
Règlement Adultes

LE PRÉSENT RÈGLEMENT S'APPLIQUE
AUX COMPÉTITIONS ORGANISÉES SOUS
LES AUSPICES DE LA LFKBMO



Juine 2024

**Ligue francophone de kick boxing, muay thai
et disciplines assimilées**



Avant-propos

Gagner une compétition commence par connaître les règlements. Avec cet ouvrage de référence, la LFKBMO souhaite donner une idée claire des règles à suivre pendant les compétitions organisées sous ses auspices et comment celles-ci sont appliquées.

La LFKBMO est la seule fédération sportive reconnue par la Fédération Wallonie-Bruxelles (Adeps) pour le muay thai et le kick boxing. Avec son homologue flamand, la VKBMO, reconnue comme fédération sportive par Sport Vlaanderen, elles forment la *Belgian kickboxing, muaythai & MMA organisation* (la fédération belge de kick boxing, muay thai et MMA, BKBM²O).

Pour toute question ou remarque, veuillez contacter le secrétariat de la LFKBMO (sec.lfkbmo@gmail.com).

Table des matières

Avant-propos.....	2
Aperçu des modifications	5
1. Obligation de licence.....	6
1.1. Licence obligatoire	6
2. Entraîneurs et soigneurs	7
3. Détermination de l'âge et catégorisation	11
3.1. Détermination de l'âge	11
3.2. Catégorisation	11
4. Règles générales (tout style)	12
4.1. Techniques généralement autorisées.....	12
4.2. Zones de touche généralement interdites.....	14
4.3. Techniques et actions généralement interdites.....	15
4.4. Conséquences de l'application d'une technique/action interdite.....	17
4.5. Système de notation	18
4.6. « 8-count » (décompte)	20
4.7. Résultats potentiels	20
4.8. La différence entre un knock-out et un knock-down	23
4.9. Tenue de combat et matériel généraux.....	24
4.10. Serrer la main	28
4.11. Liquides interdits	28
4.12. Combats pour les titres nationaux	28
5. Règles K1	30
5.1. Durée du combat	30
5.2. Caractéristiques spécifiques au sport.....	30
6. Muay thaï.....	32
6.1. Durée du combat	32
6.2. Caractéristiques spécifiques au sport.....	32
7. Règles full muay thai.....	35

7.1.	Durée du combat	35
7.2.	Caractéristiques spécifiques au sport.....	35
8.	Règles muay thaï IFMA.....	37
8.1.	Durée du combat	37
8.2.	Caractéristiques spécifiques au sport.....	37
9.	Moment de la pesée et contrôle médical	41
9.1.	Informations générales	41
9.2.	Vérification du poids.....	44
10.	Tournois	45
11.	Contester une décision	46
12.	Contrats.....	46
13.	Supporters.....	47
14.	Contrôle antidopage	48
15.	Mesures disciplinaires	50
16.	Demande d'événement	51
17.	La pesée aux doubles évènements.....	52

Aperçu des modifications

Veillez trouver ci-dessous un aperçu reprenant les modifications au règlement.

<i>Date de la modification</i>	Numérotation	Modification
24-06-2023		Ecriture du nouveau règlement.

1. Obligation de licence

1.1. Licence obligatoire

Tout résidant en Belgique voulant participer à une compétition sous les auspices de la VKBMO ou la LFKBMO doit être en possession d'une licence VKBMO ou LFKBMO valable, même s'il participe en tant que membre d'un club étranger ou qu'il est en possession d'un numéro VA.

Conditions de participation

- Licence au nom de l'athlète participant ;
- Pouvoir présenter une photo récente estampillé **ou** une pièce d'identité avec photo ;
- Être affilié depuis au moins trois mois (à partir de 16 ans) ;
- Licence au nom du club qui représente l'athlète lors de la compétition ;
- Montrer un certificat d'aptitude médical valable + cachet de la fédération ou code QR valable ;
- Pas de suspension (médicale et/ou disciplinaire) personnelle ou en club.

Clubs néerlandais

À partir de 2023, les écoles de sport néerlandaises voulant participer à des compétitions en Belgique doivent disposer d'un « Keurmerk Vechtsportautoriteit » (label autorités des sports de combat). Les athlètes de ces clubs sont tenus de présenter une pièce d'identité et un numéro VA lors de la pesée d'une compétition sous les auspices de la LFKBMO.

Autres clubs étrangers

Les participants issus d'un club étranger (et résidant à l'étranger) n'ont pas besoin de licence VKBMO/LFKBMO et ne doivent pas payer de cotisations. En revanche, ils doivent pouvoir présenter une pièce d'identité lors de la pesée et signer une [déclaration sur l'honneur](#) certifiant que l'athlète en question est assuré, participe dans la classe correcte et ne se trouve pas en période de repos et de convalescence après un knock-out (huit semaines, 56 jours).

2. Entraîneurs et soigneurs

Un maximum de trois personnes est autorisé à accompagner l'athlète dans le coin du ring. Seule une personne a le droit d'entrer dans le ring lors des moments de repos.

Le coach principal doit être majeur ; les autres accompagnateurs doivent tous avoir au moins 16 ans.

Licence moniteur et soigneurs

Chaque personne accompagnant un athlète d'un club belge doit À TOUT MOMENT pouvoir présenter une licence VKBMO/LFKBMO. Dans ce cadre, des contrôles aléatoires sont effectués. Si le moniteur n'est pas capable de présenter une licence valable, l'arbitre peut refuser l'accès au ring.

Tenue moniteur et soigneurs

Les accompagnateurs de l'athlète sont tenus de porter une tenue sportive composée d'un pantalon de sport long et de chaussures de sport. En cas de températures extrêmement élevées, l'arbitre principal a le droit de décider d'autoriser le port d'un short sportif jusqu'au-dessus du genou. Cette décision sera communiquée lors de la réunion sur la réglementation.

Ne sont pas autorisés :

- Tongs, sandales, etc. ;
- Haut licou, haut sans manches, débardeur (il faut au moins un T-shirt) ;
- Short muaythai ;
- Pantalon jeans ;
- Robe, jupe, *hotpants* ;
- Un short sans avoir reçu l'accord préalable de l'arbitre principal lors de la réunion sur la réglementation.

Matériel obligatoire sur le ring

Le moniteur est libre de choisir le matériel nécessaire pour les soins et le coaching au coin du ring. Seule la possession d'une serviette est obligatoire à tout moment.

CONSEIL : utiliser un petit vaporisateur d'eau au lieu d'une éponge pour rafraîchir votre athlète.

Tâche du moniteur

Le moniteur a une grande responsabilité.

Connaissance du règlement

Chaque organisation ou style a ses propres règles. Que la compétition se déroule en Belgique ou ailleurs à l'étranger, il y aura toujours des différences dans les techniques autorisées ou interdites ainsi que dans le calcul des points.

Tout d'abord, une bonne connaissance du règlement permet au moniteur de préparer de manière plus ciblée son athlète à la compétition. Par ailleurs, elle permet d'éviter la déception, par exemple pendant les situations suivantes :

- le combat ne peut pas avoir lieu en raison d'une trop grande différence de poids
- disqualification à la suite de l'utilisation d'une technique interdite,
- état de surprise à la suite du bon usage par l'adversaire d'une technique autorisée par cette réglementation mais inconnue du moniteur/ l'athlète,
- point de pénalité dû au non-port de la tenue correcte,
- point de pénalité dû au mauvais comportement de l'entraîneur ou des supporters.

Encadrement positif

L'encadrement positif est crucial lors de l'entraînement en sports de combat.

Actions interdites du moniteur et des soigneurs

En cas de violation d'une des règles ci-dessous, tout membre de l'équipe d'arbitres peut renvoyer le contrevenant du ring, donner un avertissement officiel à l'athlète concerné ou le disqualifier.

