniteurs.
- • **Avant la rencontre jeunes** : vérifier si les âges et les poids indiqués sur le matchmaking sont corrects. Il s'agit d'une responsabilité des moniteurs.
- • Donner des points pendant la rencontre jeunes - sauf s'il manque un juge.
- • Annoncer les résultats. Il s'agit de la tâche de l'annonceur du ring.

Voir également la 7.5.4.

### 7.4.3. Juges

Les juges ont pour mission d'évaluer la prestation des athlètes lors de la rencontre de manière individuelle. Ils ont comme fonction spécifique :

- • Avoir une bonne connaissance du règlement LFKBMO et des différents styles.
- • Appliquer les règles LFKBMO lors du décompte des points des deux athlètes.
- • Appliquer le système des 10 points pour l'attribution des points après chaque tour et toujours les écrire immédiatement après la fin de chaque round.
- • Après le match, le juge additionne ses points et inscrit le résultat sur sa feuille de match, après quoi l'arbitre vient la récupérer.
- • Un juge **ne peut PAS** quitter son siège pendant toute la durée de la rencontre.
- • Un juge **ne quitte PAS** son siège avant que les résultats n'aient été annoncés.

Les tâches suivantes ne relèvent pas de la responsabilité d'un juge :

- • S'adresser à l'arbitre ou à un athlète au cours du match. Lorsque l'arbitre n'a pas remarqué un événement pendant le round, un juge peut le signaler à l'arbitre pendant la pause entre les rounds afin qu'il puisse prendre les mesures appropriées.  
*Par exemple, le ring est endommagé*  
*Par exemple, le comportement des hommes/femmes de coin.*
- • Répondre aux questions des moniteurs/soignants ou des supporters pendant un match.
- • Annoncer des résultats - tâche de l'annonceur du ring.

Voir également le point 7.5.5.

#### 7.4.4. Arbitre

L'arbitre a comme mission de superviser la rencontre à l'intérieur du ring. Ses fonctions spécifiques sont :

- • Avoir une bonne connaissance du règlement LFKBMO et des différents styles.
- • Donner toujours priorité à la protection et la sauvegarde des athlètes.
- • Vérifier la tenue et le matériel de chaque athlète sur le ring.
- • Vérifier qu'aucun matériel n'est laissé sur le ring et que les hommes/femmes de coin sont (restent) en place.
- • Appliquer les règles du LFKBMO lorsqu'il donne ses instructions.
- • Appliquer les règles du LFKBMO lorsqu'il donne un avertissement, une pénalité ou une disqualification.
- • En cas d'infraction, veiller à ce que l'enfant comprenne clairement en ce qui est incorrect/interdit.
- • Garder le contrôle du match pendant toute sa durée.
- • Veiller au fair-play pendant le jeu.
- • Recueillir les feuilles de pointage des juges à la fin de la compétition et les remettre à l'officiel en chef.
- • A l'annonce du résultat, l'arbitre lève la main du ou des vainqueurs.

Les tâches suivantes ne relèvent pas de la responsabilité d'un arbitre :

- • Donner des points pendant la rencontre des jeunes.
- • Répondre aux questions des hommes/femmes de coin ou des supporters pendant un match. Cependant, pendant la pause entre les rounds, un moniteur peut poser une question relative au jeu en cours pour clarifier une règle.
- • Annoncer des résultats - tâche de l'annonceur du ring.

#### 7.5. Procédures de l'équipe officielle LFKBMO

Les procédures suivantes ont été élaborées afin de garantir le bon déroulement des différentes tâches de l'équipe officielle.

### 7.5.1. Procédure : pesée

La pesée commence exactement 2 heures avant le début de la première rencontre et a une durée maximale d'une heure.

#### *Préparation des officiels*

Le délégué officiel et (généralement) l'administrateur du match s'installent à une table avec au moins 2 chaises dans une pièce séparée avec leur propre équipement :

- • Balance étalonnée
- • Ordinateur portable
- • Imprimante
- • Matchmaking original en format papier et numérique

#### *Préparation des athlètes*

Les athlètes gardent leur licence et leur carte d'identité à portée de main pour l'inspection. Pour les athlètes de moins de 16 ans, il est interdit de peser en sous-vêtements. Ils portent les vêtements suivants :

- • Shorts de muay thai, kick boxing, etc. ;
- • Vêtement de dessus : un t-shirt ou un singlet (pull, sweatshirt, etc.) ;
- • En plus de ce qui précède, les femmes sont également autorisées à porter des vêtements couverts.

Cette mesure a pour but de protéger la pudeur et l'intimité des jeunes.

#### *Pesée*

Lors de la pesée se déroulent les différentes étapes ci-dessous :

- • Vérification la validité de la licence + l'identité ;
- • Vérification des données relatives au matchmaking (nom, club et âge) ;
- • Vérification et enregistrement du poids – sur format papier et numérique ;
- • Contrôle de la longueur des ongles des pieds ;
- • Orientation vers un contrôle médical ;
- • Préparation des licences + feuilles de notation.

#### *Contrôle par le délégué officiel de la rencontre*

Le délégué officiel de la compétition vérifie que tous les athlètes sont pesés et que les âges et les poids sont tous conformes aux règles de la LFKBMO. Il/elle vérifie également si tous les athlètes sont approuvés par le médecin.

### *Annonce du matchmaking*

Le matchmaking est imprimé en plusieurs exemplaires afin de fournir une copie à chaque officiel, au commentateur/ speaker ainsi qu'aux vestiaires. Une fois imprimés, ils ne peuvent plus être modifiés.

## 7.5.2. Procédure : vérification du ring

L'officiel principal contrôle le ring en temps utile, avant le début de la rencontre jeunes. Les points suivants seront vérifiés :

- • Le ring répond aux normes attendues par la LFKBMO (voir point 9.6.7.).
- • Les cordes sont suffisamment tendues.
- • Il a des tables et chaises en nombre suffisant (au bon endroit) pour les officiels.
- • Trois chaises sont disponibles dans les coins bleu et rouge pour les hommes/femmes de coin.
- • Des barrières (par exemple, nadars) forment un périmètre de sécurité à **minimum** deux mètres des bords du ring.
- • Les arbitres peuvent entrer et sortir du ring en toute sécurité.
- • Les installations sonores et lumineuses ne présentent pas de risque direct pour les athlètes et/ou les officiels.
- • Il y a un chronomètre, d'une cloche et d'équipements fournis par la fédération tels que casques, gants, protections corporelles et coudières.

Si l'un des points ci-dessus n'est pas respecté, le délégué officiel en informe l'organisation. Ils sont alors obligés de prendre les mesures nécessaires avant que la rencontre jeunes puisse commencer.

### 7.5.3. Procédure : arrivée sur le ring

Le présentateur appelle les deux athlètes sur le ring, un par un. Le coin rouge sera appelé en premier, ensuite, le coin bleu. L'athlète doit se présenter sur le ring dans un délai de +/- 1 minute.

**Si l'un des athlètes ne se présente pas à temps, la procédure suivante sera suivie :**

- • Le speaker appelle l'athlète pour la deuxième fois.
- • Le chronométreur démarre le chronomètre - 1 minute.
- • Après 1 minute, le speaker appelle l'athlète pour la troisième et dernière fois.
- • Le chronométreur démarre le chronomètre - 1 minute.
- • Conséquences possibles :
  - L'athlète apparaît après le deuxième appel = pas de sanction
  - L'athlète apparaît après le troisième appel = pénalité avec un point en moins.
  - L'athlète ne se présente pas = résultat victoire par "walk over" pour l'adversaire.

### 7.5.4. Procédure : Contrôle des vêtements et de l'équipement

L'arbitre contrôle les vêtements et l'équipement des deux athlètes avant le début du match.

Les éléments suivants sont vérifiés :

- • L'athlète porte les vêtements autorisés en ce qui concerne le style.
- • L'athlète ne portera pas de bijoux (visibles) tels que des boucles d'oreilles et des piercings.
- • L'athlète porte un protège-dents.
- • L'athlète porte une coquille.
- • L'athlète porte le casque fourni par la fédération.
- • L'athlète porte (correctement) les protège-tibias règlementaires.
- • L'athlète porte les bons gants fournis par la fédération et qu'aucun produit nocif n'a été utilisé ainsi qu'aucun durcissement n'est perceptible dans les gants.
- • **Selon le style** : l'athlète porte des coudières et un plastron corporel fournis par la fédération et vérifie qu'il est correctement porté.
- • **Pour les femmes** : l'athlète porte une coque pour la poitrine.
- • L'athlète a des ongles d'orteil coupés courts.

#### *Vérification de la coquille*

L'arbitre demande à l'athlète s'il porte ou non une coquille. Si la réponse est positive, une articulation extérieure d'un doigt de l'arbitre tapote doucement au niveau de l'entrejambe pour vérifier que la coquille est bien présente et qu'elle répond aux normes de la LFKBMO.

#### *Vérification de la protection croisée dans le sexe opposé*

L'arbitre demande à l'athlète s'il/elle porte ou non une coquille. Il ne la vérifie pas. En cas de doute, un officiel du même sexe que l'athlète peut être invité à vérifier à tout moment.

### Vérification de la protection de la poitrine pour les dames

En cas de développement des seins chez les jeunes femmes, elles doivent porter une protection supplémentaire au niveau de la poitrine. L'arbitre ne la vérifie que verbalement en demandant à l'athlète si elle porte une protection mammaire.

#### 7.5.5. Procédure : timing

Le chronométreur a la tâche très importante de veiller à ce que les temps de passage et de repos soient respectés lors de chaque rencontre de jeunes.

Âge	REGLES MUAY THAI IFMA					REGLES MUAY THAI			REGLES KICK BOXING		
	10-11	12-13	Int. 12-13	14-15	Int. 14-15	10-11	12-13	14-15	10-11	12-13	14-15
Nombre de rounds	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Durée d'un round	1 min	1 min	1 ½ min	1 ½ min	2 min	1 min	1 min	1 ½ min	1 min	1 min	1 ½ min
Temps de repos	½ min	½ min	1 min	1 min	1 min	½ min	½ min	1 min	½ min	½ min	1 min
<b>TEMPS TOTAL</b>	<b>4 min</b>	<b>4 min</b>	<b>6 ½ min</b>	<b>6 ½ min</b>	<b>8 min</b>	<b>4 min</b>	<b>4 min</b>	<b>6 ½ min</b>	<b>4 min</b>	<b>4 min</b>	<b>6 ½ min</b>

#### Aux moments suivants, le chronométreur arrête temporairement le temps :

- • Contrôle par le médecin
- • Remise en place des vêtements et/ou du matériel.
- • Pénalité.
- • Lorsque l'arbitre demande un « TEMPS D'ARRÊT », par exemple :
  - Saignement de nez ;
  - Perte du protège-dents ;
  - Remarque aux athlètes ;
  - Remarque aux hommes/ femmes de coin ;
  - Remarque aux supporters /

Le temps continue toujours lorsque l'arbitre donne un temps de récupération.

