

ARBITRAGE



saison 2025-2026

Dominique Valera (équipe de France de karaté), de retour des États-Unis en 1976, a lancé la Boxe américaine en France.

En 2015, elle prendra le nom de KICKBOXING au sein de la fédération FFKMDA



Il existe aujourd'hui plusieurs fédérations



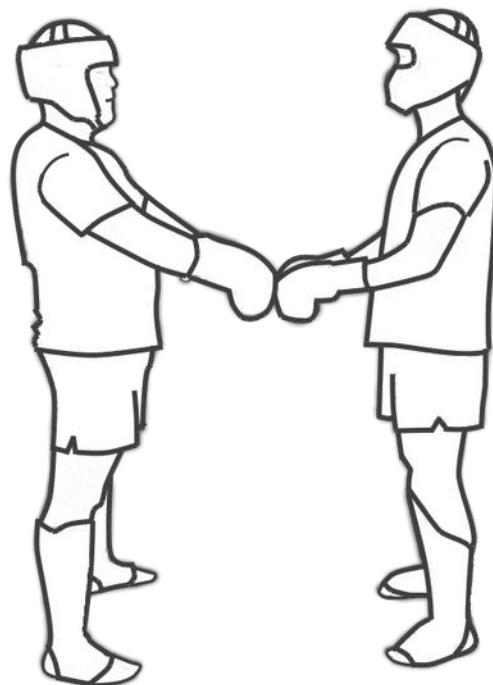
Notre association adhère à l'Islo, elle-même à la FFCO et la FSC

***Le kickboxing est un sport de combat
Un équipement minimum est obligatoire***



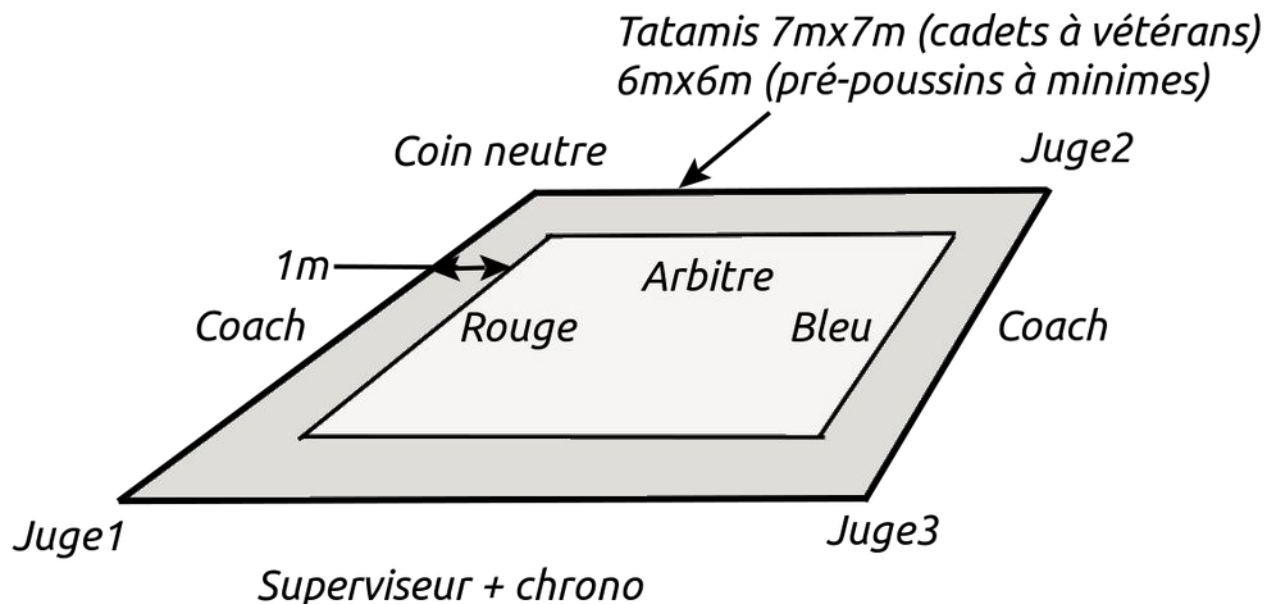
Par mesure de sécurité, il faut enlever les lunettes, montre, bijoux, percings y compris les boucles d'oreille, et pour éviter de blesser quelqu'un, il faut que les ongles de pied soient courts, car le kickboxing se pratique pieds nus.

Dans une salle, sur un ring, soyez «fair-play ». En Kickboxing, le salut se résume à un contact entre gants.