- Comportement agressif verbal et/ou physique envers quiconque (arbitre, médecin, organisateur, entraîneurs, athlètes, supporters, etc.) ;
- Crier de manière exagérée en donnant des instructions ;
- Insulter, jurer et maudire ;
- Délibérément donner de mauvais conseils (inciter à faire une action interdite) ;
- Frapper le ring ;
- Entrer dans le ring pendant que le médecin examine l'athlète ;
- Entrer dans le ring avant la fin d'un round (signal donné par le chronométrateur) ;
- Ne pas quitter immédiatement le ring lorsque le chronométrateur/speaker l'indique ;
- S'adresser aux membres du jury ou à l'arbitre pendant le combat pour contester une décision prise ;
- Jeter une quantité exagérée d'eau dans la figure de l'athlète (utiliser le pulvérisateur) ;
- Négliger la protection opportune de l'athlète ;
- Ne pas aider l'athlète à préparer son matériel, à boire, à le/la guider, etc. ;
- Exiger d'atteindre de façon malsaine un poids de compétition plus léger ;
- Inciter le public à crier plus fort ;
- Se présenter ivre ou en état d'ébriété ;

Conseils pour l'entraîneur

- Le comportement du moniteur a une influence importante sur le développement personnel et social des athlètes.
- Pour pouvoir grandir dans le sport il est important que les athlètes puissent le faire dans des conditions saines et un environnement d'apprentissage sûr.
- Le soutien positif et les défis adaptés à chacun stimulent les athlètes à s'améliorer.

Soins/accompagnement de l'athlète

Les moniteurs et soigneurs sont responsables de l'ensemble des soins et de l'encadrement apportés à l'athlète avant, pendant et après le combat.

- Préparation de qualité et sur mesure à l'approche du combat ;
- Contrôle régulier du poids de l'athlète ;
- Accompagnement lors de la pesée et du contrôle médical ;
- Préparation de l'athlète : échauffement, contrôle tenue et matériel ;
- Encadrement positif ;
- Il est autorisé d'utiliser une quantité raisonnable d'eau pendant le temps de récupération, mais il est INTERDIT de verser/pulvériser celle-ci sur le casque ;
- Donner un retour honnête et réaliste après le combat.

Garantir la sécurité de l'athlète

Avant le combat

C'est le moniteur qui décide quand un athlète est prêt à participer à des compétitions. Il choisit ou refuse l'adversaire de son athlète. Il est tenu de vérifier attentivement le « matchmaking » ainsi que les mises à jour.

Le moniteur de l'adversaire ne peut pas être tenu responsable d'une trop grande différence de niveau ou d'un appariement inégal par le « matchmaker ».

Pendant le combat

Le moniteur connaît son athlète mieux que quiconque. S'il est d'avis que son athlète n'est pas capable de poursuivre le combat de manière saine/sûre, il est responsable d'arrêter le combat en jetant la serviette.

Il ne peut pas jeter la serviette lorsque l'arbitre a commencé le décompte ou pendant que l'athlète subit un contrôle médical. Il doit attendre la fin de ceux-ci avant de pouvoir jeter la serviette.

Garantir la sécurité de l'espace

Afin de garantir la sécurité des deux athlètes, le moniteur et les soigneurs doivent veiller à ce que le coin soit toujours libre de matériel. Autrement dit, ils s'assurent de ne pas laisser traîner des gourdes, des seaux d'eau, des serviettes, etc. sur le ring.

Rôle d'exemplarité

Il est attendu du moniteur d'assurer un rôle d'exemplarité vis-à-vis des athlètes, mais aussi vis-à-vis des assistants et supporters. Il est tenu de montrer le bon exemple et oser attirer leur attention sur leurs erreurs ou signaler qu'ils ont tort. Il garde toujours à l'esprit qu'un combat doit se dérouler dans une atmosphère respectueuse et sportive. Les egos n'ont pas leur place dans nos sport !



3. Détermination de l'âge et catégorisation

3.1. Détermination de l'âge

Ce règlement s'applique aux athlètes d'au moins 16 ans. Pour les jeunes, il existe des règlements adaptés relatifs aux « rencontres éducatives » et aux « rencontres des jeunes ».

3.2. Catégorisation

Les athlètes sont répartis en quatre catégories en fonction de leur expérience.

Classe N - Novice

Un athlète rejoint la classe « novice » et passe en classe C après avoir gagné trois combats au total ou après avoir participé à cinq combats.

Les athlètes ayant une expérience de minimum rencontres jeunes, peuvent passer directement en classe C lorsqu'ils ont 16 ans.

Classe C - Amateur

En classe C, l'athlète doit gagner douze combats ou participer à seize combats au total (depuis le début de son parcours en adulte) avant de pouvoir passer en classe B.

Classe B – Amateur élite/ semi-professionnel

En classe B, l'athlète doit gagner seize combats ou participer à vingt combats au total (depuis le début de son parcours en adulte) avant de pouvoir passer en classe A. La transition de classe B à classe A n'est pas obligatoire. Il s'agit d'une liberté laissée à l'appréciation du moniteur.

Classe A

Un athlète actif en classe A qui souhaite retourner en classe B en raison d'une longue période d'inactivité peut demander une exemption auprès du secrétariat moyennant une justification motivée. Il est interdit de faire cette démarche sans l'approbation du secrétariat.

4. Règles générales (tout style)

Le règlement général des compétitions s'applique à chaque compétition soumise aux règles de la LFKBMO, quelles que soient les règles spécifiques (règles muaythai IFMA, muaythai ou K1) applicables aux compétitions. En d'autres termes, ces règles s'appliquent à tous les athlètes, quel que soit le style de combat utilisé.

En plus des règles générales, il existe également des règles « spécifiques » liées à chaque style. Le tableau ci-dessous indique où retrouver les différentes règles.

<input type="checkbox"/> RÈGLES K1	P. 30
<input type="checkbox"/> RÈGLES MUAYTHAI	P. 32
<input type="checkbox"/> RÈGLES FULL MUAYTHAI	P. 35
<input type="checkbox"/> RÈGLES MUAYTHAI IFMA	P. 37

4.1. Techniques généralement autorisées

Les techniques de base suivantes sont autorisées pour chaque style.

Techniques de coup de poing

Sont autorisés les coups de poing, correctement exécutés avec l'avant du poing fermé (tête des os métacarpiens et les premières phalanges) : le poing direct, le crochet et le coup remontant (« uppercut »).

Le (« spinning ») « backfist » est uniquement autorisé en classes B et A.

Zones de touche autorisées lors des techniques de coup de poing

- Tête : frontal, latéral, partie inférieure, dessus ;
- Poitrine, ventre et côté latéral du corps ;
- Bras ;
- Haut des jambes.

Techniques de coup de pied

Sont autorisés les coups de pied, correctement exécutés : le « low kick », « calf kick », « middle kick », « highkick », « frontkick », « axekick » et « back kick » (coup de pied retourné).

Zones de touche autorisées lors des techniques de coup de pied

- Tête : frontal, latéral, partie inférieure, dessus ;
- Poitrine, ventre et côté latéral du corps ;
- Bras ;
- Haut des jambes.

Techniques de genou

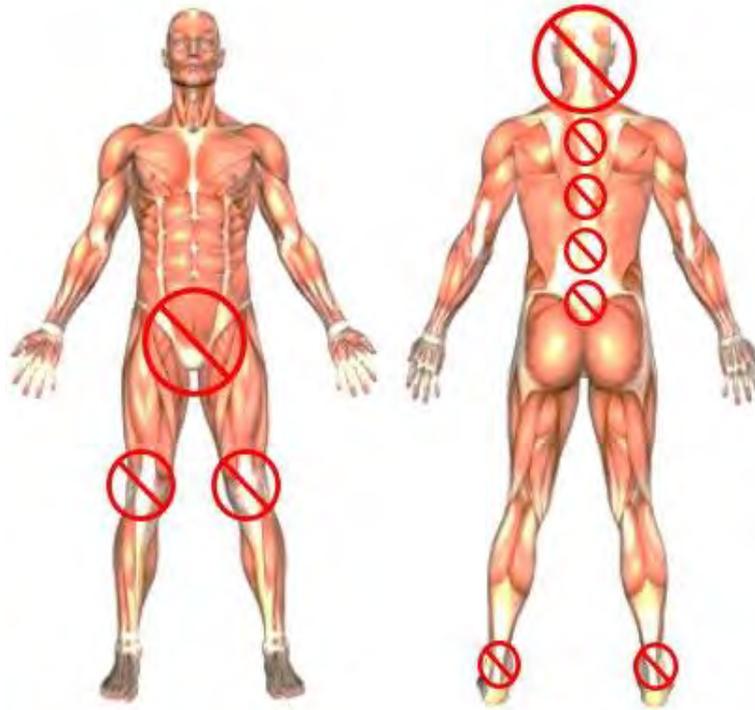
Les coups de genou, correctement exécutés, sont autorisés.