Lorsque le temps du round est écoulé, l'officiel en charge du chrono sonne toujours la cloche **APRES le temps de récupération.**



### 7.5.6. Procédure : évaluation du match

Juger une rencontre n'est pas facile et reste en partie subjectif. Voici quelques principes de base que auxquels les juges doivent se référer pour évaluer chaque opposition d'athlètes.

#### *Obtention de points*

L'athlète marque des points lorsqu'il frappe l'adversaire avec une technique qui remplit les conditions ci-dessous :

- • c'est une technique approuvée par le présent règlement;
- • qui touche la cible à un endroit autorisé ;
- • exécutée avec puissance (sauf pour la tête) ;
- • sans être bloquée par l'adversaire (sauf si elle provoque un déséquilibre).

#### *Schéma étape par étape pour sélectionner un gagnant*

Pour désigner le gagnant d'un round, le juge observe les différents éléments ci-dessous :

#### **L'athlète gagne le round...**

- • en frappant davantage avec les techniques du style dans lequel il combat ;
- • en montrant plus de CONTRÔLE sur le match que son adversaire ;
- • en montrant une meilleure DÉFENSE par l'utilisation de techniques qui empêchent l'adversaire de marquer des points (bloquer, contrer, esquiver, etc.) ;
- • en faisant preuve de plus d'INITIATIVE que son adversaire ;
- • en montrant une MOINS GRANDE fatigue que son adversaire ;
- • en utilisant PLUS DE PUISSANCE que son adversaire (sauf pour la tête) ;
- • en utilisant un MEILLEUR STYLE (plus beau visuellement, plus technique et plus varié) que son adversaire ;
- • en commettant moins d'irrégularité que son adversaire.

Il est rare qu'une rencontre se déroule avec exactement le même nombre de points et que les deux athlètes soient à égalité dans tous les domaines.

#### *Non-attribution de points*

Dans certains cas, un athlète frappe son adversaire mais ne gagne pas de point.

### C'est le cas lorsque ...

- • L'athlète frappe son adversaire mais avec manque d'habileté et/ou une technique qui n'est pas exécutée correctement ;
  - • L'adversaire bloque correctement la frappe avec ses bras ou ses jambes et ne perd pas l'équilibre ;
  - • L'athlète exécute la technique sans puissance (sauf à la tête) ;
  - • L'athlète déséquilibre l'adversaire sans exécuter de technique au préalable ;
- L'athlète touche l'adversaire en enfreignant les règles ;
- L'athlète touche son adversaire avec une technique autorisée après l'exécution d'une technique interdite.
- • *Par exemple, un athlète de 10 ans cogne accidentellement la tête de son adversaire et le déstabilise. Cela lui permet de lancer un bon middle kick qui touche la cible.  
**Résultat** : le coup de poing à la tête et le coup de pied médian ne donnent pas lieu à un score.*

### Application du système à 10 points

À la fin de chaque tour, chaque juge enregistre son score comme suit :

<b>GAGNANT</b>	L'athlète obtient 10 points
<b>PERDANT</b>	L'athlète obtient 9 points
<b>NUL</b>	Les deux athlètes reçoivent 10 points

Un point négatif pour une pénalité est soustrait du score que l'athlète a obtenu durant le round où la pénalité a été donnée.

<b>GAGNANT</b>	Obtient un point négatif	SCORE = gagnant 9 et perdant 9
<b>PERDANT</b>	Obtient un point négatif	SCORE = gagnant 10 et perdant 8
<b>NUL</b>	1 d'entre eux reçoit un point négatif	SCORE = 10 - 9 OU 9 - 10

### Aucune pénalité n'est appliquée le temps de récupération.

Un exemple de feuille de pointage est présenté ci-dessous avec des indications sur la manière de la compléter correctement. À la page 83 se trouve quelques cas avec des résultats possibles.

**BELGIUM - KICKBOX - MUAYTHAI - MMA ORGANIZATION**  
**VKBM<sup>2</sup>O LFKBMO BMAAF**

PUNTENRECHTER FORMULIER NR. / FORMULAIRE DE JUGE N° \_\_\_\_\_

SCHIEDSRECHTER / ARBITRE \_\_\_\_\_

PUNTENRECHTER / ARBITRES DE POINTS \_\_\_\_\_

Datum / Date : \_\_\_\_\_ Plaats / Place : \_\_\_\_\_

Stijl / Style : \_\_\_\_\_

Klasse / Classe : N - C - B - A \_\_\_\_\_ Rondén / Reprise : \_\_\_\_\_

Rode hoek / Coin rouge				Round	Blauwe hoek / Coin bleu			
Ptn	O.W.	K.D.	Result		Ptn	O.W.	K.D.	Result
Pts	fautes	kd			Pts	fautes	kd	
10			10	1	9			9
10	I		9	2	9			9
9			9	3	10			10
				4				
				5				
				6				
				7				
<b>TOTAAL:</b>			<b>28</b>		<b>TOTAAL:</b>			<b>28</b>

Winnaar rood / Vainqueur rouge  
 *[Signature]* / Match nul  
 Winnaar blauw / Vainqueur bleu

Il est attendu des juges d'indiquer complètement et correctement toutes les données.

A la fin de chaque round, les juges indique dans la colonne «Ptn » 10 points pour le gagnant (ou en cas de nul) et 9 points pour le perdant.

Lorsqu'un athlète reçoit une pénalité, les juges la note dans la "O.W." dans la bonne case (Première case si pénalité au premier round, deuxième case si pénalité au deuxième round, etc.)

La rubrique « KD » ne s'applique pas aux rencontres jeunes.

A chaque round, les juges notent les résultats qui correspondent au nombre de point auquel est (éventuellement) soustrait le nombre de point de pénalité(s).

A la fin du combat, chaque juge additionne les chiffres de la colonne « Result » et inscrit le total obtenu dans la colonne « totaal ». Ensuite, il coche la case correspondant à l'athlète gagnant (vainqueur rouge ou vainqueur bleu) ou la case correspondant au match nul. Pour terminer, il signe la feuille de score

Figure 1 - Feuille de pointage avec commentaire

### 7.5.7. Procédure : commandes

L'arbitre utilise des consignes fixes pendant la réunion des jeunes. Celles-ci sont données clairement et sans question aux athlètes. Afin d'éviter les malentendus, il est indispensable que les commandes soient connues de tous (athlètes, hommes/femmes de coin, officiels, etc.).

#### CHOK ou FIGHT

Commande donnant le signal que les athlètes peuvent commencer (reprendre) les échanges de coups.

*par exemple, pour signaler le début du round.*

*par exemple, pour signaler aux athlètes qu'il y a trop peu d'action.*

*par exemple, pour reprendre le jeu après la commande 'yoot' ou 'stop'.*

### YAEK ou BREAK

Ordre donné lorsque le jeu doit être brièvement arrêté. L'arbitre vérifie spécifiquement que les **DEUX** athlètes font un pas en arrière après cette injonction avant de poursuivre la rencontre. Il n'est pas nécessaire que l'arbitre dise à nouveau "chok" ou "fight" : lorsque les deux athlètes ont fait un pas en arrière, le match peut continuer.

*Par exemple, lorsqu'aucun des athlètes n'est actif dans une phase de clinch.*

### YOOT ou STOP

Ordre donné lorsque la rencontre est arrêtée - temporairement ou non. Le match ne peut pas reprendre tant que l'arbitre n'a pas donné l'ordre "chok" ou "fight" à nouveau.

*Par exemple, à la fin d'un round ou d'une rencontre ;*

*Par exemple, lorsqu'un athlète, un entraîneur ou un supporter commet une infraction.*

*Par exemple, lorsqu'un athlète est en danger.*

### TIME STOP (arrêt du temps)

Ordre donné lorsque le chrono doit être arrêté. L'arbitre donne d'abord l'ordre « Yoot » ou « Stop ». Après cela, il fait une forme de T avec ses mains tout en disant « time stop » et en regardant vers le chronométrateur pour s'assurer qu'il a vu cela. Le chronométrateur arrête le chrono. Lorsque l'arbitre veut reprendre le match, il regarde d'abord le chronométrateur et les juges pour indiquer qu'il va reprendre le match. Ensuite, il/elle donne l'ordre 'chok' ou 'fight' et la rencontre peut reprendre.

*Par exemple, lors d'une pénalité.*

*Par exemple, lors du rinçage d'un protège-dents tombé.*

*Par exemple, lorsqu'un contrôle médical par un médecin est nécessaire.*

## 7.5.8. Procédure : Temps de récupération

Lors d'une réunion de jeunes, l'expérience et le développement occupent une place centrale. L'arbitre a la tâche importante de garder un œil sur cet objectif de manière permanente. Le temps de récupération est un moyen mis en œuvre pour répondre à cet objectif. Il doit donc être considéré comme une opportunité et non une pénalité.

### Pourquoi ?

- • Mettre l'expérience et le développement au cœur d'une rencontre de jeunes.
- • Donner à l'athlète une chance de récupérer après un impact ou un écrasement.
- • Donner à l'athlète une chance de récupérer pendant le match.
- • Donner à l'arbitre une opportunité de vérifier en toute sécurité si l'athlète peut (physiquement et mentalement) poursuivre le combat.

## Quand ?

- • Lorsqu'un athlète reçoit un impact dur en utilisant une technique autorisée qui lui cause clairement une gêne.
- • Si un athlète reçoit un impact dur en utilisant une technique interdite.
- • Si un athlète ne réagit pas de manière adéquate aux actions de son adversaire et doit donc subir des pertes inutiles.
- • Si un athlète donne l'impression de ne pas vouloir continuer ou de ne pas savoir quoi faire.
- • Quand un athlète pleure.

## Comment ?

**1° étape :** L'arbitre dirige l'autre athlète vers le coin neutre (blanc) le plus éloigné possible. Tant que l'athlète n'est pas dans le coin neutre, l'arbitre ne commence pas le temps de récupération. S'il quitte à nouveau le coin neutre, l'arbitre met en pause le temps de récupération.

### 2° étape :

L'arbitre :

- Parle au jeune.
- Fait une évaluation de son état physique et mental.
- Demande au jeune s'il veut continuer la rencontre.
- Prend une **décision dans l'intérêt de l'enfant !**
- L'arbitre **ne** compte **PAS** le temps de récupération.

Si l'athlète peut et veut continuer après le temps de récupération, l'arbitre relance la rencontre.  
Si l'athlète ne peut/veut pas continuer après le temps de récupération, on passe aux étapes suivantes.

### 3° étape : L'arbitre :

- Guide l'athlète vers son coin.
- Informe moniteur si nécessaire de ce qui se passe.
- Dirige l'autre athlète vers son coin.
- Informe le responsable, l'administrateur, les juges et le speaker.