On peut distinguer deux types de rencontres :

- 1) ***Les assauts sur tatami en Point Fighting, Light Contact, Kick Light, K1 rules Light*** où les coups sont portés mais contrôlés (le K.O. y est interdit)



Pour les assauts, La FFKMDA définit des catégories de poids pour 11 catégories d'âge de 6 à 50 ans :

les pré-poussins (6/7ans),

les poussins (8/9ans),

les benjamins (10/11ans),

puis en catégories distinctes pour les hommes et les femmes:

les cadets et cadettes (14/15 ans)

les juniors (16/17 ans)

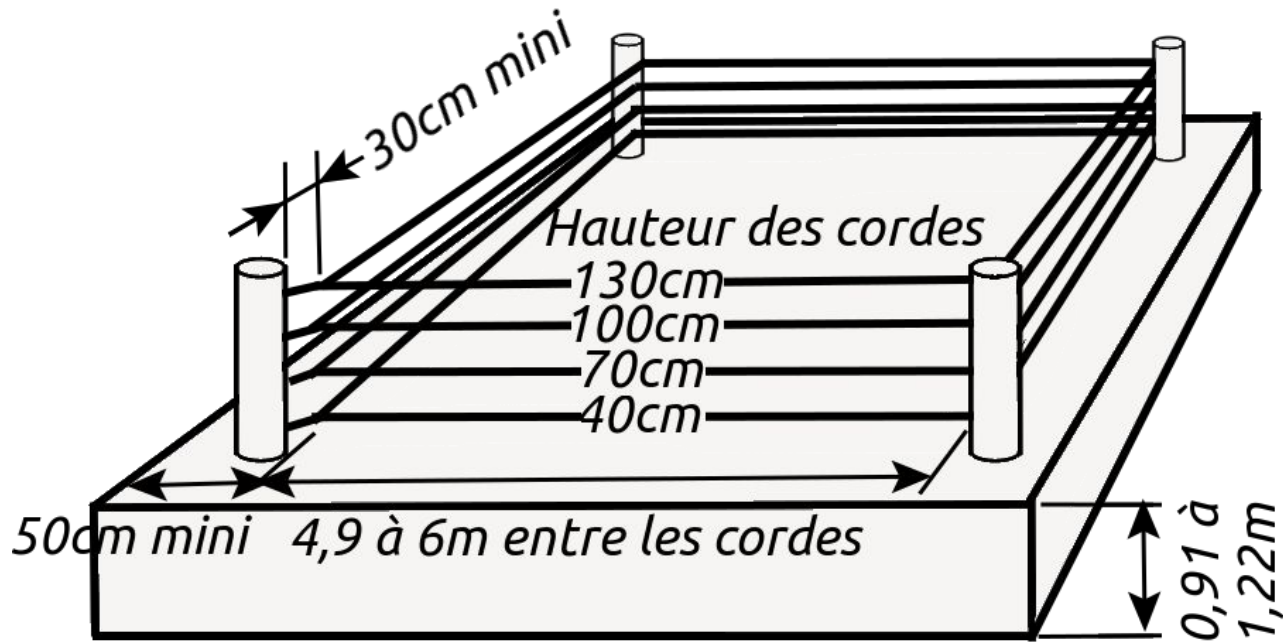
les séniors (18/40 ans) et vétérans (41/50 ans)

En Point Fighting et en Light Contact, les coups sont donnés au dessus de la taille.

En Kick Light, les coups sont donnés au dessus du genou.

En K1 Rules Light, les coups de genou sont autorisés.

- 2) Les combats sur ring, en Full Contact, Low Kick, et K1.



Le ring est à 4 cordes, leur hauteur peut varier selon les fédérations. (ISLO : 40,80,120,150cm)

Pour les combats, La FFKMDA définit des catégories de poids pour 3 catégories d'âge de 15 à 40 ans avec dans chaque catégorie, une section masculine et une section féminine:

- les cadets et cadettes de 15 ans***
- les juniors (16/17 ans)***
- les seniors (18 à 40ans)***

Il y a 3 niveaux de pratique chez les seniors :

- seniors classe B***
- seniors classe A***
- seniors classe Pro***

En Full contact, les coups sont donnés au dessus de la taille.

En Low kick, les coups sont donnés au dessus du genou.

En K1, les coups de genou sont autorisés ainsi que le back fist et le spinning back fist.

Le Three Fight (ISLO) qui est à quelques détails près un enchaînement de rounds dans ces trois disciplines, se pratique sur Ring et sur tatami pour les enfants. Comme en Kick Light, une frappe trop puissante n'y est pas autorisée.