Zones de touche autorisées lors des techniques de genou

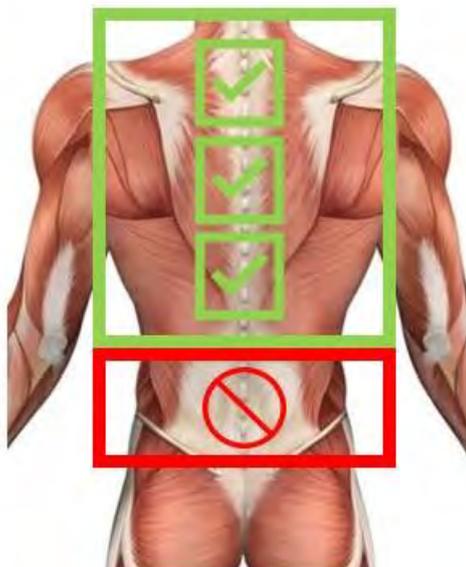
- Poitrine, ventre et côté latéral du corps ;
- Bras ;
- Haut des jambes ;
- Le coup de genou à la tête est uniquement autorisé en classes B et A.**

4.2. Zones de touche généralement interdites

Zones de touche interdites



Le « clinch » (saisie) avec deux bras est interdit dans le bas du dos car il peut entraîner une « fracture ».



NUQUE

OMOPLATES

CAGE THORACIQUE

BAS DU DOS

4.3. Techniques et actions généralement interdites

Les techniques et actions suivantes sont interdites dans tous les styles.

Techniques et actions interdites pour des raisons technico-sportives

- L'utilisation de techniques non autorisées dans la discipline pratiquée ;
- Toutes les techniques visant l'entrejambe ;
- Toutes les techniques visant les articulations du genou ;
- Toutes les techniques de frappe avec un gant ouvert et/ou l'intérieur du gant ;
- « Rolling thunder kicks » ;
- Toutes les techniques impliquant le contact entre le sol et une partie du corps autre que les pieds :
Par exemple, donner des coups de pied à l'adversaire depuis le sol.
Par exemple, donner des coups de pied lorsqu'une ou plusieurs mains touchent le sol. ;
- Toutes les techniques exécutées après avoir entendu l'ordre « STOP » ou « YOOT » ;
- Toutes les techniques exécutées après avoir entendu l'ordre « BREAK » ou « YEAK » sans d'abord avoir reculé d'un pas ;
- Jeter l'adversaire à l'aide de techniques de projection issues du judo et de la lutte, également connues sous le nom de projections de hanches, projections en sacrifice, etc. ou en soulevant l'adversaire avant de le jeter ;
- Donner des coups de pied sur le tendon d'Achille ;
- Amener l'adversaire au sol en donnant des crochets sur la jambe de votre adversaire
- « Casser » le bas du dos de l'adversaire en le tirant vers vous avec deux bras au niveau du bas du dos ;
- S'agripper aux cordes du ring pour bloquer ou retenir son adversaire depuis sa position de « clinch » ;
- S'agripper aux cordes du ring pour exécuter une technique de coup de poing ou de coup de pied ;
- Se laisser tomber intentionnellement pour éviter l'impact lorsque l'adversaire a attrapé votre jambe ;
- Faire un étranglement ou une clé de cou ; les techniques de « clinch » sont autorisées ;
- Arriver la tête trop basse ou baisser la tête ;
- Éviter délibérément le combat.

Actions interdites pour des raisons sociales, pédagogiques

- Donner un coup de tête, donner des coups d'épaule, mordre, cracher ou griffer l'adversaire, l'arbitre ou d'autres personnes ;
- Pousser sur les yeux de l'adversaire avec votre pouce ou un autre doigt ;
- Trébucher ou tomber intentionnellement sur l'adversaire et/ou pousser avec le genou ou le coude sur l'adversaire pour se relever ;
- Frapper ou donner délibérément des coups de pied lorsque l'adversaire est déjà au sol. Une personne est considérée comme se trouvant au sol lorsqu'une partie du corps autre que les pieds touche le sol ;
- Jeter intentionnellement l'adversaire hors du ring ;
- Frapper délibérément ou donner des coups de pied lorsqu'un adversaire se trouve à l'extérieur du ring ;
- Se laisser tomber intentionnellement pour éviter le combat ;
- Frapper intentionnellement l'entrejambe de l'adversaire ;
- Simuler un coup bas ;
- Simuler que l'adversaire a commis une faute ;
- Recracher intentionnellement votre protège-dents ;
- Ne pas obéir 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 impliquées ;
- Comportement antisportif envers l'une des parties impliquées ;
- Toute violation des directives spécifiques par le moniteur/soigneur (p. 7)
- Toute violation des directives par les parents/supporters (p. 47)

Actions interdites pour des raisons médicales et éthiques

- L'utilisation de TOUTE [substance interdite par l'Agence mondiale antidopage](#) ;
- L'utilisation des liquides interdits ;
- L'utilisation des techniques de bandage ayant pour but d'infliger des lésions à son adversaire ;
- Le port de vêtements non autorisés ;
- Le non-port des vêtements/équipements de protection requis ;
- Forcer l'athlète à perdre du poids d'une manière malsaine ;
- Laisser l'athlète participer à un combat sachant qu'il est grièvement blessé ou n'est pas prêt physiquement ou mentalement.

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

Différence entre une réprimande, un avertissement et une disqualification

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

Réprimande

L'arbitre signale un point d'attention à l'athlète, sans arrêter le combat. Cette réprimande sera prononcée de manière rapide et toujours à un moment sûr. L'athlète ne prend pas de point de pénalité.

Lorsqu'un athlète reçoit une **troisième réprimande** pour **la même infraction**, il reçoit automatiquement un avertissement officiel.

Avertissement officiel

En cas d'un avertissement officiel, l'arbitre placera les deux athlètes dans un coin neutre. Au milieu du ring, il montrera aux membres du jury la raison pour laquelle l'athlète reçoit un avertissement officiel. L'arbitre lèvera ensuite une carte jaune vers l'athlète qui a reçu l'avertissement. L'athlète prend un point de pénalité.

Lorsqu'un athlète reçoit un **deuxième avertissement officiel** pour **la même infraction** dans un **même combat**, il est automatiquement disqualifié.

Lorsqu'un athlète reçoit un **troisième avertissement officiel** dans un **même combat**, il est automatiquement disqualifié.