Voici quelques autres éléments constitutifs du temps de récupération :

- Il n'y a pas d'arrêt du temps, le chrono reste en marche.
- Les juges ne donnent pas de point négatif.
- Le chronométrateur ne sonne pas la cloche pendant le temps de récupération.
- Si l'athlète ne peut/veut pas poursuivre la rencontre = fin de rencontre par CSR.
- Si l'athlète indique qu'il veut continuer mais que l'arbitre est d'avis que ce serait irresponsable = fin de rencontre par CSR.
- Si un deuxième temps de récupération est nécessaire durant la rencontre = fin de rencontre par RSC.

### Décompte en langue thaïlandaise

Lors des événements officiels sous la réglementation IFMA, l'arbitre compte souvent en thaï. Voici un aperçu :

UN	NUENG
DEUX	SONG
TROIS	ASG
QUATRE	SII
CINQ	HAH

SIX	HOK
SEPT	JED
HUIT	BAED
NEUF	KOUW
DIX	SIB

#### 7.5.9. Procédure : RSC

##### *Dans le cas d'une technique autorisée*

L'arbitre applique le temps de récupération comme décrit dans la section 7.5.8.

##### *Dans le cas d'une technique interdite*

L'arbitre applique d'abord le temps de récupération comme décrit dans la section 7.5.8.

##### **Si l'arbitre a vu la technique interdite**

Lorsque l'athlète se rétablit à temps et que la rencontre peut se poursuivre :

- L'arbitre décide si un avertissement, une pénalité ou une disqualification doit suivre pour l'adversaire et l'exécute.
- L'arbitre reprend le match, sauf s'il y a eu disqualification ou si le nombre maximum d'avertissements officiels a été dépassé.

Lorsque l'athlète ne récupère pas à temps et que la rencontre ne peut se poursuivre :

- L'arbitre décide s'il y a eu intention malveillante et/ou manque d'écoute après les avertissements précédents concernant la technique interdite.
  - **Mauvaise intention** = disqualification
  - **En cas d'accident** = no contest
- L'arbitre informe l'officiel principal, l'administrateur de la compétition, les juges et le speaker de la décision prise avant de l'annoncer.
- Le speaker annonce la décision + une brève explication de la raison de cette issue.

##### **Si l'arbitre n'a PAS vu la technique interdite**

- • L'arbitre donne le commandement "STOP TIME".
- • L'arbitre veille à ce que les deux athlètes (si possible) se tiennent chacun dans un coin neutre.
- • Il demande à chaque juge s'il a **vu** ou **non** la technique interdite.
- • Quand un juge a vu l'action, l'arbitre lui demande si c'est une action exécutée avec une **intention de nuire** ou **sans intention de nuire**.
- • Sur la base de l'avis des juges, l'arbitre prend sa décision. Il doit y avoir une majorité donnant le même avis.

### 7.5.10. Procédure : point négatif

Une pénalité avertissement officiel peut être le résultat de fautes commises par l'athlète, le moniteur, le soigneur et/ou les supporters. C'est l'arbitre qui prend cette décision.

#### Quand ?

- • Quand l'athlète est réprimandé pour la 3e fois pour la **même** infraction.
- • Quand l'athlète commet une faute de gravité moyenne.

#### Comment ?

- • L'arbitre donne le commandement "YOOT" / "STOP" ou "STOP TIME".
  - • Un temps de récupération peut être accordé si nécessaire.
  - • L'arbitre s'assure que les deux athlètes sont chacun dans un coin neutre.
- L'arbitre s'adresse à chaque juge et à la table du délégué officiel :
- • Indique un point de pénalité pour le coin de l'athlète qui a commis la faute.
  - • Montre le carton jaune à l'athlète qui reçoit la pénalité.
  - • Indique clairement, par la parole et le geste, pour quelle(s) raison(s) la pénalité a été donnée.
- • Le speaker informe le public de la raison pour laquelle l'athlète reçoit un avertissement officiel.
  - • L'arbitre reprend la rencontre avec le commandement " CHOK " ou " FIGHT ".

### 7.5.11 Procédure : disqualification

Une disqualification peut être le résultat d'infractions commises par l'athlète, l'entraîneur, le soignant et/ou les supporters. L'arbitre prendra cette décision.

#### Quand ?

- • Après une faute avec intention malveillante après laquelle l'adversaire ne peut plus continuer.
- • Après une faute grave, même si le jeu peut continuer.
- • Lorsqu'une personne reçoit un avertissement officiel pour la troisième fois, quelle que soit l'infraction commise.

#### Comment ?

- • L'arbitre donne le commandement "YOOT" ou "STOP".
- • Un temps de récupération peut être accordé si nécessaire.
- • L'arbitre donnera le commandement "TEMPS ARRÊTÉ".
- • L'arbitre doit s'assurer que les deux athlètes ont chacun un angle neutre.
- • L'arbitre informe l'officiel principal.
  - Quel athlète sera disqualifié.
  - La raison pour laquelle l'athlète est disqualifié.

L'orateur informe le public des raisons pour lesquelles l'athlète est disqualifié.

L'arbitre fait une croix avec ses bras vers l'athlète disqualifié.

L'arbitre indique que les deux athlètes peuvent se rendre dans leur propre coin.

Si nécessaire, l'administrateur du match note l'événement dans le dossier.

#### 7.5.12 Procédure : *no contest*

Un *no contest* peut être le résultat d'une faute non intentionnelle ou d'un cas de force majeure. L'arbitre prendra cette décision.

##### Quand ?

Après une faute sans intention de nuire après laquelle l'adversaire ne peut plus continuer.

Après des dommages aux équipements, à l'éclairage, ... rendant impossible la poursuite du match.

En raison de conditions météorologiques exceptionnelles, le match ne peut se poursuivre.

##### Comment ?

L'arbitre donnera le commandement "YOOT" ou "STOP".  
Un temps de récupération peut être accordé si nécessaire.

L'arbitre donnera le commandement "TEMPS ARRÊTÉ".

L'arbitre doit s'assurer que les deux athlètes ont chacun un angle neutre.

L'arbitre informe d'abord chaque juge et la table du chef des officiels.  
Pourquoi la décision est prise.

Le speaker informe le public de la raison pour laquelle le match se termine par un *no contest*.

L'arbitre indique que les deux athlètes peuvent se rendre dans leur propre coin.

#### 7.5.13 Procédure : examen par le médecin

Le médecin traitant, l'officiel principal ainsi que l'arbitre peuvent demander un contrôle par un médecin.

##### Quand ?

les plaies ouvertes

saignements de nez persistants et importants

en cas de suspicion d'un problème médical

après un impact sévère qui empêche l'athlète de poursuivre ses activités.



## Comment ?

Si le médecin demande le contrôle : il informe le chef de service de son souhait.

L'officiel en chef doit informer l'arbitre d'arrêter le jeu.

L'arbitre donnera le commandement "YOOT" ou "STOP".

Un temps de récupération peut être accordé si nécessaire.

L'arbitre donnera le commandement "TEMPS ARRÊTÉ".

L'arbitre veillera à ce que les deux athlètes se tiennent chacun à un angle neutre (si possible).

Le médecin peut entrer sur le ring.

L'arbitre vérifie que l'autre athlète reste dans son coin pendant le contrôle.

L'arbitre vérifie que les entraîneurs et les soigneurs restent dans leur coin pendant le contrôle.

Le médecin détermine si l'athlète peut ou non poursuivre la compétition.

L'arbitre annoncera :

- reprendre le match (éventuellement après avoir émis un avertissement officiel) ;
- arrêter le concours (éventuellement avec une disqualification ou un no contest).

### 7.5.14 Procédure : contact non autorisé sous la ceinture

L'arbitre applique d'abord le temps de récupération comme décrit dans la section 7.5.8. Lorsqu'il y a certitude d'un contact non autorisé sous la ceinture, il est permis d'accorder à l'athlète un temps de récupération plus long, acceptable si nécessaire.

#### *Dans le cas d'une technique interdite vue par l'arbitre*

Les contacts non autorisés sous la ceinture sont couverts par les techniques interdites. Lorsque l'arbitre a vu lui-même la technique interdite, il peut, après le temps de récupération, procéder immédiatement à l'application de la procédure de sanction.

#### *Dans le cas d'une technique interdite que l'arbitre n'a pas vue*

Lorsque l'arbitre n'a pas vu la technique interdite, il peut demander l'avis des juges. Il le fait après avoir donné le temps de récupération. Assurez-vous que les deux athlètes soient dans un angle neutre avant de demander conseil.

S'il n'y a pas eu de technique interdite et que l'athlète n'est pas prêt dans le temps de récupération autorisé, le concours est arrêté et tranché en faveur de l'adversaire.

#### *En simulant une technique interdite*

Lorsque l'athlète prétend avoir été frappé sous la ceinture, l'arbitre peut lui adresser un avertissement, un point de pénalité ou une disqualification.

Dans le cas où l'athlète n'est pas prêt dans le temps de récupération autorisé, le match est arrêté et tranché en faveur de l'adversaire.

### 7.5.15 Procédure : contact non autorisé sur la tête

Le contact à la tête n'est pas autorisé pour les athlètes de 10-11 ans. Toutefois, dans certaines situations, les jeunes peuvent accidentellement frapper leur adversaire à la tête. Il est toujours nécessaire que l'arbitre réagisse en adaptant la réaction à la situation spécifique du mieux qu'il peut.

#### *Évaluation de la situation*

Un coup dur est toujours la faute de l'athlète qui le porte mais il y a une différence s'il est intentionnel ou non, réellement porté ou s'il ne touche pas sa cible. Ce sont ces paramètres qui déterminent la gravité de la situation. En cas d'impact intentionnel et/ou dur, l'arbitre agit de manière plus stricte que lorsqu'il s'agit d'un coup non intentionnel ou qui n'a pas touché sa cible initialement prévue.

#### *Rôle de l'opposant*

L'arbitre vérifie toujours si la faute incombe à l'athlète qui a commis la faute. Par exemple, l'adversaire peut avoir soudainement baissé la tête, être déséquilibré ou tombé après un impact antérieur.

#### *Avertissement, point de pénalité ou disqualification*

En fonction de la gravité de la situation, l'arbitre peut utiliser un avertissement, un point de pénalité ou une disqualification pour sanctionner l'infraction.

#### *Expliquer plutôt que sermonner*

L'arbitre a pour rôle de donner aux enfants des occasions d'apprendre. Lorsqu'ils font une erreur (et que la situation le permet), il doit veiller à prendre le temps de leur expliquer clairement ce qu'ils ont fait de mal et comment agir pour ne plus reproduire la faute.

#### *Conseils pour l'arbitre*

S'adresser à l'athlète à hauteur des yeux, éventuellement en mettant un genou à terre.