Les rounds :

Selon les compétitions, il y a entre 3 et 7 reprises qui durent entre 1 et 3 minutes.

***cadet assaut, minime, benjamin, poussin et pré-poussin:
3 x 1 minute et 45 secondes de pause***

***senior classe A et B, senior assaut, vétérans assaut, junior combat, cadet combat, :
3 x 2 minutes et 1 minute de récupération.***

***senior pro:
Full contact femme :
5 x 2 minutes et 1 minute de récupération.***

Full contact homme :

7 x 2 minutes et 1 minute de récupération.

Light Kick et K1 style femmes

4 x 3 minutes et 1, 5 minutes de récupération

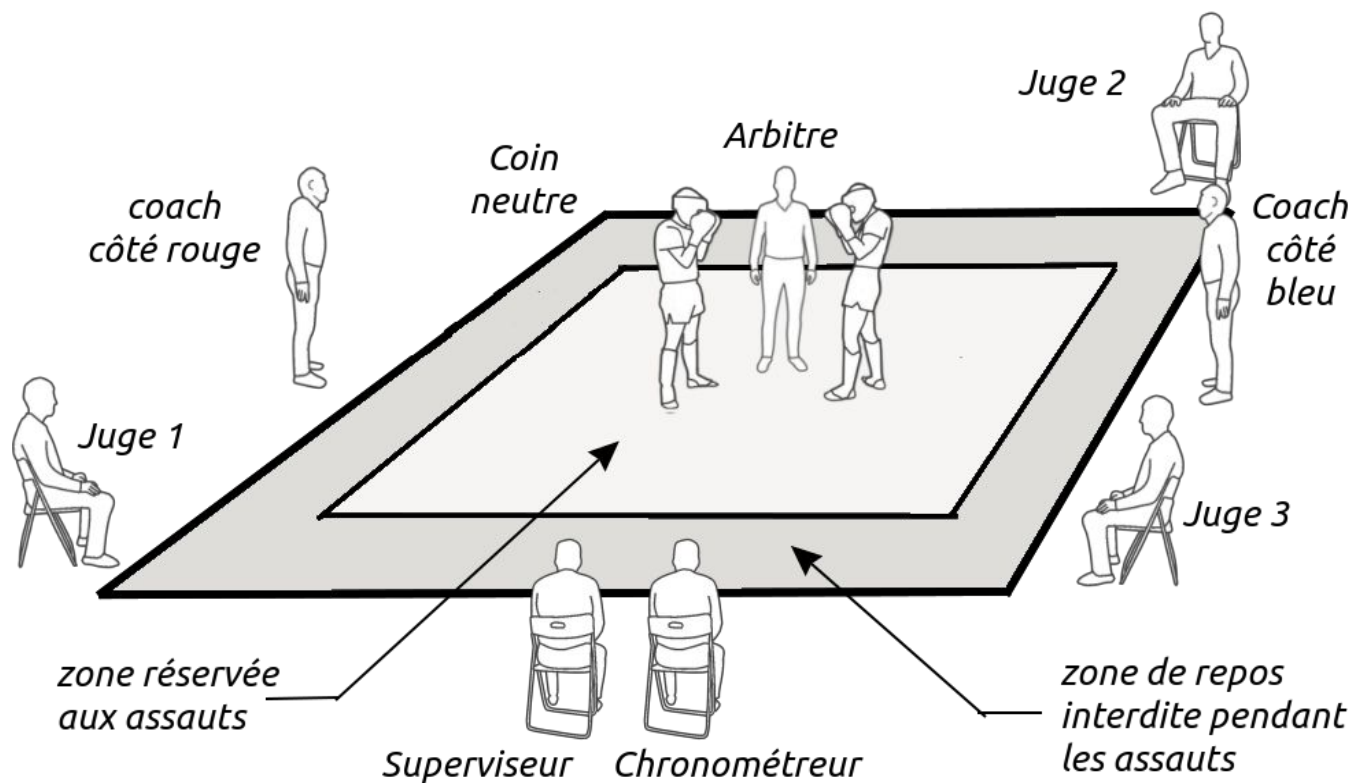
Light Kick et K1 style homme :

5 x 3 minutes et 1, 5 minutes de récupération.

La pesée :

Les kickboxeurs sont pesés la veille de la compétition ou le matin même. Ils ne peuvent concourir que dans la catégorie où ils se sont inscrits.