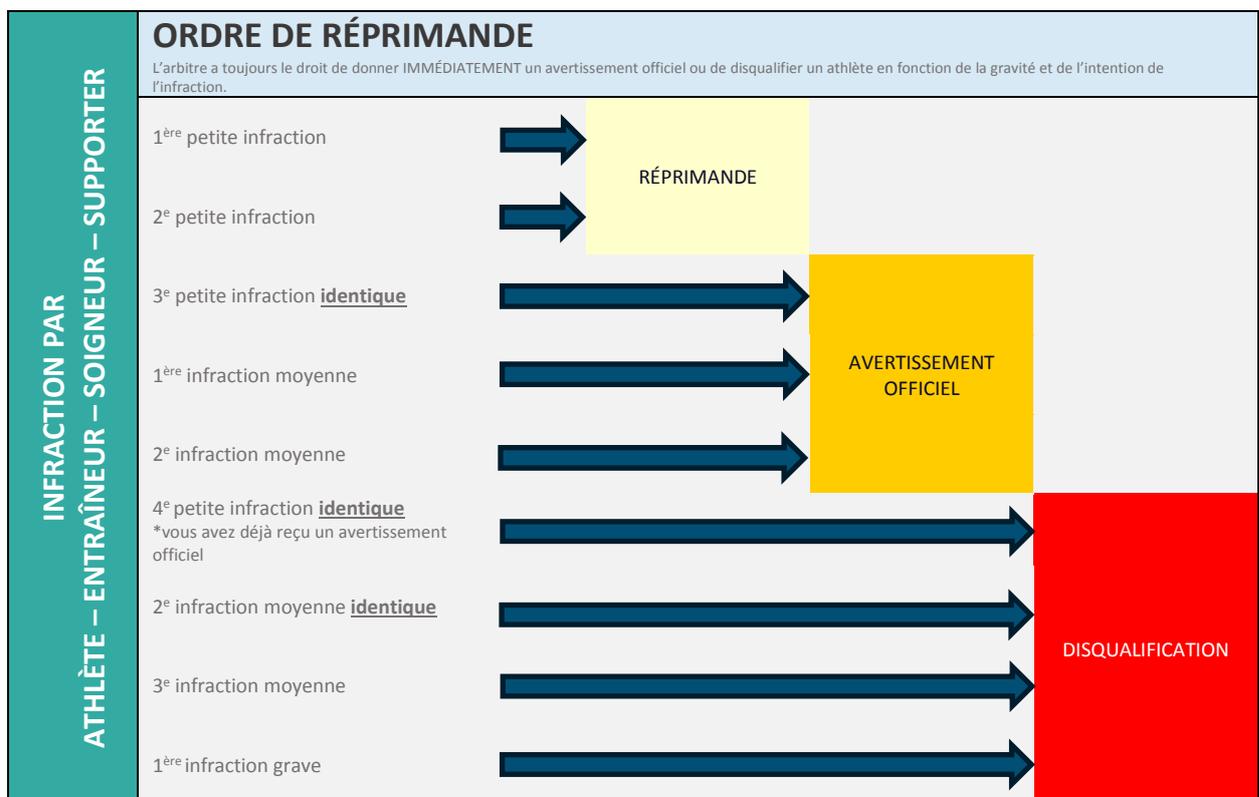
Disqualification

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

Ordre de réprimande

L'arbitre n'est pas obligé de prononcer une réprimande avant de donner un avertissement officiel, tout comme il peut procéder immédiatement à une disqualification. Pour cette décision, il prend toujours en compte les éléments suivants :

- 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 le combat ?



4.5. Système de notation

À la fin de chaque round, chaque membre du jury attribue un score selon le tableau suivant :

GAGNANT	10 points sont attribués à l'athlète.
PERDANT	9 points sont attribués à l'athlète.
INDÉCIS	10 points sont attribués aux deux athlètes.

Points de pénalité

En cas d'un avertissement officiel, un point est déduit du score attribué à l'athlète lors du round où l'avertissement a été prononcé.

GAGNANT	Prend un point de pénalité.	SCORE = gagnant 9 et perdant 9
PERDANT	Prend un point de pénalité.	SCORE = gagnant 10 et perdant 8
INDÉCIS	Un des deux athlètes prend un point de pénalité.	SCORE = 10-9 ou 9-10

Marquer des points

L'athlète marque des points lorsqu'il touche son adversaire en utilisant une technique qui répond aux conditions ci-dessous :

- La technique est autorisée.
- L'athlète touche une zone autorisée.
- La technique est exécutée avec impact.
- La technique est exécutée sans que l'adversaire bloque l'action ou qu'il se défende.
- L'athlète effectue des techniques de défenses efficaces (blocages, esquive et déplacements).
- L'athlète domine l'espace du ring par des déplacements (avant et arrière).

Ne pas marquer de points

L'athlète ne marque aucun point (même s'il touche son adversaire) lorsque :

- Il touche son adversaire avec un manque de compétences ;
- L'adversaire bloque correctement la technique en utilisant ses bras ou ses jambes, sauf si cette technique a un tel impact que l'adversaire perd son équilibre/le contrôle de sa position ;
- il exécute la technique sans impact ;
- il fait perdre l'équilibre à son adversaire sans d'abord faire une action ;
- il touche son adversaire en enfreignant les règles.

Feuille de route : désigner le gagnant

Le round lorsque l'athlète gagne nettement plus de points, mais parfois, les deux athlètes sont de force égale. La feuille de route suivante contribuera à une meilleure compréhension des autres facteurs potentiellement déterminants dont il sera tenu compte.

- toucher plus souvent avec des TECHNIQUES DE K1 OU MUAYTHAI (en fonction du style) ;

- mieux CONTRÔLER le combat et l'exécution des techniques ;
- montrer une meilleure DÉFENSE (bloquer, repousser, s'écarter, esquiver, etc., empêchant l'adversaire de marquer des points) ;
- prendre plus d'INITIATIVE ;
- se montrer MOINS FATIGUÉ ;
- utiliser PLUS DE FORCE lors de l'exécution des techniques ;
- utiliser un MEILLEUR STYLE ;
- faire MOINS D'ACTIONS CONTRAIRES au règlement.

4.6. « 8-count » (décompte)

Lorsqu'un athlète tombe par terre ou lorsqu'il ne peut plus se défendre, l'arbitre passe au décompte. Lorsque l'arbitre atteint le chiffre « huit », il demandera à l'athlète de faire un pas en avant et de lever ses gants devant soi afin de contrôler s'il est capable de continuer.

Un décompte entraîne toujours un point de pénalité sur le formulaire de notation pour ce round. L'arbitre met fin au combat lorsqu'après le décompte :

- il est d'avis que l'athlète ne peut plus poursuivre le combat ;
- lorsqu'il s'agit du deuxième décompte de l'athlète dans le même round (**troisième pour la classe A**) ;
- lorsqu'il s'agit du troisième décompte de l'athlète dans le même combat (**quatrième pour la classe A**).

Le moniteur NE peut PAS jeter la serviette pendant un décompte. Cependant, il lui est autorisé de jeter la serviette juste après le décompte pour mettre fin au combat.

Dès que l'arbitre commence le décompte, le chronométrateur n'arrête pas le temps à la fin du round. Le temps continue à s'écouler durant le décompte et n'est arrêté que lorsque l'arbitre met fin au combat ou donne l'ordre « fight », y compris lorsqu'il s'agit du dernier round.

4.7. Résultats potentiels

Le gagnant d'un combat peut être désigné de différentes façons, présentées ci-dessous.

Win on points ou victoire aux points (WOP)

À la fin d'un combat, chaque membre du jury désigne un gagnant en utilisant le système de notation à 10 points. L'athlète ayant le plus de décisions en sa faveur gagne le combat aux points. En fonction du nombre de membres du jury jugeant en sa faveur, il existe également les sous-catégories suivantes :

Unanimous decision – décision unanime

Lorsque tous les membres du jury décident en faveur d'un seul athlète.

Split decision – décision partagée

Lorsque la majorité des membres du jury d'un combat décident en faveur d'un seul athlète, mais qu'au moins un membre du jury reste indécis ou désigne un autre gagnant.

Win by retirement (W.RET) ou victoire par abandon

Lorsqu'un athlète ne quitte plus son coin après le temps de récupération ou lorsque l'entraîneur jette la serviette, l'adversaire remporte la victoire par abandon.

Win by referee stops contest (RSC) ou Victoire par arrêt de l'arbitre/ du médecin

Surclassement (RSC)

Lorsque l'arbitre est d'avis que l'athlète est mentalement ou physiquement surclassé par l'adversaire et que, par conséquent, celui-ci doit encaisser plus de coups que nécessaire, l'arbitre a le droit de mettre fin au combat. Dans ce cas-là, l'adversaire gagne par « *referee stops contest* ».

Par exemple, l'adversaire est trop fort physiquement.

Par exemple, l'athlète n'a pas une résilience mentale suffisante (se renfermer, pleurer, etc.).

Blessure (RSC MED.)

Lorsque l'arbitre et/ou le médecin est d'avis que l'athlète ne peut plus poursuivre le combat en raison d'une blessure infligée par l'adversaire au moyen d'une technique autorisée, le combat s'arrête aussitôt. L'adversaire gagne le combat par « RSC intervention médicale ».

Par exemple, luxation de l'épaule, du genou, etc.

Par exemple, fracture du pied, de l'avant-bras, etc.

Par exemple, vomissements

Par exemple, saignement de nez sévère et persistant

L'arbitre peut à tout moment exiger d'arrêter le chronomètre pour demander l'avis médical du médecin présent. L'arbitre est dans l'obligation de suivre cet avis.

Il est interdit à l'entraîneur et/ou aux soignants de s'approcher du médecin ou de l'arbitre lors du contrôle médical. Dans l'attente de la décision, ils restent dans le coin qui leur est attribué (rouge/bleu).