Prendre le temps pour expliquer ce qu'il/elle a fait de mal.

Parler clairement et de manière calme.

Lui demander s'il a compris ce que vous voulez dire.

#### **Comment ?**

L'arbitre donne le commandement "YOOT" ou "STOP".

Un temps de récupération peut être accordé si nécessaire.

L'arbitre donne le commandement "TEMPS ARRÊTÉ".

L'arbitre veille à ce que les deux athlètes se tiennent chacun à un coin neutre (si possible).

L'arbitre explique à l'athlète ce qu'il a fait de mal.

L'arbitre annonce le :

- la reprise du match (éventuellement après avoir émis un avertissement officiel) ;
- l'arrêt du match (éventuellement avec une disqualification ou un no contest).

### 7.5.16 Procédure : contact trop fort à la tête

Ces règles s'appliquent aux enfants de plus de 12 ans qui peuvent effectuer un contact léger et contrôlé à la tête. À partir de 12 ans, seul un contact contrôlé à la tête est autorisé.

#### *Évaluation de la situation*

Intentionnellement ou non, de manière incontrôlée ou contrôlée, une fois ou de manière répétée : Là encore, plusieurs paramètres influencent la situation. En cas d'action intentionnelle, incontrôlée et/ou répétée sur la tête, l'arbitre agit plus strictement que dans le cas d'une faute non intentionnelle ou unique.

#### *Rôle de l'opposant*

L'arbitre vérifie, dans la mesure du possible, si l'action était effectivement trop dure. Il contribue à empêcher la " feinte " d'actions interdites afin d'obtenir un avantage.

En outre, il est également possible pour un athlète de se défendre plus durement par nécessité parce que l'adversaire utilise un style **INCONTROLE** très agressif.

#### *Avertissement, point de pénalité ou disqualification*

En fonction de la gravité de la situation, vous pouvez utiliser une admonestation, un avertissement officiel ou une disqualification pour "punir" l'infraction.

#### *Expliquer plutôt que sermonner*

La tâche de l'arbitre est de donner des conseils dans le cadre de ce concept. Lorsqu'il y a un contact excessif de la tête, prenez le temps de rappeler aux deux athlètes l'importance d'un contact **contrôlé** à la tête des deux côtés.

#### *Conseils*

S'adresser à l'athlète à hauteur des yeux, éventuellement en mettant un genou à terre.

Prendre le temps pour expliquer ce qu'il/elle a fait de mal.

Parler clairement et de manière calme.

Lui demander s'il a compris ce que vous voulez dire.

#### **Comment ?**

L'arbitre donne le commandement "YOOT" ou "STOP".

Un temps de récupération peut être accordé si nécessaire.

L'arbitre donne le commandement "TEMPS ARRÊTÉ".

L'arbitre veille à ce que les deux athlètes se tiennent chacun à un coin neutre (si possible).

L'arbitre explique à l'athlète ce qu'il a fait de mal.

L'arbitre annonce le :

- la reprise du match (éventuellement après avoir émis un avertissement officiel) ;
- l'arrêt du match (éventuellement avec une disqualification ou un no contest).

### 7.5.17 Procédure : remplacement de l'arbitre pendant un match

Lorsque l'arbitre ne peut plus poursuivre la supervision de la rencontre de jeunes en raison, par exemple, d'un choc, d'une maladie ou d'une urgence personnelle, les mesures suivantes seront prises :

- Le chronométrateur arrête le temps.
- Le fonctionnaire principal nomme un remplaçant.
- L'arbitre remplaçant prend la place de son collègue.
- Le chronométrateur sonne la cloche et fait repartir le temps.

### 7.5.18 Procédure : notification du résultat

Avant l'annonce du résultat, le délégué officiel transmet toujours le résultat à l'orateur afin qu'il puisse annoncer les informations nécessaires.

#### *Gagnant - perdant*

Lorsqu'un gagnant (WOP, W.RET, W.RSC, W. DISQ) est déterminé, la procédure suivante doit être suivie :

- L'arbitre appelle les deux athlètes au centre du ring ;
- L'arbitre prend les deux athlètes par le poignet ;
- L'orateur annonce les résultats ;
- L'arbitre lève le bras du vainqueur ;
- L'arbitre présente les récompenses sportives.

#### *Match nul*

En cas de match nul, le match a deux gagnants. Ici, la procédure suivante est suivie :

- L'arbitre appelle les deux athlètes au centre du ring ;
- L'arbitre prend les deux athlètes par le poignet ;
- L'orateur annonce les résultats ;
- L'arbitre lève le bras des deux vainqueurs simultanément ;
- L'arbitre décerne les trophées. Si deux prix sportifs différents sont prévus (gagnant /participant), l'arbitre décide qui reçoit quel prix, éventuellement par tirage au sort.

#### *Walk over*

Lorsque l'adversaire ne se présente pas (uniquement lors des championnats), cela s'appelle un *walk over*. L'adversaire est donc déclaré vainqueur.

#### *Disqualification*

Lorsqu'un athlète est disqualifié, son adversaire est automatiquement déclaré vainqueur. Lors de l'annonce des résultats, le speaker doit explicitement communiquer la raison de la disqualification de l'athlète.

## No contest

En cas d'un *no contest*, il n'y a pas de gagnant. Ici, la procédure suivante est suivie :

L'arbitre appelle les deux athlètes au centre du ring ;  
 L'arbitre prend les deux athlètes par le poignet ;  
 Le speaker annonce le résultat en insistant sur la raison pour laquelle le match s'est terminé par un no contest (NC) ;  
 L'arbitre ne lève **PAS** le bras mais approche les athlètes les uns vers les autres afin qu'ils puissent se serrer la main de manière sportive ;  
 L'arbitre distribue les trophées. Si deux prix différents sont prévus (gagnant - participant), l'arbitre décide qui reçoit quel prix, éventuellement par tirage au sort. De préférence, **AUCUN** trophée gagnant ne devrait être attribué dans un NC.

## 7.5.19 Procédure : pointage du résultat

### Temps par round

Vous trouverez ci-dessous un aperçu de tous les temps par round possibles par style.

LEEFTIJD	IFMA MUAYTHAI-RULES					MUAYTHAI-RULES			K1-RULES		
	10-11	12-13	INT. 12-13	14-15	INT. 14-15	10-11	12-13	14-15	10-11	12-13	14-15
AANTAL RONDES	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
RONDETIJD	1	1	1,5	1,5	2	1	1	1,5	1	1	1,5

### Styles


Chaque style a sa propre abréviation.

IFMA MUAYTHAI RULES	= IFMA MT
MUAYTHAI RULES	= MT
K1-RULES	= K1

### Résultats

Nous utilisons également des abréviations fixes pour noter les résultats.

Win on points	<b>WOP</b>	Lose on points	<b>LOP</b>
Win by retirement	<b>W.RET</b>	Lose by retirement	<b>L.RET</b>
Win by referee stops contest	<b>W.RSC</b>	Lose by referee stops contest	<b>L.RSC</b>
Win by RSC medical intervention	<b>W.RSC MED.</b>	Lose by RSC medical intervention	<b>L.RSC MED.</b>
Win by RSC body injury	<b>W. RSCB</b>	Lose by RSC body injury	<b>L. RSCB</b>
Win by disqualification	<b>W.DISQ</b>	Lose by disqualification	<b>L.DISQ</b>
Walk over	<b>WO</b>	No contest	<b>NC</b>
Draw	<b>DRAW</b>		

Wedstrijdresultaten / Résultats des compétitions				
Plaats / Datum / Lieu / date	Rondes en stijl / Gewicht en klasse / Rounds et Style / Poids et classe	Resultaat / Tegenstrever / Resultat / Adversaire	Advies arts voor / na / Avis médecin avant / après	Org. com. / Com.org.
	/			
	/			
	/			
	/	WOF / Jan Janssens		
	3x2 / IFMA MT			
	30,4 kg / Jeugd			
01/01/2020 / Antwerpen	/			
	/			
	/			

### 7.5.20 Procédure : élaboration du rapport

Le secrétaire rédige un rapport après chaque rencontre de jeunes. Ce rapport doit être signé par le responsable officiel. Ce rapport est ensuite envoyé à la fédération dans les meilleurs délais.

#### Le rapport doit contenir les éléments suivants :

- Détails généraux de l'événement : organisateur, lieu, date et heure.
- Mention de l'équipe de responsables complète avec nom et fonction.
- Mention du médecin présent avec nom, numéro INAMI et coordonnées.
- Mention de l'équipe d'assistance médicale avec nom et coordonnées.
- Indication de la présence ou non d'un contrôle antidopage.
- Mention des clubs/athlètes dont les licences n'étaient pas en ordre.
- Mention des clubs/athlètes qui ne se sont pas présentés ou sont arrivés en retard.
- Indication des clubs/athlètes qui n'ont pas respecté les accords conclus en matière de poids/âge.
- Liste des athlètes suspendus + durée.
- Indication de tout incident dans et autour du ring.
- Rapport général sur le déroulement du gala.
- Signature du chef de service.

## 7.6 Encadrement des rencontres de jeunes (à l'attention des arbitres)

L'encadrement d'une rencontre de jeunes exige une concentration et une empathie supplémentaires. C'est la raison pour laquelle la LFKBMO propose une formation d'arbitre, voir le point 7.1.1.

### Conseils pour l'arbitre

Sachez qu'en tant qu'arbitre, vous pouvez apprendre quelque chose à un athlète.

Gardez toujours le contrôle du match sans paraître nerveux.

Concentrez-vous non seulement sur les erreurs, mais aussi sur les circonstances.  
Créez un environnement où on peut apprendre et se développer grâce à cette expérience.

Prenez votre temps lorsque vous voulez expliquer quelque chose à un athlète.

- Regardez-le dans les yeux, si nécessaire mettez-vous à genoux pour atteindre le niveau de ses yeux.
- Parlez calmement et clairement.
- Vérifiez toujours que l'athlète vous a compris.

Lorsqu'un athlète reçoit un avertissement officiel ou une disqualification, veillez à ce qu'il sache également pourquoi.

Créez un environnement d'apprentissage sûr pour l'athlète. Protégez toujours un athlète lorsque la différence de niveau est trop grande ou qu'il n'est clairement pas prêt mentalement pour la compétition.

Des encouragements après le match, lorsque l'athlète a bien écouté, a fait preuve de bonnes compétences techniques/tactiques ou a bien récupéré pendant le match, stimulent l'athlète à se développer dans le sport.

## 7.7 Neutralité

Les officiels de la LFKBMO sont formés pour juger un match de manière neutre. Ils exerceront toujours leurs fonctions de bonne foi. Lorsqu'on soupçonne qu'un délégué officiel a des difficultés à cet égard, le chef de service s'adressera personnellement pour vérifier s'il y a un problème et s'il peut le guider pour résoudre le problème.