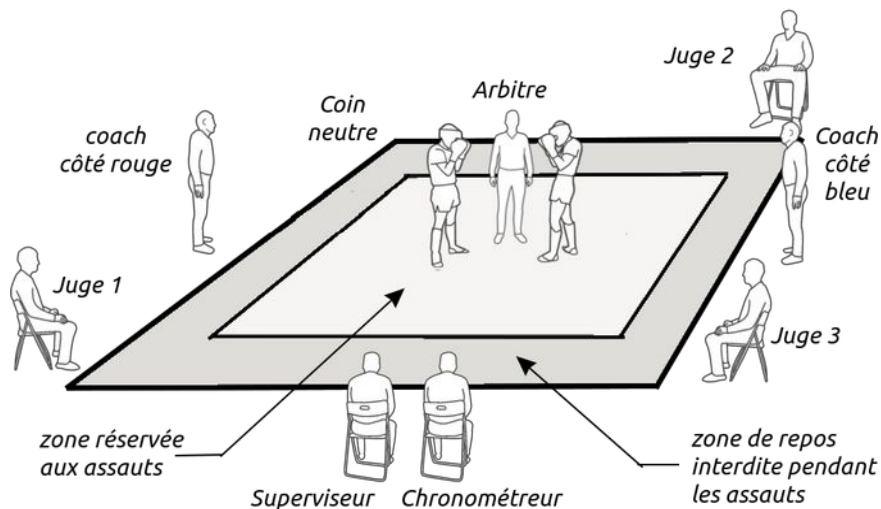
Les officiels :



Les garants du bon déroulement sont le superviseur, le chronométrateur . Le coin rouge est toujours à leur gauche.

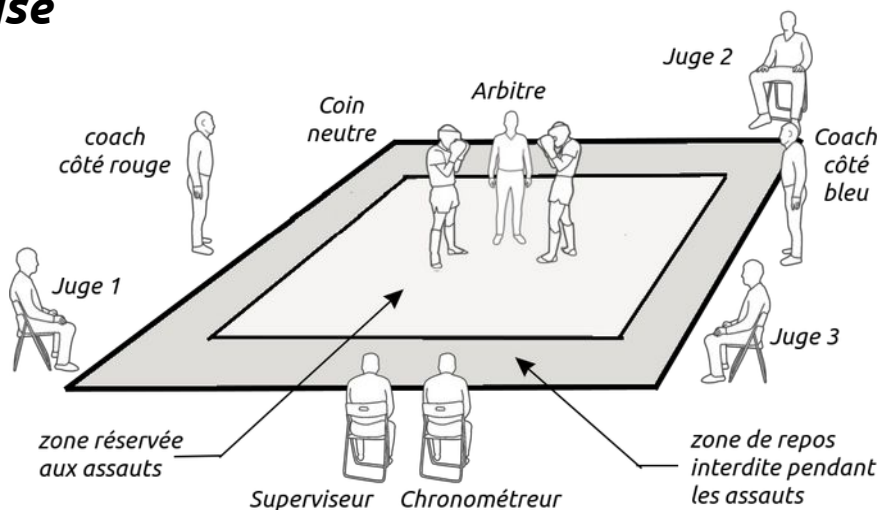
Le superviseur est le responsable de surface chargé de contrôler l'ensemble des procédures. Il veille au bon déroulement des combats et fait respecter la réglementation.

Le chronométrateur surveille la durée des rounds et les temps de repos. Il sonne le gong au début et à la fin de chaque round.