Referee stops contest for body injuries (RSCB) ou knock-out technique (TKO)

L'arbitre met un terme au combat lorsqu'un athlète reçoit un coup sur une partie du corps à la suite de l'utilisation d'une technique autorisée et que l'athlète ne peut plus se défendre. L'adversaire gagne par « *RSC body injuries* ».

Referee stops contest for compulsory count limit (CCL)

L'arbitre met un terme au combat dès qu'il atteint le nombre maximum de « secondes » de décompte par round ou combat. L'adversaire sera proclamé vainqueur « CCL ».

Win by knock-out (W. KO)

Lorsqu'un athlète est mis à terre et ne peut pas reprendre le combat dans les huit secondes, l'adversaire sera proclamé vainqueur par knock-out.

Win by disqualification (W. DISQ.)

Lorsque l'arbitre disqualifie un athlète, l'adversaire sera proclamé vainqueur. L'administrateur du combat notera toutes les informations nécessaires concernant la disqualification dans le rapport d'évènement, afin de pouvoir infliger d'éventuelles sanctions en cas d'infraction grave.

No contest (NC)

Lorsque le combat ne peut pas avoir lieu pour cause de force majeure dont les athlètes ne sont pas responsables, comme des dommages au ring, l'absence de matériel ne devant pas être prévu par l'athlète, l'extinction des lumières, des conditions climatiques exceptionnelles, etc.

Sans achèvement du premier round

L'arbitre mettra fin au combat et le notera comme « *no contest* ».

Avec l'achèvement d'un ou plusieurs rounds

Une fois que l'arbitre a mis un terme au combat, les rounds achevés sont analysés. Le calcul des points déjà notés déterminera le résultat.

Championnat

Lorsqu'il s'agit d'un combat officiel LFKBMO/BKBMO, l'arbitre principal déterminera l'action à prendre.

Par exemple, suffisamment de rounds ont été achevés pour prendre une décision sur la base des points attribués.

Par exemple, en raison du nombre insuffisant de rounds achevés, le combat doit être reporté à un moment ultérieur encore à déterminer. Cela peut être le jour même ou un autre jour, en fonction des circonstances.

Walk-over (WO)

Ne s'applique qu'aux tournois. Lorsqu'un athlète, après avoir été appelé, n'entre pas à temps sur le ring en portant l'équipement de protection nécessaire, l'arbitre demandera aux membres du jury de remplir les feuilles de pointage et de noter la remarque « walk-over ». L'adversaire gagne par « walk-over » et passe au prochain tour.

A draw (DRAW)

Lorsqu'à la fin du combat, le même nombre de points a été attribué aux deux athlètes, le combat se termine sur un résultat *ex aequo* (« draw », indécis).

Dans le cas d'un championnat ou tournoi, le membre du jury désignera un vainqueur et notera son nom en bas de la feuille de pointage.

4.8. La différence entre un knock-out et un knock-down

Knock-out

En cas de knock-out ou « KO », l'athlète frappe **la tête** de l'adversaire de telle sorte que celui-ci tombe par terre et n'est plus en mesure de se relever à temps et de continuer le combat.

Knock-down

Un knock-down est possible après un coup contre **la tête ou le corps**. On parle de « knock-down » lorsque :

- une partie du corps de l'athlète autre que les pieds touche le sol après un coup de poing ou de pied ;

- l'athlète se retrouve sans défense dans les cordes à la suite d'un coup de poing ou de pied ;
- l'athlète ne tombe pas ou ne se trouve pas dans les cordes après un coup fort, mais se trouve dans un état de semi-conscience et que l'arbitre estime qu'il n'est pas sûr de continuer le combat.

4.9. Tenue de combat et matériel généraux

Tenue spécifique au sport

La tenue est toujours adaptée au « style » de combat. Pour les directives propres à chaque style, consulter les pages suivantes :

<input type="checkbox"/> RÈGLES K1	P. 30
<input type="checkbox"/> RÈGLES MUAY THAI	P. 32
<input type="checkbox"/> RÈGLES FULL MUAY THAI	P. 35
<input type="checkbox"/> RÈGLES MUAY THAI IFMA	P. 37

Tenue et matériel autorisés

Gants

La LFBMO met à disposition des gants de compétition de 10 oz avec fermeture velcro pour tous les combats en classe N et classe C. **Pour les combats en classes A et B, la VKBMO met à disposition des gants à lacets.** Les lacets doivent être attachés sur le dessus. **Dans chaque classe, les gants sont obligatoirement entourés de bandes (en tissu) afin d'éviter les lésions à la peau et aux yeux.** Seules les bandes en tissu sont autorisées, pas le ruban adhésif ou d'autres matériaux.

Casque

Uniquement obligatoire lors des combats en classe N, **à l'exception des « règles muaythai IFMA »** (voir p. 37). Le casque sera mis à disposition par la LFBMO.

Protège-tibias

Uniquement obligatoire lors des combats en classe N. L'athlète/le club prévoit lui-même des protège-tibias.

Seuls les protège-tibias ajustés, modèle « chaussette », sont autorisés.



Le protège-tibia ne peut pas être durci. Il est autorisé d'attacher le protège-tibia avec un morceau de ruban adhésif (pied, cheville et/ou partie supérieure) pour éviter qu'il ne glisse.

Protège-dents

Obligatoire pour tous les combats. L'athlète apporte lui-même un protège-dents.

Conseil : Utiliser un protège-dents d'une épaisseur et d'une qualité suffisante, ajusté à la bouche de l'athlète.

Coquille de protection

Pour des raisons d'hygiène, l'athlète prévoit lui-même une coquille de protection. Le port d'une **coquille de protection en métal** est **obligatoire** à partir de la classe N. Il est fortement recommandé de choisir une coquille à fermeture à lacets afin d'assurer une protection suffisante.



Les femmes utilisent une coquille de protection plate avec mousse.



Protège-poitrine pour femmes

Pour des raisons d'hygiène, l'athlète prévoit elle-même un protège-poitrine. Le protège-poitrine doit contenir une protection durcie (p. ex. des coquilles). Le port d'un **protège-poitrine pour femmes** est **obligatoire** à partir de la classe N.

Le port du protège-poitrine n'est pas obligatoire lorsque l'athlète porte un plastron de protection (p. ex. pendant les championnats de Belgique de 16-17 ans).

Chevillères

Les chevillères sont autorisées. L'épaississement destiné à protéger les chevilles doit être souple. Il est interdit d'y apporter des durcissements.

Bandages

L'athlète est autorisé à utiliser ses propres bandages (une paire) pendant le combat.

Bander les mains



En classe N et classe C, seules les bandes en tissu sont autorisées. Une bande de ruban adhésif en tissu peut être ajoutée autour du poignet.

En classe B et classe A, les bandages « professionnels » sont recommandés en utilisant des compresses de gaze sous la bande en tissu. Les articulations métacarpo-phalangiennes doivent rester douces. Il est interdit d'apporter des durcissements. Les combattants classe A et B devront présenter leurs bandages au responsable de l'arbitrage avant le combat. Si une infraction est constatée après un combat, l'athlète risque une disqualification.

Vêtements couvrants

Tout sportif est autorisé à porter des vêtements couvrants pour des raisons religieuses, médicales ou politiques dans les conditions suivantes :

- le vêtement a une couleur neutre, à savoir noir ou blanc ;
- le vêtement n'a pas de poches, de fermetures éclair ou de boutons ;
- le pantalon couvrant s'ajuste autour des jambes et arrive jusqu'aux chevilles ;
- le haut couvrant est serré et arrive jusqu'au cou et aux poignets ;
- le hijab de sport consiste en une seule pièce et s'ajuste autour du visage et du cou.

Un athlète peut uniquement porter un pantalon, haut ou hijab de sport couvrant. Il porte toujours ces vêtements sous le short (muay thaï) obligatoire et, s'il le souhaite, un haut autorisé.

Il est autorisé de porter un short serré sous le short muay thaï pour mieux cacher certaines parties du corps à condition que celui-ci ne recouvre pas les genoux et qu'il ait une couleur neutre (noir ou blanc).