Avant de mettre en doute la neutralité d'un délégué officiel, il faut se poser les questions suivantes :

- Est-ce que je connais suffisamment le règlement LFKBMO ?*
- Est-ce que je connais le système à 10 points ?*
- À quoi fais-je attention pendant le match ? Est-ce que je regarde seulement mon athlète ou les deux ?*
- Où est-ce que mon athlète a-t-il marqué, mais aussi où a-t-il/elle perdu/raté des points ?*
- Est-ce que mon athlète a obtenu des points négatifs ? Et quel effet cela a-t-il sur le score ?*
- Un seul juge peut-il garantir la victoire de l'autre athlète ?*

## 7.8 Conflit d'intérêt

Les accords suivants ont été conclus afin de prévenir autant que possible les conflits d'intérêts lors d'une rencontre de jeunes :

Il est **interdit** d'exercer une **seconde fonction** en tant qu'entraîneur, soigneur, médecin ou organisateur **en plus de vos fonctions officiel** lors du même combat.

Un **maximum d'un des trois** juges peut être **affilié au même club** qui se trouve sur le ring à ce moment-là. Lorsqu'il n'y a pas d'autre possibilité, il est admis qu'une personne ayant un lien avec le club soit juge et que l'autre assume une autre tâche : chronométrateur, administrateur ou arbitre.

Un **maximum d'un des trois** juges peut avoir un **lien familial** avec le même athlète ou entraîneur qui se trouve sur le ring à ce moment-là. Lorsqu'il n'y a pas d'autre option, une personne ayant un lien avec le club est autorisée à être juge, pendant que l'autre assume une autre tâche : chronométrateur ou arbitre.

Lors d'une compétition où un **titre est en jeu**, il n'est **pas permis** que l'un des officiels soit **membre du club ou ait un lien familial** avec l'un des athlètes ou l'entraîneur. Une exception peut être faite pour les grands tournois de jeunes avec plusieurs rings où cette règle ne peut pas toujours être appliquée pour des raisons pratiques.

## 7.9 Juges internationaux

Les responsables officiels de la LFKBMO qui souhaitent proposer leurs services lors d'événements dont l'organisateur n'est pas membre de la LFKBMO doivent toujours demander l'autorisation de la fédération. Cette autorisation peut inclure une durée limitée ou illimitée. Cela s'applique à toutes les fonctions visées au point 7.4.

## 7.10 Juges honoraires

La LFKBMO peut décerner le titre de « Honorary Official LFKBMO » à un responsable officiel qui, après une longue et excellente carrière, se retire de ses fonctions de responsable officiel. Cette reconnaissance n'est la norme lorsque vous cessez votre fonction d'officiel.



## 8 Personnel médical

### 8.1 Médecin

La présence d'un médecin est obligatoire lors de chaque rencontre de jeunes. Il est toujours présent sur le ring lorsqu'un match a lieu. Si le médecin quitte la rencontre de jeunes pour quelque raison que ce soit, l'événement sera immédiatement interrompu, en attendant son retour ou son remplacement.

### 8.2 Assistance médicale

La présence d'une équipe de premiers secours avec une ambulance est obligatoire lors de chaque rencontre de jeunes. Si l'ambulance est censée partir, l'événement est immédiatement interrompu en attendant son retour ou son remplacement.

### 8.3 Procédure de contrôle médical avant le match

Chaque athlète est obligé de passer un examen médical annuel chez son médecin. C'est au médecin présent de vérifier si aucun changement médical n'est survenu depuis cet examen annuel qui rendrait une participation irresponsable.

Les officiels conseillent le médecin de ring sur certains points auxquelles l'examen médical doit répondre. L'organisateur fournit ce conseil à son médecin traitant avant le début de la rencontre de jeunes.

### 8.4 Procédure contrôle médical

Lorsque l'arbitre le juge nécessaire, il peut demander l'avis du médecin présent.

Le médecin peut lui-même également indiquer qu'il estime qu'un contrôle est nécessaire.

Il transmettra sa demande au chef de service qui, à son tour, informera l'arbitre en toute sécurité.

Dans les deux cas, l'arbitre arrêtera d'abord le match, selon la procédure prévue. Ce n'est qu'à ce moment-là que le médecin peut entrer sur le ring.

#### 8.4.1 Période de récupération

Le médecin du ring peut toujours interdire la reprise du combat.

#### 8.4.2 Athlète inconscient

Si un athlète s'évanouit par suite d'un accident, seuls le médecin et l'arbitre sont autorisés à entrer sur le ring, à moins que le médecin ne demande une aide supplémentaire.

#### 8.4.3 Droit de décision

Le médecin a le pouvoir d'arrêter un match à tout moment pour des raisons médicales. Sa décision ne peut pas être annulée.

## 9 Rencontre de jeunes

Vous trouverez ci-dessous un aperçu des mesures nécessaires et d'autres éléments l'organisateur doit prendre en compte lors de l'organisation d'une rencontre de jeunes.

Si vous avez des doutes ou des questions, veuillez contacter la fédération : [info@lfbmo.com](mailto:info@lfbmo.com).

### 9.1 Demande rencontre des jeunes

Avant de pouvoir commencer l'organisation pratique d'une rencontre de jeunes, l'organisateur doit s'adresser à la fédération. Celle-ci peut être faite via le formulaire disponible sur le site Internet suivant : [www.lfbmo.com](http://www.lfbmo.com)

La fédération vérifiera si elle a suffisamment d'officiels disponibles à la date souhaitée. Vous recevrez une approbation ou un rejet de votre demande dans les meilleurs délais.

#### 9.1.1 Informations obligatoires pour les demandes

Afin de garantir le bon traitement de votre demande, l'organisateur doit s'assurer que les éléments suivants sont clairement inclus dans votre demande.

Nom et coordonnées de l'organisateur ou du responsable.

Club organisateur.

Jour et date souhaités.

Heure de début des matchs (souhaitée) et de la pesée.

Lieu de la rencontre - adresse complète.

### 9.2 Demande Wai-kru étendu

Si vous souhaitez qu'un ou plusieurs Wai-kru étendu(s) (plus de 4 coins) soient exécutés lors de votre événement, vous devez demander l'autorisation du chef de service par e-mail. Sur la base du matchmaking, le délégué officiel décide si suffisamment de temps est disponible pour cela.



## 9.4 Modalités pratiques pour réunions de jeunes

### 9.4.1 Informer la fédération

L'organisateur est tenu de fournir le matchmaking à la fédération et au délégué officiel au plus tard 7 jours avant le début de l'événement. Il fournit une dernière mise à jour au plus tard deux jours avant le début de la rencontre des jeunes.

### 9.4.2 Pesée la veille

Une pesée la veille n'est jamais autorisée lors d'une rencontre de jeunes, pas même lorsqu'une rencontre de jeunes a lieu lors d'un gala A ou B.

### 9.4.3 Pesée

La pesée dure maximum 1 heure, celui qui est en retard ne peut plus être pesé.e.

La présentation d'une licence valide + une pièce d'identité avec photo est obligatoire.

Il est interdit aux athlètes de moins de 16 ans de se peser en sous-vêtements, ils se pèsent avec :

- Shorts de Muaythai, K1 ou MMA ;
- Vêtements de dessus : un T-shirt ou un débardeur ;
- En plus de ce qui précède, les femmes sont également autorisées à porter des vêtements couverts.

### 9.4.4 Contrôle médical

Pendant la pesée, le médecin doit être présent pour effectuer la visite médicale.

### 9.4.5 Timing

L'organisateur est tenu de bien réfléchir à l'organisation de l'événement en termes de nombre de matchs, d'animations, d'utilisation de musique d'ambiance et de pauses.

Les dispositions suivantes doivent toujours être respectées :

La pesée commence toujours 2 heures avant le début de l'événement;

La pesée se termine toujours 1 heure avant le début de l'événement;

La durée totale de la rencontre ne doit pas dépasser 5 heures, pauses comprises ;

- Par exemple, si les matchs commencent à 14h00, le dernier match doit commencer avant 19h00.

La pause dure maximum 20 minutes;

aucune rencontre de jeunes ne peut commencer après 22h.

#### 9.4.6 Logo LFKBMO

L'organisateur place le logo de la LFKBMO sur des affiches, des dépliants, etc. pour promouvoir le sport.

#### 9.4.7 Ring Girls /Boys

Lors d'une rencontre de jeunes, les *ring girls* (ou *boys*) en tenue légère qui accompagnent l'athlète et/ou indiquent les rounds ne sont pas autorisés.

#### 9.4.8 Face à face

Dans le cas des jeunes, les face à face avant le match ne sont pas autorisés. Ni à la pesée, ni à l'éventuelle conférence de presse. Cette règle s'applique à chaque rencontre de jeunes, qu'elle ait lieu lors d'une compétition de jeunes ou d'un gala A ou B.

### 9.5 Matchmaking pour les jeunes

Un matchmaking équilibré est important pour permettre aux jeunes de se développer dans notre sport en toute sécurité. Comme il n'y a pas de subdivision en termes de niveau, ce n'est pas toujours facile.

#### 9.5.1 Inscriptions

N'acceptez pas les inscriptions incomplètes. Si vous n'avez pas toutes les informations, il est impossible de faire un match correctement. Les informations suivantes sont nécessaires :

Prénom et nom de l'athlète  
Nom du club  
Date de naissance (pas seulement l'âge)  
Poids  
Record win – lose – draw (pas seulement le nombre de matchs)

## 9.5.2 Connaître les règles

Avant de commencer votre matchmaking, il est important que vous connaissiez bien les règles concernant les différences d'âge et de poids autorisées. L'image ci-dessous peut vous aider avec ceci.

VS.	10 ANS	11 ANS	12 ANS	13 ANS	14 ANS	15 ANS
10 ANS	3 KG	3 KG				
11 ANS	3 KG	3 KG	3 KG			
12 ANS		3 KG	3 KG	3 KG	3 KG	
13 ANS			3 KG	3 KG	3 KG	3 KG
14 ANS			3 KG	3 KG	3 KG	3 KG
15 ANS				3 KG	3 KG	3 KG
	<b>= INTERDIT</b>		<b>= PAS DE CONTACT A LA TETE LEGER ET CONTROLE</b>		<b>= CONTACT A LA TETE LEGER ET CONTROLE</b>	

## 9.5.3 Conseils pour le matchmaker

### Vérifier la date de naissance

De nombreux entraîneurs utilisent un aperçu standard lors de l'inscription de leurs athlètes à des événements. Il est donc possible qu'un athlète ait un anniversaire juste avant votre événement et qu'un certain match ne peut pas avoir lieu.

### Différence de poids

Les enfants grandissent et ils le font tous à un rythme différent. Il faut donc s'aligner autant que possible sur le même poids et non sur une différence d'exactly 3 kg. Si vous recevez les inscriptions longtemps à l'avance, n'oubliez pas de demander à l'entraîneur si les poids sont toujours à jour.