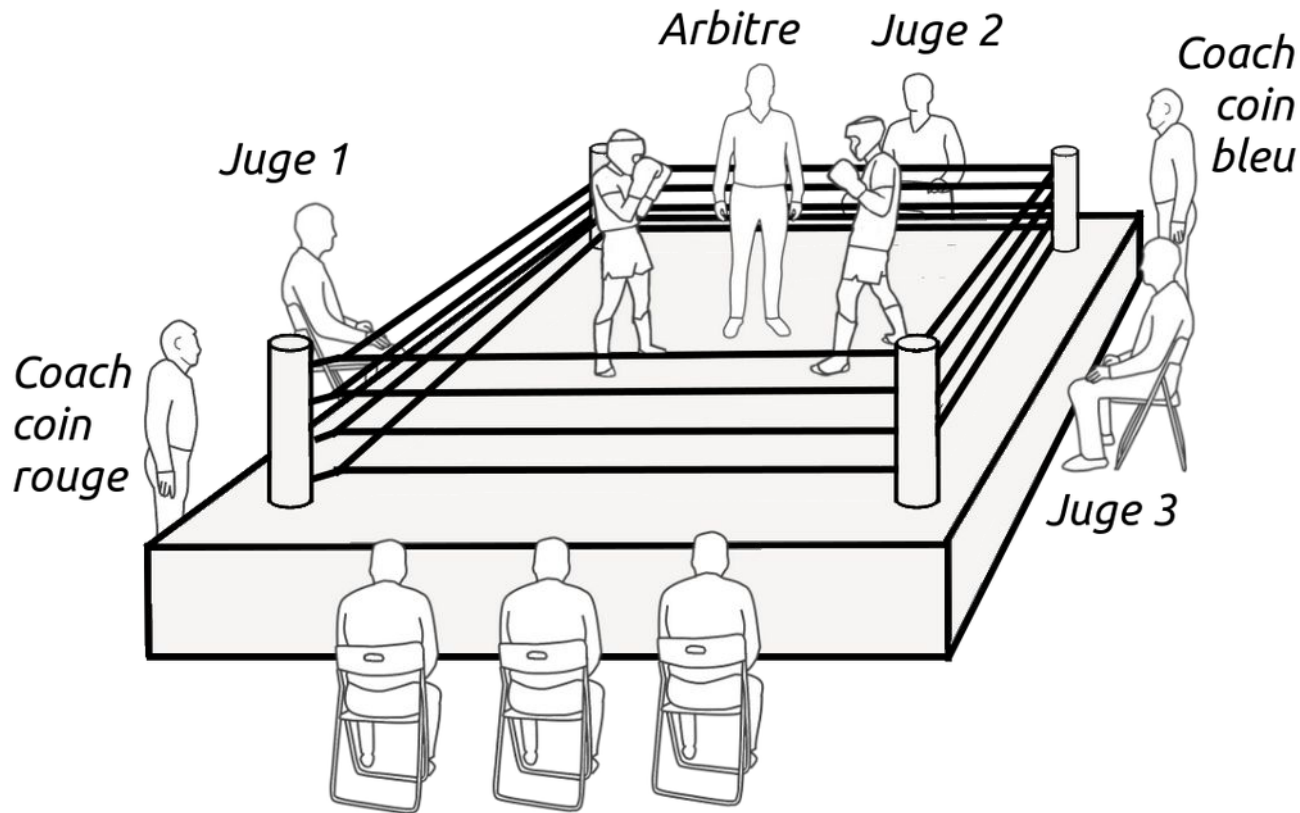


Dans le coin de chaque kickboxeur, deux entraîneurs (coachs ou soigneurs) maximum sont autorisés, en tenue de sport, sans capuche ni casquette, et munis d'une serviette et d'une éponge. Un seul peut monter sur le ring pendant le temps de récupération. Ils ne peuvent pas donner de conseil au boxeur durant le round. Les coachs doivent rester silencieux !