Vêtements et matériels interdits

- Vêtements avec poches, fermetures éclair, trous ou boutons ;
- Vêtements avec des textes ou images provocants ;
- Vêtements couvrants d'une autre couleur que le noir ou le blanc ;
- D'autres protège-tibias que les modèles « chaussette » ;
- Gants et/ou protection de la tête personnels ;
- Coquilles de protection en plastique pour hommes ;
- L'utilisation de matières (dures) supplémentaires en dessous des bandages et/ou rubans ;
- Durcissements conçus de ruban adhésif au niveau des articulations métacarpo-phalangiennes ;
- Maillots de bain ou autres vêtements de loisirs qui ne sont pas adaptés à nos sports.

Coiffure

Les athlètes aux cheveux longs sont tenus de les attacher correctement au moyen d'une ou plusieurs tresses, d'un chignon ou d'une queue de cheval solide. L'utilisation des accessoires suivants est interdite :

- épingles et clips ;
- serre-tête ;
- diadème.

4.10. Serrer la main

Par mesure de sécurité, nous limitons les moments pour se serrer la main.

Objectif

La poignée de mains est un signe de sportivité, de respect et de rivalité amicale. Ce geste ne peut en aucun cas être exploité comme « outil » pour obtenir des moments de repos supplémentaires ou pour tromper l'adversaire.

Moments autorisés pour se serrer la main

La poignée de mains pendant un combat est uniquement autorisé :

- avant le début du premier round ;
- par respect après une infraction involontaire mais **AVANT** l'ordre « fight » ou « chock » ;
- avant le début du dernier round.

À tout autre moment, il n'est **PAS** permis de se serrer la main.

4.11. Liquides interdits

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

La vaseline est uniquement autorisée en quantité raisonnable sur le visage. Lorsque l'athlète a trop de vaseline sur le visage, l'arbitre l'enlèvera immédiatement avec la serviette de l'athlète.

4.12. Combats pour les titres nationaux

Il est possible d'introduire une demande pour les titres suivants :

- LKBMO – Titre belge francophone classe C
- BKBMO – Titre belge classe B
- BKBMO – Titre Benelux classe B

- BKBM0 – Titre belge classe A
- BKBM0 – Titre Benelux classe A

Un combat pour l'un des titres ci-dessus doit toujours répondre aux exigences imposées par la fédération. Seules les demandes complètes soumises via le lien de demandes seront traitées. Il n'est pas possible de faire une demande par téléphone, par courrier électronique ou via les réseaux sociaux.

Pour de plus amples informations ou en cas de questions, veuillez-vous adresser au secrétariat de la LFKBMO (sec.lfkbmo@gmail.com).

Défense de titre

Lorsque le titre est défendu et que le score final reste « indécis », le champion gardera son titre.

5. Règles K1

En plus des règles spécifiques décrites ci-dessous, le règlement général de la LFKBMO s'applique également aux combats soumis aux règles K1.

5.1. Durée du combat

CLASSE N	3 x 2 minutes	60 secondes de repos
CLASSE C	3 x 2 minutes	60 secondes de repos
CLASSE B	3 x 3 minutes	60 secondes de repos
CLASSE A	3 x 3 minutes	60 secondes de repos
CLASSE A	5 x 3 minutes	90 secondes de repos
TOURNOI CLASSE N/C	3 x 1 minute 30 sec.	30 secondes de repos
TITRE BELGE CLASSE B	5 x 2 minutes	60 secondes de repos
TITRE BENELUX CLASSE B	5 x 2 minutes	60 secondes de repos
TITRE BELGE CLASSE A	5 x 3 minutes	90 secondes de repos
TITRE BENELUX CLASSE A	5 x 3 minutes	90 secondes de repos

5.2. Caractéristiques spécifiques au sport

Une vue d'ensemble des actions spécifiquement autorisées et interdites pendant les combats soumis aux règles style K1, en complément du règlement général.

Spécifiquement autorisés par les règles K1

- Le « clinch » actif – trois secondes suivi d'une action.
- Il est autorisé d'attraper la jambe de l'adversaire à condition que la jambe soit immédiatement relâchée ou maximum un pas + une action et puis relâcher.
Par exemple, attraper la jambe – pas en avant – coup – relâcher.
Par exemple, attraper la jambe – genou – relâcher.

Spécifiquement interdits par les règles K1

- Adopter une position de « clinch » passive.
- Coudes vers le corps ou la tête.
- Balayer votre adversaire.
- Attraper la jambe sans action immédiate.
- Attraper la jambe et faire plus d'un pas et/ou effectuer plus d'une action.

Vêtements spécifiques imposés par les règles K1

En ce qui concerne les vêtements et le matériel spécifiques, les dispositions suivantes s'appliquent :

Vêtements de dessus pour hommes

Les hommes ne portent pas de vêtements de dessus. Pour les dérogations autorisées à cette règle, se référer au règlement général des vêtements couvrants à la page 24.

Vêtements de dessus pour femmes

Les femmes portent un débardeur (T-shirt sans manches), un haut sans manches ou un T-shirt serré. Les T-shirts amples avec des manches amples et mi-longues ne sont pas autorisés. En revanche, un modèle normal de maillot de sport est autorisé. D'une manière générale, le risque de « s'accrocher » dans le vêtement doit être réduit au maximum. Il est possible de combiner ce vêtement avec un vêtement couvrant.



Shorts

Pendant les combats soumis aux règles K1, outre le short « muaythai », il est autorisé de porter un short (MMA) sportif ou un short ajusté, si celui-ci répond aux conditions ci-dessous. Il est possible de combiner ce vêtement avec un vêtement couvrant.

Le short ne peut pas :

- ne peut pas venir en dessous du genou ;
- ne peut pas avoir de fermeture éclair, de boutons, de poches ou de cordes lâches ;
- les « hotpants » ne sont pas autorisés.



6. Muay thai

En plus des règles spécifiques décrites ci-dessous, le règlement général de la LFKBMO s'applique également aux combats soumis aux règles muay thai.

6.1. Durée du combat

CLASSE N	3 x 2 minutes	60 secondes de repos
CLASSE C	3 x 2 minutes	60 secondes de repos
CLASSE B	3 x 3 minutes	60 secondes de repos
CLASSE B	5 x 2 minutes	60 secondes de repos
CLASSE A	3 x 3 minutes	60 secondes de repos
CLASSE A	5 x 3 minutes	90 secondes de repos
TOURNOI CLASSES N/C	3 x 1 minute 30 sec.	30 secondes de repos
TITRE BELGE CLASSE B	5 x 2 minutes	60 secondes de repos
TITRE BENELUX CLASSE B	5 x 2 minutes	60 secondes de repos
TITRE BELGE CLASSE A	5 x 3 minutes	90 secondes de repos
TITRE BENELUX CLASSE A	5 x 3 minutes	90 secondes de repos

6.2. Caractéristiques spécifiques au sport

Une vue d'ensemble des actions spécifiquement autorisées et interdites pendant les combats soumis aux règles style K1, en complément du règlement général.

Spécifiquement autorisés en muay thai

- Le « clinch » actif.
- Techniques de coude vers le corps (pas vers la tête).
- Il est autorisé de balayer son adversaire immédiatement APRES l'exécution d'une action.
Par exemple, en partant d'une position de « clinch », d'abord placer le genou et balayer directement après.
Par exemple, exécuter un « low kick » et balayer directement après.
- Il est autorisé d'attraper la jambe de son adversaire, MAIS tous les deux pas en avant doivent être suivis d'au moins une action.
Par exemple, attraper la jambe – (2) pas en avant – coup – (2) pas en avant – coup – relâcher.
Par exemple, attraper la jambe – coup – (2) pas en avant – genou – relâcher.

Spécifiquement interdits en muay thai

- Techniques de coude vers la tête.
- Adopter une position de « clinch » passive.
- Attraper la jambe et faire plus de deux pas avant d'effectuer une action

Vêtements spécifiques en muay thai IFMA

En ce qui concerne les vêtements et le matériel spécifiques, les dispositions suivantes s'appliquent :

Vêtements de dessus pour hommes

Les hommes ne portent pas de vêtements de dessus. Pour les dérogations autorisées à cette règle, se référer au règlement général des vêtements couvrants à la page 24.

Vêtements de dessus pour femmes

Les femmes portent un débardeur (T-shirt sans manches), un haut sans manches ou un T-shirt serré. Les T-shirts amples avec des manches amples et mi-longues ne sont pas autorisés. En revanche, un modèle normal de maillot de sport est autorisé. D'une manière générale, le risque de « s'accrocher » dans le vêtement doit être réduit au maximum. Il est possible de combiner ce vêtement avec un vêtement couvrant (voir p. 27).