### Palmarès

L'interprétation des palmarès n'est pas toujours facile. N'hésitez donc pas à demander des informations supplémentaires si nécessaire. Par exemple, trois athlètes différents peuvent tous avoir fait 20 matchs mais avoir un niveau totalement différent (Athlète 1: 20 victoires / Athlète 2: 20 défaites / Athlète 3: 10 victoires et 10 défaites).

#### 9.5.3.4 Conformité des données

Certains clubs sont très actifs, de sorte qu'un dossier précédemment correct peut changer rapidement. Tenez compte de cela, surtout pour les athlètes débutants.

En outre, tous les moniteurs ne sont pas également honnêtes lorsqu'ils transmettent les dossiers de leurs élèves. Les matchs à l'étranger ou sous forme de tournoi ne sont pas toujours comptabilisés.

#### 9.5.3.5 Communication

En cas de doutes ou de questions, parlez-en au moniteur ou au responsable. Un entraîneur connaît son propre élève et souvent d'autres athlètes de la même catégorie. Ils peuvent aider à déterminer s'ils veulent relever le défi.

#### 9.5.3.6 Responsabilité finale

En tant que matchmaker, vous essayez de mettre en place un matchmaking aussi équilibré que possible en toute bonne conscience, sur la base des informations dont vous disposez. La responsabilité finale incombe à l'entraîneur qui accepte le match.

## 9.6 Installations obligatoires

Les éléments suivants doivent être prévus lorsque vous organisez une rencontre de jeunes.

### 9.6.1 Equipe de délégués officiels

L'équipe des officiels est désignée par la fédération et se compose d'un délégué officiel, d'un secrétaire, de trois juges et d'un arbitre.

#### A prévoir pour l'équipe entière :

passage libre à l'entrée;  
passage libre pour les visites aux toilettes;  
suffisamment de boissons tout au long de l'événement;  
minimum un repas.

**CONSEIL:** Nous vous conseillons de prévoir la même chose pour le médecin, le service médical et le speaker.

#### Partenaires

Un responsable officiel peut amener son partenaire à un événement où il est en fonction. L'organisation offre une entrée gratuite pour ce partenaire mais n'est pas une obligation de fournir des boissons et un repas. Les partenaires peuvent prendre place en salle mais pas aux abords du ring.

### 9.6.2 Ambulance - premier secours

L'organisateur prévoit un endroit proche du ring où tous les secouristes pourront prendre place avec leur matériel. Ils doivent avoir un libre passage de cet endroit au ring.

Pour l'ambulance, veiller à prévoir une place de parking à proximité d'une sortie facilement accessible. Les autres véhicules ou obstacles ne peuvent pas bloquer le passage de l'ambulance.

### 9.6.3 Local pour la pesée

La pesée aura lieu dans un local où seuls les officiels, entraîneurs et athlètes ont accès.

#### **A prévoir :**

Une table ;  
Deux chaises ;  
Une prise.

### 9.6.4 Local médical

Le médecin réalise de préférence la visite médicale dans un espace fermée, différent de celui où a lieu la pesée.

#### **A prévoir :**

Une table ;  
Deux chaises ;  
Une prise.

### 9.6.5 Local pour contrôle du dopage

L'organisateur prévoit une pièce séparée pour le contrôle du dopage. Cet espace ne pourra avoir aucune autre fonction pendant l'événement. Il s'assure du libre passage de tout le personnel de contrôle du dopage vers les zones où les athlètes sont autorisés à se rendre pendant l'événement.

#### **Cet espace doit répondre aux exigences suivantes :**

Une table ;  
Trois chaises ;  
Suffisamment de bouteilles de boissons non alcoolisées et non ouvertes ;  
Présence d'une salle d'attente et de toilettes dans l'espace prévu ou juste à côté, ceux-ci doivent être verrouillables.

### 9.6.6 Speaker

La présence d'un speaker est obligatoire.

#### Les tâches d'un speaker :

Annonce le match ;  
Informe le public ;  
Assiste le chronométrateur ;  
Annonce les résultats.

### 9.6.7 Ring

Le ring doit être installé avant le début de la pesée. L'athlète ne peut être fait usage d'une chaise dans le ring.

#### *Caractéristiques d'un ring homologué pour les rencontres jeunes*

Minimum 5 x 5 mètres et maximum 6 x 6 mètres – mesuré depuis l'intérieur des cordes.

Le sol du ring doit être sécurisé et complètement plate.

Le sol doit être constitué de plaques mousse de 2 cm, recouvertes d'une bâche.

Au moins quatre cordes d'une épaisseur minimale de 3 cm et maximale de 5 cm enveloppées dans un matériau souple.

- Corde la plus basse à 40 cm du sol du ring
- Corde la plus haute à au moins 120 cm du sol du ring
- Chaque côté relié verticalement par deux entre-cordes

Quatre coussins d'angle (un rouge, un bleu et deux blancs).

- Rouge à gauche, à côté de la table du jury
- Blanc à gauche, éloigné de la table principale du jury
- Bleu à droite, éloigné de la table principale du jury
- Blanc à droite, à côté de la table du jury

Distance minimale d'un mètre entre les cordes et un mur ou un obstacle.

Gardeer une distance de sécurité entre l'équipe des responsables officiels et le public.

#### *Matériels supplémentaires*

Suffisamment de tables et de chaises pour les responsables officiels, le médecin et le speaker

Une poubelle à la table du jury pour les gants usagés

Deux (de préférence trois) marches pour entrer dans le ring

Des bouteilles d'eau

Trois sièges pour chaque coin (rouge et bleu)

Système de son avec au moins un microphone



### 9.6.8 Gants de compétition

Ceux-ci sont fournis par la fédération. Il est interdit d'utiliser vos propres gants.

#### *Gants de compétition sponsorisés*

Si un sponsor souhaite que sa marque de gants soit utilisée lors de l'événement, cela est possible après accord de la LFKBMO. Sans approbation, les gants fournis par LFKBMO seront utilisés.

### 9.6.9 Casques de compétition

Ceux-ci sont fournis par la fédération. Il est interdit d'utiliser son propre casque.

#### *Casques de compétition sponsorisés*

Si un sponsor souhaite que sa marque de casque soit utilisée lors de l'événement, cela est possible après accord de la LFKBMO. Sans approbation, les casques fournis par la LFKBMO seront utilisés.

### 9.6.10 Matériel de compétition divers

Si l'organisateur nécessite d'autre matériel de compétition tels que des protections corporelles et des coudières, vous pouvez les obtenir auprès de la fédération. Il est préférable de les contacter bien à l'avance (au moins 2 semaines avant le début de votre événement) par e-mail : [info@lfkbmo.com](mailto:info@lfkbmo.com).

### 9.6.11 Trophées

Lors d'une rencontre de jeunes, un prix est remis à chaque participant. Choisissez un trophée neutre (tous les mêmes) ou deux trophées différents avec mention du gagnant et de participation. Il est demandé de ne pas mettre les termes « perdant » ou « deuxième place » sur les trophées.

## 9.7 Assurance & licence

L'organisateur doit conclure une assurance qui couvre l'événement entier. Il/elle en est lui-même responsable. Renseignez-vous également sur les autorisations dont vous avez besoin.

## 9.8 Rémunération des délégués officiels

Les rémunérations de l'équipe des officiels doivent être payées au chef de service avant le début de l'événement.

## 9.9 Violation des accords

Si l'un des accords n'est pas respecté par l'organisateur, l'événement ne peut plus avoir lieu et doit être arrêté.

### 9.9.1 Temps maximum dépassé

Si le dernier match ne commence pas avant d'avoir dépassé le temps maximum de 5 heures, une amende forfaitaire de 50 euros par officiel sera infligée. Ce montant doit être payé sur place au chef de service.

## 9.10 Media

### 9.10.1 Autorisation publication des images

Pour les photos et les vidéos prises durant l'événement, il est indispensable de prendre en compte la législation en vigueur (Règlement général de protections des données, RGPD) et vérifier si une autorisation est nécessaire pour l'utilisation des images et/ou la manière dont elle s'applique à l'événement.

### 9.10.2 Photographes et équipe de tournage au ring

Les photos et vidéos après un match sont souvent un bon souvenir. Néanmoins, ces prises de vue doivent être réalisées en respectant les points suivants :

**PRÉSENTER** les personnes autorisées par l'organisation au chef de service.

De cette façon, l'équipe de délégués officiels sait qui a la permission et il est plus facile de communiquer.

Discuter à l'avance (éventuellement avec le délégué officiel) **OU** ils peuvent s'asseoir autour du ring.

- Il ne faut jamais gêner le match.
- Il n'est pas permis d'entrer sur le ring pendant le match.

S'assurer que les gens soient **RECONNAISSABLE**, par exemple grâce à un T-shirt avec la publicité de leur entreprise, leur équipe ou un gilet fluo ...

**LIMITER LE NOMBRE** à un minimum. La LFKBMO recommande de ne pas autoriser plus de 2 personnes.

S'assurer qu'**AUCUN MATÉRIEL** ne soit placé **SUR LE RING**.

### 9.10.3 Interdiction de photographier et d'enregistrer

LFKBMO interdit les photos et les enregistrements vidéos dans les vestiaires, les douches ou les espaces destinés à fonctionner comme tels.

## 10 Tournoi des jeunes

L'organisation d'un tournoi de jeunes n'est possible qu'en collaboration avec la fédération et dans des conditions strictes.

### 10.1 Pré-inscription

Un tournoi fonctionne toujours avec une pré-inscription. Lorsque le nombre maximum de participants autorisés est atteint, les pré-inscriptions doivent être clôturées. La pré-inscription a toujours une date de fin maximum trois semaines avant l'événement.

### 10.2 Contrôle médical

Lors d'un tournoi, aucun entraîneur ou parent ne peut être présent pendant un contrôle médical, ceci pour garder le délai d'exécution aussi court que possible.

### 10.3 Pesée

La pesée d'un tournoi doit avoir lieu le jour même. Aucun entraîneur ou parent ne peut être présent à la pesée lors d'un tournoi. Il s'agit de garder le délai d'exécution aussi court que possible. Le poids et la catégorie correspondante seront toujours notés et remis à l'athlète afin que l'entraîneur soit immédiatement informé en cas de changement de catégorie.

### 10.4 Tirage au sort

Le tirage au sort doit toujours être effectué sous la supervision d'un responsable officiel.

### 10.5 Résultats du tournoi

Le résultat d'un tournoi ne peut jamais se terminer par un match nul (draw). Lorsqu'un juge se retrouve sur un match nul à la fin du match, il doit déclarer un vainqueur et l'inscrire dans son bulletin.