Pour les assauts sur tatamis, un seul entraîneur par boxeur est autorisé

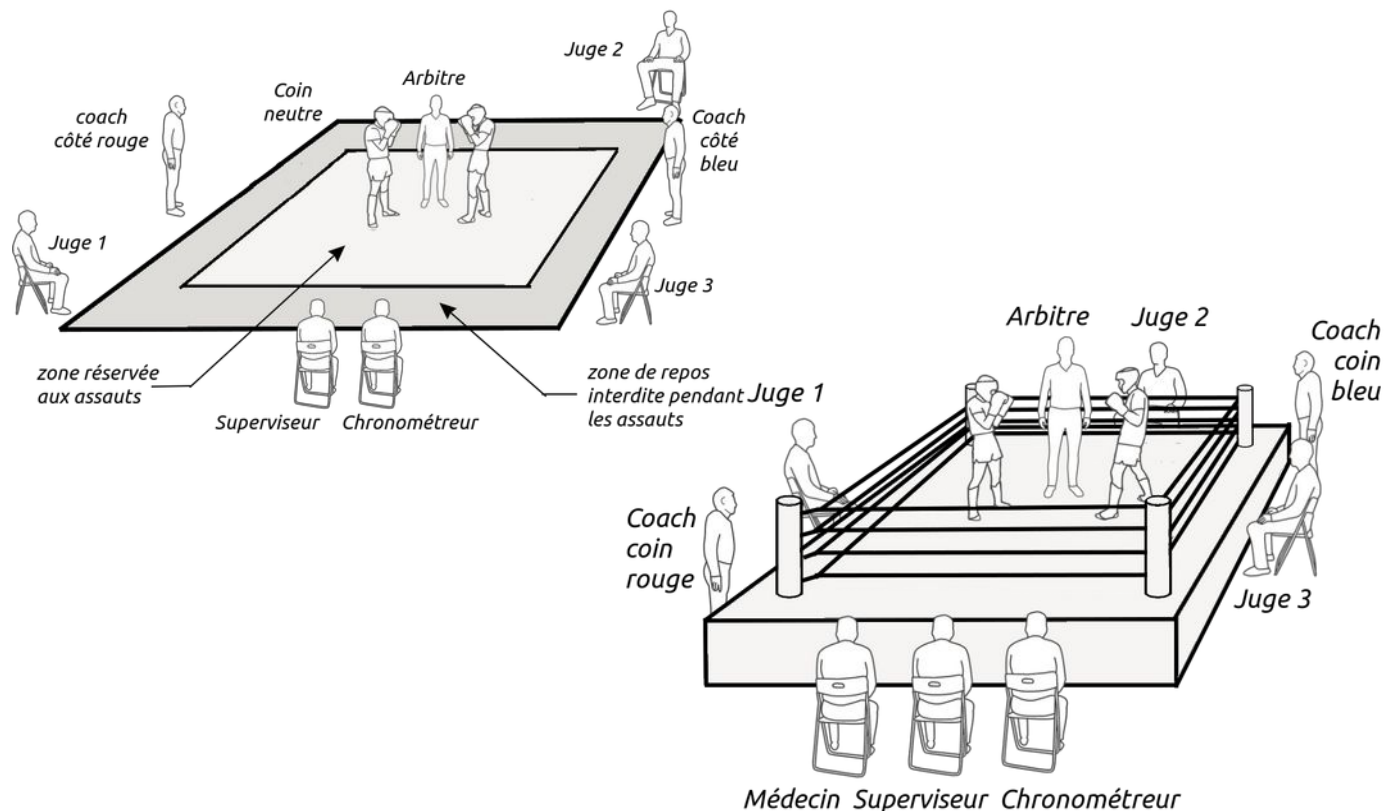


Dans certaines compétitions, notamment pour les rencontres sur ring, un médecin sera également présent.



Médecin Superviseur Chronométrateur

Les positions des juges et des coachs diffèrent entre les rencontres sur tatamis et sur ring.



Déroulement de l'arbitrage proprement dit :

Avant les assauts/combats, les boxeurs ont présenté leurs équipements au superviseur.

L'organisateur des rencontres appelle les boxeurs, en attente, au pied du tatami/ring.

Les feuilles de marques sont en possession des juges.

1) les boxeurs sont invités à se rendre dans leurs coins respectifs (coin bleu, coin rouge)

2) L'arbitre, dont le rôle est de s'assurer du respect des règles durant tout le combat, appelle les boxeurs qui se tiennent face à face de chaque côté.

***3) L'arbitre vérifie la présence des protections, vérifie les points de contact (gant, tibias, etc.) et rappelle les règles dans les grandes lignes, par exemple pour du Kick Light :
« Pas de puissance, pas de coup de genou, pas de coup de coude, pas de back fist »***

**4) l'arbitre demande aux officiels en se tournant successivement vers eux pour leur demander s'ils sont prêts.
« juge 1, prêt ? » « juge 2, prêt ? » « juge 3, prêt ? »
« chronométreur, prêt ? »**

5) Au début de la rencontre, l'arbitre annonce « EN GARDE ». Les kickboxeurs se saluent en se touchant les gants, puis ils reculent, se mettent en garde en attendant que l'arbitre annonce « FIGHT ».

6) L'arbitre annonce « FIGHT » pour démarrer l'assaut (ou le combat) ou le reprendre après une interruption

7) Si l'arbitre ordonne « STOP », les deux kickboxeurs doivent s'arrêter et retourner à leur emplacement.

8) Si l'arbitre ordonne « BREAK » pour casser une position de corps à corps par exemple, les deux kickboxeurs doivent faire un pas de retrait puis reprendre l'assaut sans attendre le commandement de l'arbitre.

9) Si l'arbitre ordonne « TIME » à la table de contrôle, en formant la lettre T avec les main, le temps est arrêté.

Cet ordre peut intervenir pour :

- donner un avertissement.***
- un boxeur demande l'arrêt en levant la main droite.***
- il faut remettre en place une tenue ou des équipements.***
- blessure.***

Dans tous ces cas, l'autre boxeur rejoint le coin neutre

L'arbitre peut prendre des décisions qu'il exprime selon une certaine gestuelle, importante surtout pour les personnes malentendantes ou ne parlant pas la même langue :



**avertissement
verbal**



**avertissement
officiel**



**un point
négatif**



disqualifié

L'avertissement verbal est donné par l'arbitre qui arrête l'assaut (ou le combat), fait face au boxeur ayant commis la faute et annonce l'infraction à voix haute aux trois juges en pointant le boxeur.