Shorts

Seul un short « muaythai » est autorisé. Il est possible de combiner ce vêtement avec un vêtement couvrant.



Aspects traditionnels en muay thai

Nous appliquons les règles suivantes pendant les combats soumis aux règles « muay thai » :

En entrant sur le ring

- Le port d'une couronne de fleur est autorisé.
- L'athlète peut passer sous, entre ou par-dessus les cordes pour entrer sur le ring.
- Si l'athlète le souhaite, le moniteur place le mongkon sur sa tête.
- Le moniteur n'entre PAS sur le ring avant la fin du premier round.

Mongkon

S'il le souhaite, l'athlète porte le mongkon sur la tête lors de l'exécution du wai kru. Il symbolise le bonheur et la protection.



Prajied

Le prajied se porte autour d'un ou des deux avant-bras. Il est autorisé, mais n'est pas obligatoire. Il symbolise la protection contre le danger et les blessures.

Wai kru

La version courte (quatre coins) avant le début du premier round est **optionnelle**.

WAI = RESPECT

KRU = ENTRAÎNEUR

= Montrer de la gratitude et du respect envers les entraîneurs, la salle, les partenaires d'entraînement et la famille qui ont guidé l'athlète dans son chemin vers le combat.

Si l'athlète ou le promoteur souhaite l'exécution d'une version plus longue du wai kru, il doit en faire la demande auprès de l'arbitre principal avant le début de la compétition.

7. Règles full muay thai

En plus des règles spécifiques décrites ci-dessous, le règlement général de la LKBMO s'applique également aux combats soumis aux règles full muay thai.

7.1. Durée du combat

CLASSE N	3 x 2 minutes	60 secondes de repos
CLASSE C	3 x 2 minutes	60 secondes de repos
CLASSE B	5 x 2 minutes	60 secondes de repos
CLASSE A	5 x 3 minutes	90 secondes de repos
TOURNOI CLASSES C/N	3 x 1 minute 30 sec.	30 secondes de repos
TITRE BELGE CLASSE B	5 x 2 minutes	60 secondes de repos
TITRE BENELUX CLASSE B	5 x 2 minutes	60 secondes de repos
TITRE BELGE CLASSE A	5 x 3 minutes	90 secondes de repos
TITRE BENELUX CLASSE A	5 x 3 minutes	90 secondes de repos

7.2. Caractéristiques spécifiques au sport

Une vue d'ensemble des actions autorisées et interdites spécifiques au style muay thai, en complément du règlement général.

Spécifiquement autorisés en full muay thai

- Le « clinch » actif ;
- Coudes vers le corps et la tête. Les techniques tournées sont uniquement autorisées lors des combats en classe B et A.
- Il est autorisé de balayer son adversaire immédiatement APRES l'exécution d'une action **Par exemple**, en partant d'une position de « clinch », d'abord placer le genou et balayer directement après.
Par exemple, exécuter un « low kick » et balayer directement après.
- Il est autorisé d'attraper la jambe de son adversaire, MAIS tous les deux pas en avant doivent être suivis d'au moins une action.
Par exemple, attraper la jambe – (2) pas en avant – coup – (2) pas en avant – coup – relâcher
Par exemple, attraper la jambe – coup – (2) pas en avant – genou – relâcher

Spécifiquement interdit en full muaythai

- Adopter une position de clinch passive ;
- Attraper la jambe et faire plus de deux pas avant d'effectuer une action.

Vêtements spécifiques en full muaythai

Pour les vêtements spécifiques en « full muay thai », se référer aux vêtements spécifiques en « muay thai » à la page 32.

Matériels de protection supplémentaires en full muay thai

Coudières

Dans toutes les classes inférieures « full muay thai », le port de coudières est obligatoire. En classe A « full muay thai », les athlètes se battent sans coudières.

Ces matériels de protection ne sont pas fournis par la fédération. C'est à l'athlète/au moniteur de les fournir et de vérifier qu'ils répondent aux conditions suivantes :

- la même qualité pour les deux athlètes ;
- rouge et bleu ou noir.

Si la protection offerte par les coudières n'est pas suffisante, le combat se déroulera selon les règles « muay thai », sans l'utilisation des coudes.

Aspects traditionnels full muaythai

Pour les aspects traditionnels en « full muaythai », se référer aux aspects traditionnels en « muaythai » à la page 34.

8. Règles muay thai IFMA

En plus des règles spécifiques décrites ci-dessous, le règlement général de la LFBMO s'applique également aux combats soumis aux règles muay thai IFMA. Ce style est principalement utilisé pendant les tournois.

8.1. Durée du combat

JEUNES 16-17 ans	3 x 2 minutes	60 secondes de repos
U23 17-23 ans	3 x 3 minutes	60 secondes de repos
ÉLITE 17-40 ans	3 x 3 minutes	60 secondes de repos

8.2. Caractéristiques spécifiques au sport

Une vue d'ensemble des actions spécifiquement autorisées et interdites au style « muay thai IFMA », en complément du règlement général. **Attention : uniquement applicable aux règles IFMA officielles.**

Spécifiquement autorisés en muay thai IFMA

- Clinch actif ;
- Coudes vers le corps et la tête ;
- « Spinning backfist » ;
- Il est autorisé de balayer son adversaire immédiatement APRES l'exécution d'une action
Par exemple, en partant d'une position de « clinch », d'abord placer le genou et balayer directement après.
Par exemple, exécuter un « low kick » et balayer directement après.
- Il est autorisé d'attraper la jambe de son adversaire, MAIS tous les deux pas en avant doivent être suivis d'au moins une action.
Par exemple, attraper la jambe – (2) pas en avant – coup – (2) pas en avant – coup – relâcher.
Par exemple, attraper la jambe – coup – (2) pas en avant – genou – relâcher.

Spécifiquement interdits en full muay thai

- Adopter une position de « clinch » passive ;
- Balayer votre adversaire SANS action préalable ;
- Attraper la jambe et faire plus de deux pas avant d'effectuer une action.

Vêtements spécifiques en muaythai IFMA

En ce qui concerne les vêtements et le matériel spécifiques, les dispositions suivantes s'appliquent :

Vêtement du haut hommes et femmes

Les hommes et les femmes portent un débardeur (T-shirt sans manches). Il est possible de combiner ce vêtement avec un vêtement couvrant (voir p. 24).



Shorts

Seul un short « muaythai » est autorisé. Il est possible de combiner ce vêtement avec un vêtement couvrant (voir p. 27).



Matériels de protection supplémentaires en muay thaï IFMA

Coudières

Dans toutes les classes « muay thaï IFMA », le port de coudières est obligatoire.

Ces matériels de protection ne sont pas fournis par la fédération, sauf en cas de tournois organisés par la LFKBMO. C'est au promoteur de les fournir et de vérifier qu'ils répondent aux conditions suivantes :

- la même marque pour les deux athlètes ;
- la même qualité pour les deux athlètes ;
- rouge et bleu ou tous les deux noir.

Si la protection offerte par les coudières n'est pas suffisante, le combat se déroulera selon les règles « muay thaï », sans l'utilisation des coudes.

Protège-tibias

Dans toutes les classes de muay thaï IFMA, le port de protège-tibias est obligatoire. Seul le modèle « chaussette » est autorisé.

Protection corporelle

Dans toutes les classes « à l'exception de l'élite », le port d'une protection corporelle (plastron) est obligatoire en muay thaï IFMA. Ces matériels de protection ne sont pas fournis par la fédération, sauf en cas de tournois organisés par la LFKBMO. C'est au promoteur d'aller les chercher (sur rendez-vous) au dépôt de la LFKBMO.

Casque

En « muay thaï IFMA », l'athlète porte un casque, quelle que soit sa classe. Le casque sera fourni par la fédération.

Aspects traditionnels en muaythaï IFMA

Pour les aspects traditionnels en « muaythaï IFMA », se référer aux aspects traditionnels en « muaythaï » à la page 32. Ci-dessous, vous trouverez quelques anomalies :

- Le port d'une couronne de fleur n'est PAS autorisé.
- L'athlète (quel que soit son sexe) passe entre les cordes pour entrer sur le ring.
- Le moniteur place le mongkon sur la tête de l'athlète (obligatoire).