### 10.6 Classement des équipes

Le classement par équipe lors d'un tournoi est calculé comme suit :

- 3 points = pour chaque match gagné
- 1 point = pour chaque match perdu
- 0 point = pour un athlète qui a été disqualifié

## 11 Q&A

Un aperçu des questions fréquemment posées avec les réponses.

### 11.1 Règlement général et particulier

**J'habite en Belgique mais je m'entraîne dans un club néerlandais. Puis-je participer à un événement VKBM<sup>2</sup>O ou LFKBMO avec une licence néerlandaise ?**

Non, toute personne résidant en Belgique et souhaitant participer à une compétition en Belgique sous l'égide du VKBM<sup>2</sup>O ou de la LFKBMO est obligée de prendre une licence auprès de l'un des deux. Pour plus d'informations, merci de contacter la fédération : [info@bkbmo.be](mailto:info@bkbmo.be).

**Les techniques sautées sont-elles autorisées ?**

Oui, tant qu'aucune infraction aux règles ne peut être établie. Par exemple, un genou sauté au corps est autorisé mais pas à la tête.

**Les techniques de genou sur la cuisse sont autorisées, je peux donc marquer beaucoup de points rapidement si mon adversaire m'attrape.**

Oui, les techniques de genou à la cuisse sont autorisées.

Non, vous ne pouvez pas marquer rapidement beaucoup de points, voir point 1.7.2 et point 1.7.3. Une technique de genou sur les jambes est possible mais doit avoir un impact clair/dur à chaque fois.

**Quelle est la différence entre un clinch actif et passif ?**

- Lors d'un clinch actif, au moins un des athlètes travaille à améliorer sa position ou à marquer des points grâce à des genoux/coudes bien placés.
- Lors d'un clinch passif, aucun athlète ne cherche activement à améliorer sa position ou son score. Au lieu de cela, ils ne se tiennent que pour tenter d'empêcher l'adversaire de marquer ou par fatigue.

**L'arbitre donne l'ordre « break » ou « yaek », je recule et continue immédiatement le combat avant que mon adversaire ne recule. Est-ce autorisé ?**

Non, les deux athlètes doivent prendre du recul avant que le match puisse continuer. A partir du moment où votre adversaire a également pris du recul, vous pouvez reprendre le match sans que l'arbitre dise « combat » ou « chok ».

**Qu'est-ce qu'une projection de hanches et puis-je l'utiliser ?**

Toute projection où vous souhaitez déséquilibrer votre adversaire en utilisant votre hanche n'est pas autorisée. Ne tournez donc jamais votre hanche/fessier vers votre adversaire.



### Quelle est la différence entre se prendre au bas du dos et casser le bas du dos ?

Un clinch avec les mains à hauteur du bas du dos est permis. Cependant, ne cassez pas le bas du dos. La différence est que lorsque vous parlez de casser, vous tirez l'adversaire vers vous dans le bas du dos ce qui l'empêche de maintenir une bonne forme.

### Pourquoi est-il interdit de serrer la main pendant le match ?

Alors qu'un athlète peut vouloir serrer la main, l'autre peut vouloir commencer le match tout de suite, ce qui peut provoquer des situations dangereuses. La sécurité passe toujours en premier. Se serrer la main n'est donc autorisée qu'avant le début du match et après.

### Les règles de l'IFMA fonctionnent avec des catégories d'âge. Cela signifie-t-il que vous ne pouvez pas faire un match en un jeune de 13 ans et un jeune de 14 ans ?

Au règlement IFMA nous respectons au maximum les catégories d'âge mais il n'est pas interdit de faire un match avec un jeune de 13 ans et un jeune de 14 ans.

### Puis-je prendre la jambe de mon adversaire et effectuer un nombre illimité de 2 pas suivis d'une action (règles IFMA/Muaythai) ?

En théorie, vous pouvez toujours faire 1 à 2 pas maximum suivis d'une action. En pratique, cependant, l'arbitre peut intervenir plus tôt si l'adversaire semble être en difficulté. Avec les règles K1, ceci n'est **PAS** autorisé.

### Un athlète peut-il recevoir deux fois un avertissement officiel pour la même infraction sans que le match ne soit arrêté ?

Oui c'est possible. Mais attention : après un troisième avertissement officiel pour la même infraction ou une autre faute, le match sera **TOUJOURS** suspendu. De plus, l'arbitre a **TOUJOURS** le droit d'arrêter le match lors de la première ou de la deuxième infraction s'il pense que l'infraction était intentionnelle ou cause un trop grand désavantage à votre adversaire.

## 11.2 Vêtements et matériels

### Pourquoi les vêtements entièrement couvrants pour femmes doivent-ils être blancs ?

Lorsqu'une blessure survient, l'arbitre doit pouvoir la constater. Le sang est plus visible sur les vêtements blancs que, par exemple, le noir. Ainsi, en aucun cas, des vêtements couvrants d'une autre couleur ne peuvent être portés.

### J'hésite si mes vêtements remplissent les conditions, que dois-je faire ?

**A l'avance** : contactez la fédération et posez votre question.

**Lors de l'événement** : posez votre question à un responsable officiel, il prendra une décision. Faites-le bien avant le début de votre match afin de pouvoir trouver une solution si les vêtements ne remplissent pas les conditions.

#### Puis-je porter mon propre casque, gants, protège-corps ou coudières ?

Non, seuls les équipements agréés par la fédération peuvent être utilisés.

#### Est-il autorisé de porter un T-shirt ?

Non, les manches d'un T-shirt peuvent être un danger potentiel pour votre adversaire de rester accroché avec les orteils.

#### Le port du mongkol est-il obligatoire ?

Le port du mongkol est obligatoire pour les matchs de l'IFMA Muaythai, mais pas pour les matchs de Muaythai et K1.

#### Je participe à une compétition K1. Puis-je porter un mongkol/prajied ?

Le port du mongkol à l'entrée et le prajied pendant la compétition sont autorisés. Cependant, il n'est pas permis d'effectuer un Wai Kru.

### 11.3 Entraîneurs et soigneurs

#### Pourquoi un entraîneur est-il obligé de porter une serviette ou une éponge sur le ring ?

Il ou elle doit pouvoir protéger son élève au cas où cela s'avère nécessaire lors de la rencontre des jeunes. En jetant la serviette ou l'éponge dans le ring, vous indiquez que le match doit être arrêté.

#### Pourquoi l'entraîneur/soignant ne peut-il pas inciter le public à crier plus fort ?

L'entraîneur/soignant est sensé guider de manière optimale son élève dans un moment d'apprentissage. Cela se fait en donnant du coaching et des conseils et non en incitant le public à crier plus fort.

#### L'entraîneur peut-il entrer sur le ring dans un match de K1 avant la fin du premier round ?

Oui, lors un match K1, l'entraîneur peut déjà entrer sur le ring avant le début du premier round. C'est parce que dans un match K1, un Wai Kru ne sera jamais effectué.

#### Pourquoi est-il interdit de verser de l'eau sur le casque ?

Le casque passe d'un participant à l'autre. Lorsqu'il devient saturé par l'eau, le casque s'usera plus rapidement.

### 11.4 Parents et supporters

#### Le comportement d'un parent ou d'un supporter peut-il affecter le résultat ?

Oui, des incidents graves ou un comportement perturbant après les avertissements peuvent entraîner un avertissement officiel ou la disqualification de l'athlète. En cas d'incidents graves, une suspension de l'athlète et/ou du club peut également être prononcée.

### 11.5 Système de points

Mon adversaire bloque mon middle kick mais est projeté sur le côté à cause de l'impact. Ce coup de pied compte-t-il comme un point ?

Si une technique peut être correctement bloquée ou évitée par l'adversaire, vous ne marquez pas de point. Cependant, si l'impact est si important que l'adversaire en souffre clairement et le montre également ou devient sérieusement déséquilibré, les juges peuvent décider d'attribuer un point.

Mon adversaire attaque avec un middle kick que j'attrape en saisissant la jambe, puis je le balaie aussitôt. Est-ce que je marque un point avec ça ?

Non, le balayage direct ne rapporte pas de points.

Un athlète qui se bat plus en avant gagne toujours parce qu'il force son adversaire à faire des pas en arrière.

Non, les juges regardent tout d'abord les scores tels que décrits au point 1.7. L'athlète le plus agressif ou l'athlète qui se bat le plus en avant ne gagne pas automatiquement.

## 11.6 Arbitres et délégués officiels

L'athlète ne porte pas de coquille après le contrôle. Que faites-vous en tant qu'arbitre ?

L'arbitre accordera 2 minutes à l'athlète pour prévoir la protection nécessaire. Si cela n'est pas possible, on parlera d'un no contest. Ou lorsque cela se produit lors d'un championnat : walk over.

Si l'athlète peut fournir la protection nécessaire à temps, la compétition peut continuer mais l'athlète recevra un avertissement officiel pour ne pas avoir été en ordre avec ses vêtements.

L'athlète ne porte pas de short de Muaythai lors d'un match de Muaythai (IFMA). Que faites-vous en tant qu'arbitre ?

L'arbitre donnera 2 minutes à l'athlète pour se rhabiller. Si cela n'est pas possible, il y aura un no contest ou un walk over s'il s'agit d'un championnat.

Si l'athlète peut fournir les vêtements corrects à temps, la compétition peut continuer mais l'athlète recevra un avertissement officiel pour ne pas avoir les vêtements appropriés.

Quelle est la différence entre une petite, une moyenne et une grande infraction ?

Petite infraction : Il s'agit d'une faute sans intention et sans conséquences graves pour l'adversaire qui le gênerait pendant le match. Par exemple, un athlète touche légèrement l'entrejambe, l'adversaire n'a pratiquement pas besoin de temps de récupération. Autre exemple : un enfant de 10-11 ans touche légèrement la tête, l'adversaire n'a pas besoin de temps de récupération.

Infraction moyenne : il s'agit d'une faute où l'adversaire subit une gêne temporaire et a besoin d'un temps de récupération limité, mais il n'y a pas d'intention. Par exemple, un joueur frappe accidentellement l'entrejambe, l'adversaire peut continuer après un court temps de récupération.