Les infractions sont par exemple:

- faire trébucher,***
- frapper avec les coudes***
- frapper avec les genoux (hors K1)***
- frapper avec la tête, les épaules.***
- étrangler l'adversaire.***
- repousser l'adversaire***

- ***frapper avec les gants ouverts ou avec l'intérieur des gants.***
- ***frapper le dos, la nuque, l'arrière de la tête, les reins.***
- ***s'allonger, lutter ou ne pas combattre.***
- ***saisir et maintenir.***
- ***attaquer l'adversaire au sol ou en train de se relever.***
- ***corps à corps sans raison.***
- ***frapper après avoir saisi ou après avoir tiré l'adversaire.***
- ***attraper ou maintenir le bras de l'adversaire.***
- ***mettre son bras sous celui de l'adversaire.***
- ***baisser la tête sous la ceinture de l'adversaire (danger).***

- se laisser tomber volontairement pour éviter une frappe.***
- insulter ou utiliser un langage agressif durant un round.***
- refuser de reculer après l'ordre BREAK***
- asséner un coup immédiatement après l'ordre BREAK.***
- assaillir ou insulter un arbitre.***

Et pour les assauts sur tatamis

- sortir du tapis sans avoir été poussé ou frappé, notamment dans la bande d'un mètre en périphérie, en y ayant mis au moins un pied complètement.***

Un troisième avertissement verbal pour la même faute sera suivie immédiatement d'un avertissement officiel.

Le combat est noté par trois juges, assis au centre des côtés du ring, qui désignent le vainqueur. Pour cela, ils comptent le nombre de coups donnés non bloqués et non esquivés et tiennent compte des pénalités.

Les points sont accordés selon le barème:

	<i>sur tatamis</i>				<i>sur ring **</i>		
	<i>Point Fighting</i>	<i>Light Contact</i>	<i>Kick Light</i>	<i>K1 Rules Light</i>	<i>Full Contact</i>	<i>Low Kick</i>	<i>K1</i>
<i>Coup de poing</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Coup de pied au corps</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Coup de pied membre inférieur</i>			1	1		1	1
<i>Balayage du pied *</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Coup de pied à la tête</i>	2	2	2	2	1	1	1
<i>Coup de pied sauté ou tournant au corps</i>	2	2	2	3	1	1	1
<i>Coup de pied sauté ou tournant à la tête</i>	3	3	3	3	1	1	1
<i>Coup de genou</i>				1			
<i>Coup de Genou ou genou sauté au corps</i>							1
<i>Coup de Genou ou genou sauté à la tête</i>							1

Ce qu'il faut retenir:

	<i>sur tatamis</i>				<i>sur ring **</i>		
	<i>Point Fighting</i>	<i>Light Contact</i>	<i>Kick Light</i>	<i>K1 Rules Light</i>	<i>Full Contact</i>	<i>Low Kick</i>	<i>K1</i>
<i>Coup de poing</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Coup de pied au corps</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Coup de pied membre inférieur</i>			1	1		1	1
<i>Balayage du pied *</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Coup de pied à la tête</i>	2	2	2	2	1	1	1
<i>Coup de pied sauté ou tournant au corps</i>	2	2	2	3	1	1	1
<i>Coup de pied sauté ou tournant à la tête</i>	3	3	3	3	1	1	1
<i>Coup de genou</i>				1			
<i>Coup de Genou ou genou sauté au corps</i>							1
<i>Coup de Genou ou genou sauté à la tête</i>							1

Sur ring, tous les coups (permis) valent 1 point
Sur tatamis, idem mais les coups de pied à la tête = +1
et les coups sautés = +1

Précision concernant les points accordés pour les balayages :

**** conduisant l'adversaire à toucher le sol avec une partie de son corps autre que ses pieds***

	<i>sur tatamis</i>				<i>sur ring **</i>		
	<i>Point Fighting</i>	<i>Light Contact</i>	<i>Kick Light</i>	<i>K1 Rules Light</i>	<i>Full Contact</i>	<i>Low Kick</i>	<i>K1</i>
<i>Coup de poing</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Coup de pied au corps</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Coup de pied membre inférieur</i>			1	1		1	1
<i>Balayage du pied *</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Coup de pied à la tête</i>	2	2	2	2	1	1	1
<i>Coup de pied sauté ou tournant au corps</i>	2	2	2	3	1	1	1
<i>Coup de pied sauté ou tournant à la tête</i>	3	3	3	3	1	1	1
<i>Coup de genou</i>				1			
<i>Coup de Genou ou genou sauté au corps</i>							1
<i>Coup de Genou ou genou sauté à la tête</i>							1

Précision sur les compétiteurs comptés par l'arbitre:

***** Lorsqu'un kickeur est compté par l'arbitre à la suite d'un coup porté avec efficacité par son adversaire : les juges ajoutent à ce dernier 1 point supplémentaire.***

	sur tatamis				sur ring **		
	Point Fighting	Light Contact	Kick Light	K1 Rules Light	Full Contact	Low Kick	K1
Coup de poing	1	1	1	1	1	1	1
Coup de pied au corps	1	1	1	1	1	1	1
Coup de pied membre inférieur			1	1		1	1
Balayage du pied *	1	1	1	1	1	1	1
Coup de pied à la tête	2	2	2	2	1	1	1
Coup de pied sauté ou tournant au corps	2	2	2	3	1	1	1
Coup de pied sauté ou tournant à la tête	3	3	3	3	1	1	1
Coup de genou				1			
Coup de Genou ou genou sauté au corps							1
Coup de Genou ou genou sauté à la tête							1

Les coups sont dénombrés avec des compteurs ou écrits manuellement au dos des feuilles de marque. Cela permet de justifier la décision auprès du superviseur en cas de litige.

Celui qui compte le plus de coups se voit délivrer 10 points, l'autre 9 points. Les points négatifs attribués par l'arbitre sont également reportés sur la feuille de marque.

***Les juges remplissent une feuille justifiant leur décision.
Exemple ci-après :***



KICKBOXING – Feuille de marque

Combat n°		Date, Heure :	
Discipline (entourer):	Light Contact	Kick Light	K1 rules Light
Catégorie:		Poids :	H / F
Nb rounds x durée d'un round:		juge :	

ROUGE				BLEU			
Nom :				Nom :			
Club :				Club :			
Round	points	points négatifs	Total	Round	points	points négatifs	Total
1				1			
2				2			
3				3			
Total général :				Total général :			

En cas d'égalité, par ordre dégressif d'importance (cocher la case)		
	meilleur dans le dernier round	
	moins de sanctions	
	le plus actif	
	le plus de coups de pieds	
	meilleur défense	
	meilleur style et meilleures techniques	

	Vainqueur suite à arrêt de l'arbitre, jet de l'éponge, abandon, forfait, arrêt sur blessure (Entourer le motif)	
--	---	--

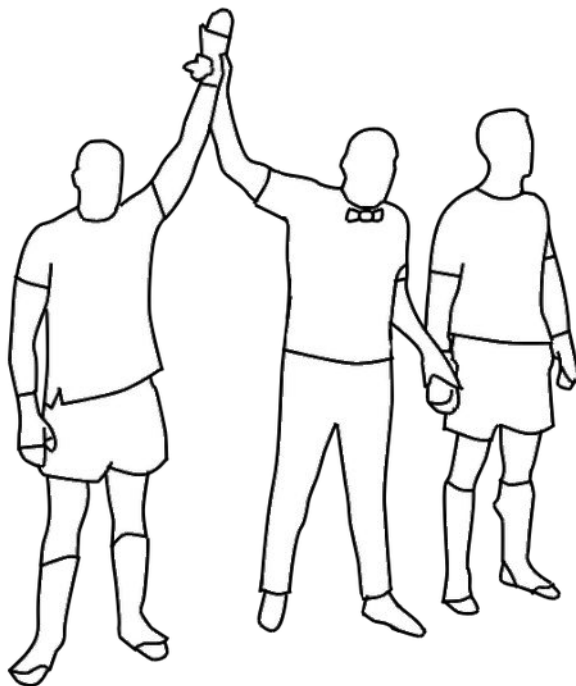
ROUGE	<--- Vainqueur --->	BLEU
-------	---------------------	------

En cas d'égalité le juge doit prendre en considération les remarques des feuilles de scores dans l'ordre, à savoir :

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

A la fin du combat, l'arbitre rassemble les feuilles des 3 juges, les vérifie et les transmet au superviseur qui désigne le vainqueur.

À l'annonce de la décision, il lève le bras du boxeur



Ceci reste un résumé didactique mais dans tous les cas, il faut se référer à la réglementation de la fédération délégataire de l'année en cours.

Reste à mettre en application...