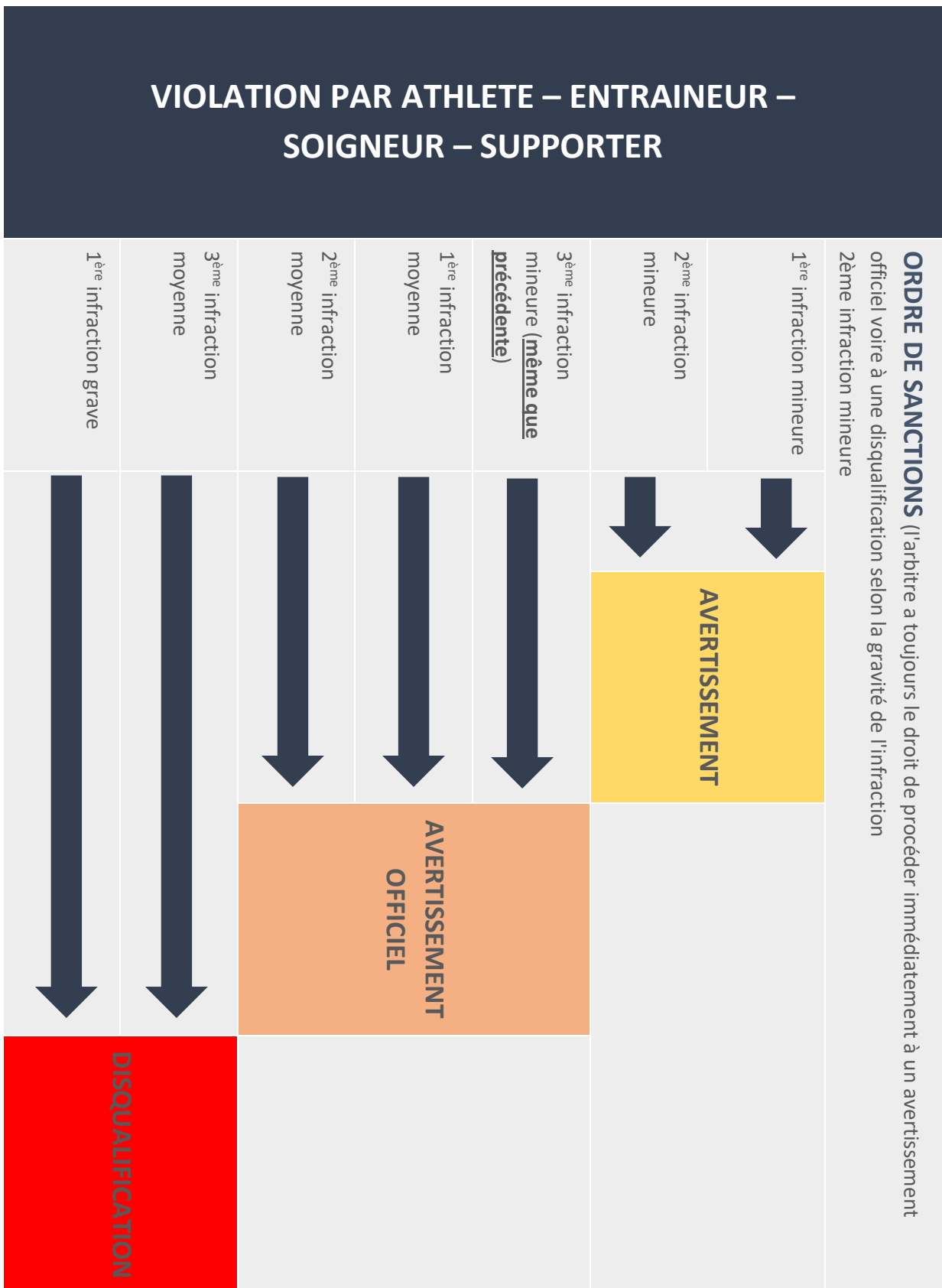
Grande infraction : concerne une infraction où l'adversaire a été touché à tel point qu'il ne peut plus continuer ou lorsque l'athlète en faute commet l'infraction délibérément avec intention. Par exemple : un athlète donne volontairement des coups de pied violents dans l'entrejambe de l'adversaire, ou crache au visage de l'adversaire/arbitre, ...

# 12 Annexes

## 12.1 Représentation schématique : règles compétition junior

	IFMA MUAYTHAI RULES			MUAYTHAI RULES YOUTH			K1-RULES YOUTH		
	10-11	12-13	14-15	10-11	12-13	14-15	10-11	12-13	14-15
CATEGORIE D'AGE									
DIFFERENCE D'AGE MAX.	1	2	2	1	2	2	1	2	2
DIFFERENCE DE POIDS MAX.	3 KG	3 KG	3 KG	3 KG	3 KG	3 KG	3 KG	3 KG	3 KG
DUREE DE LA RENCONTRE	X1	3 X 1	3 X 1,5	3 X 1	3 X 1	3 X 1,5	3 X 1	3 X 1	3 X 1,5
0,5	0,5	0,5	1	0,5	0,5	1	0,5	0,5	1
CASQUE/PROTÈGE-DENTS/ COQUILLE /GANTS	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE
PROTECTION DU CORPS	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT
PROTECTION DES COUDES	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT
SHORTS DE MUAY THAI	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	OU K1	OU K1	OU K1
TAPING	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT
COUP DE POING A LA TETE	INTERDIT	CONTOLE	CONTOLE	INTERDIT	CONTOLE	CONTOLE	INTERDIT	CONTOLE	CONTOLE
COUP DE POING AU CORPS	PERMIS	PERMIS	PERMIS	PERMIS	PERMIS	PERMIS	PERMIS	PERMIS	PERMIS
COUP DE COUDE A LA TETE	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT
COUP DE COUDE AU CORPS	PERMIS	PERMIS	PERMIS	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT
SPINNINGBACK FIST	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT
CLINCH	ACTIF	ACTIF	ACTIF	ACTIF	ACTIF	ACTIF	3 SECONDES	3 SECONDES	3 SECONDES
BALAYAGE	APRES ACTION	APRES ACTION	APRES ACTION	APRES ACTION	APRES ACTION	APRES ACTION	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT
PROJECTION JUDO/HANCHES	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT
SAISIR LES JAMBES	MAX. 2 PAS + ACTION	MAX. 2 PAS + ACTION	MAX. 2 PAS + ACTION	MAX. 2 PAS + ACTION	MAX. 2 PAS + ACTION	MAX. 2 PAS + ACTION	1 ACTION -- RELACHEE	1 ACTION -- RELACHEE	1 ACTION -- RELACHEE
WAI KRU	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	OPTIONNEL	OPTIONNEL	OPTIONNEL	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT
MONGKOM	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	OPTIONNEL	OPTIONNEL	OPTIONNEL	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT

## 12.2 Schéma: ordre de sanctions



### 12.3 Exemples : attribution de points

CASE	EXPLICATION
<ul style="list-style-type: none"> <li>Rouge remporte les 2 premiers rounds</li> <li>Bleu remporte le dernier round de manière très convaincante et le coin rouge doit presque abandonner</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rouge obtient 10 points pour la victoire du 1er et 2ème round</li> <li>Pour la victoire du 3e round, bleu obtient 10 points</li> </ul> <p><b>Rouge gagne donc 2 rounds et remporte le match malgré le fait que bleu ait terminé très fort au dernier round.</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Rouge remporte le premier round</li> <li>Bleu gagne le deuxième round</li> <li>Le dernier round est indécis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pour la victoire du 1er round, rouge obtient 10 points</li> <li>Pour la victoire du 2ème round, bleu obtient 10 points</li> <li>Les deux obtiennent 10 points pour le 3e round</li> </ul> <p><b>Ce match a deux gagnants car les deux ont reçu le même nombre de points.</b></p>

Rouge hook / Coin rouge					Blauwe hook / Coin bleu				
Naam/Nom : _____					Naam/Nom : _____				
Club : _____					Club : _____				
Score					Score				
Pts	O.W.	K.D.	Result	Round	Pts	O.W.	K.D.	Result	
Pts	fautes	kd			Pts	fautes	kd		
10			10		1	9		9	
10			10		2	9		9	
9			9		3	10		10	
					4				
					5				
					6				
				7					
TOTAAL :			29		TOTAAL :			28	

Rouge hook / Coin rouge					Blauwe hook / Coin bleu				
Naam/Nom : _____					Naam/Nom : _____				
Club : _____					Club : _____				
Score					Score				
Pts	O.W.	K.D.	Result	Round	Pts	O.W.	K.D.	Result	
Pts	fautes	kd			Pts	fautes	kd		
10			10		1	9		9	
9			9		2	10		10	
10			10		3	10		10	
					4				
					5				
					6				
				7					
TOTAAL :			29		TOTAAL :			29	

Winnaar rood	<input checked="" type="checkbox"/>	Onbeslist	<input type="checkbox"/>	Winnaar blauw	<input type="checkbox"/>
Vainqueur rouge		Match-nul		Vainqueur bleu	

CASE	EXPLICATION
<ul style="list-style-type: none"> <li>Rouge gagne les 2 premiers rounds</li> <li>Bleu gagne le dernier round</li> <li>Bleu obtient un temps de récupération au premier round</li> <li>Rouge obtient un O.W. au 2ème round.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pour la victoire du 1er et 2ème round, rouge obtient à chaque fois 10 points</li> <li>Pour la victoire du 3e round, bleu obtient 10 points</li> <li>Le temps de récupération n'entraîne PAS de points négatifs</li> <li>Un O.W. cause un point négatif</li> </ul> <p><b>Rouge gagne donc 2 rounds, mais rate la victoire à cause de la déduction de points à l'O.W., ce qui en fait un match nul</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Rouge gagne les 2 premiers rounds</li> <li>Bleu gagne le dernier round</li> <li>Rouge obtient un O.W. au 2ème et 3e round.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pour la victoire du 1er et 2ème round, le rouge obtient 10 points à chaque fois</li> <li>Pour la victoire du 3e round, bleu obtient 10 points</li> <li>Un avertissement officiel vous donnera un point négatif dans le round dans lequel vous l'obtenez.</li> </ul> <p><b>Rouge gagne 2 rounds mais la victoire passe au bleu car rouge a 2 points de moins à cause d'un O.W.</b></p>

Rouge hook / Coin rouge					Blauwe hook / Coin bleu				
Naam/Nom : _____					Naam/Nom : _____				
Club : _____					Club : _____				
Score					Score				
Pts	O.W.	K.D.	Result	Round	Pts	O.W.	K.D.	Result	
Pts	fautes	kd			Pts	fautes	kd		
10			10		1	9		9	
10	I		9		2	9		9	
9			9		3	10		10	
					4				
					5				
					6				
				7					
TOTAAL :			28		TOTAAL :			28	

Rouge hook / Coin rouge					Blauwe hook / Coin bleu				
Naam/Nom : _____					Naam/Nom : _____				
Club : _____					Club : _____				
Score					Score				
Pts	O.W.	K.D.	Result	Round	Pts	O.W.	K.D.	Result	
Pts	fautes	kd			Pts	fautes	kd		
10			10		1	9		9	
10	I		9		2	9		9	
9	I		8		3	10		10	
					4				
					5				
					6				
				7					
TOTAAL :			27		TOTAAL :			28	

Winnaar rood	<input type="checkbox"/>	Onbeslist	<input checked="" type="checkbox"/>	Winnaar blauw	<input checked="" type="checkbox"/>
Vainqueur rouge		Match-nul		Vainqueur bleu	