Mongkon

L'athlète porte le mongkon sur la tête lors de l'exécution du wai kru, qui symbolise le bonheur et la protection.



Prajied

Le prajied se porte autour d'un ou des deux avant-bras. Il est autorisé, mais n'est pas obligatoire. Il symbolise la protection contre le danger et les blessures.

Wai kru

La version courte (quatre coins) avant le début du premier round est optionnelle.

WAI = RESPECT

KRU = ENTRAÎNEUR

= Montrer de la gratitude et du respect envers les entraîneurs, la salle, les partenaires d'entraînement et la famille qui ont guidé l'athlète dans son chemin vers le combat.

Si l'athlète ou le promoteur souhaite l'exécution d'une version plus longue du wai kru, il doit en faire la demande auprès de l'arbitre principal avant le début de la compétition.

9. Moment de la pesée et contrôle médical

Avant le début de chaque combat, tous les athlètes participants sont **obligatoirement** soumis à une pesée officielle et un contrôle médical. Ils ont toujours lieu deux heures avant le début de l'événement et durent maximum une heure.

Par exemple, l'évènement démarre à 19 h 00.

Dans ce cas, la pesée et le contrôle médical auront lieu entre 17 h 00 et 18 h 00.

Attention aux doubles événements ! Pour les horaires mentionnés ci-haut, la pesée pour le programme du soir peut dans certains cas avoir lieu dans la matinée.

9.1. Informations générales

Les documents lors de la pesée

Au moment de la pesée, un athlète doit présenter les documents ci-dessous. Sans ces documents, la pesée ne peut pas avoir lieu.

Participants venant de Belgique ou d'un autre pays représentant une école de sport belge

- Assurance LKMBO/BKBMO valable, avec livret
- Carte d'identité

Participants venant de Belgique représentant une école de sport néerlandaise

- Assurance VKMBO/BKBMO valable, avec livret
- Carte d'identité
- Label du club

Participants venant de Belgique représentant une école de sport d'un autre pays (à l'exception des Pays-Bas)

- Assurance LKMBO/BKBMO valable, avec livret
- Carte d'identité

Participants venant des Pays-Bas représentant une école de sport néerlandaise

- Carte d'identité
- Numéro VA (passeport de combat)
- Label de l'école de sport

Participants venant d'un autre pays représentant un autre pays (à l'exception des Pays-Bas)

- Carte d'identité
- Preuve d'assurance avec un livret de son propre pays est optionnelle

Déclaration sur l'honneur pour les participants étrangers

Tous les participants étrangers sont dans l'obligation de signer une déclaration sur l'honneur dans laquelle ils déclarent ne pas avoir subi de lésions graves ou de KO dans les huit dernières semaines. Les participants néerlandais doivent y noter leur numéro VA.

Contrôle de données

Nom et école de sport

Le nom de l'athlète ainsi que celui de l'école de sport seront contrôlés. Il n'est pas autorisé de représenter une école de sport (même si l'athlète est accompagné par des moniteurs d'une autre école de sport) autre que celle indiquée sur la licence.

Assurance

L'arbitre contrôlera si la licence de l'athlète est encore valable. Il sera également demandé aux participants néerlandais de fournir leur numéro VA et des échantillonnages pour les labels des écoles de sport seront effectués.

Date de naissance

L'athlète doit avoir au moins 16 ans le jour de l'événement pour pouvoir participer aux combats pour adultes. Il est impossible de demander une exemption sur la base de l'âge.

Poids

Pour la pesée, l'athlète se met en sous-vêtements ou en vêtements légers sans chaussettes. L'arbitre vérifie si les ongles des orteils sont coupés.

Pour l'approbation du poids de combat, l'arbitre applique les directives en vigueur relatives aux différences de poids maximales et aux limites de poids pour les combats pour un titre, que vous pouvez relire à la page 44. En cas de divergences par rapport aux accords (conformément aux directives définies) conclus entre les moniteurs et/ou les promoteurs, il leur incombe de trouver un accord.

Contrôle médical

Le moniteur ne peut pas être présent au contrôle médical (uniquement autorisé chez les mineurs). Nous vous conseillons de toujours travailler avec un médecin reconnu par la LFKBMO (sec.lfkbmo@gmail.com).

Présence à la réunion sur la réglementation

Lorsque l'équipe d'arbitres organise une réunion sur la réglementation avant le début de l'évènement, il est obligatoire d'y assister, accompagné d'au moins un coach majeur.

Know the rules!



Pesée prévisionnelle gala A

Une pesée prévisionnelle (**optionnelle**) n'est possible que pour un gala A. Aussi bien les classes B que A peuvent être pesées lors d'une pesée prévisionnelle. Pour les jeunes, les classes D et C, une pesée prévisionnelle est interdite.

Lors d'une pesée prévisionnelle, l'athlète est obligatoirement soumis à un contrôle médical par un médecin. Tout participant doit être présent à l'heure de début. La pesée prévisionnelle se termine dès que le dernier athlète présent a été pesé. La pesée prévisionnelle ne dure donc **pas une heure complète**.

9.2. Vérification du poids

Différences de poids

Les athlètes de catégories de poids adjacents peuvent se battre à condition que la différence de poids réponde aux conditions suivantes :

Jusqu'au moins 72,5 kg	Différence ne peut pas dépasser 3,0 kg
Jusqu'au moins 86 kg	Différence ne peut pas dépasser 4,0 kg
Jusqu'au moins 95 kg	Différence ne peut pas dépasser 9,0 kg
À partir de +95 kg	Pas de limite applicable

Pour appliquer cette règle, il faut toujours se baser sur le poids de l'athlète le plus léger.

Catégories de poids pour les combats de titre

Lorsqu'un athlète participe à un combat pour un titre LFKBMO/BKBMO francophone, belge ou Benelux, le poids maximal autorisé doit être respecté à tout moment. Lorsqu'un des deux athlètes pèse trop lourd, le combat pour le titre peut tout de même avoir lieu à condition que la différence de poids maximale ne soit pas dépassée. L'athlète étant au-dessus du poids limite ne recevra pas de titre en cas de victoire.

Poids mouche	-49,0 kg
Poids super mouche	-51,0 kg
Poids coq	-53,5 kg
Poids super coq	-55,5 kg
Poids plume	-57,0 kg
Poids super plume léger	-59,0 kg
Poids super plume	-61,0 kg
Poids léger	-63,5 kg
Poids super léger	-67,0 kg
Poids mi-moyen	-70,0 kg
Poids moyen	-72,5 kg
Poids super moyen	-76,0 kg
Poids mi-lourd léger	-79,5 kg
Poids super mi-lourd	-82,5 kg
Poids lourd léger	-86,0 kg
Poids lourd	-95,0 kg
Poids super lourd	+95 kg

10. Tournois

Lors de l'organisation de tournois, chacun est tenu de suivre les règles suivantes :

Classe N

Pas autorisés, à l'exception de l'organisation interne des championnats LFKBMO/BKBMO.

Classe C

Pas autorisée, à l'exception de l'organisation interne des championnats LFKBMO/BKBMO.

Classe B

Autorisée, les chronos suivants sont d'application :

QUALIFICATIONS	3 x 2 minutes	60 secondes de repos
FINALE K1	3 x 3 minutes	60 secondes de repos
FINALE MT	3 x 3 minutes	60 secondes de repos
FINALE FMT	5 x 2 minutes	60 secondes de repos

Il est possible d'organiser un round supplémentaire lors des qualifications.

Classe A

Autorisée, les chronos suivants sont d'application :

QUALIFICATIONS	3 x 3 minutes	60 secondes de repos
FINALE K1	3 x 3 minutes	60 secondes de repos
FINALE K1	5 x 3 minutes	90 secondes de repos
FINALE MT	3 x 3 minutes	60 secondes de repos
FINALE MT	5 x 3 minutes	90 secondes de repos
FINALE FMT	5 x 3 minutes	90 secondes de repos

Il est possible d'organiser un round supplémentaire lors des qualifications.

Tournoi avec le titre BKBMO comme enjeu

Tous les participants doivent répondre aux conditions pour pouvoir combattre pour un titre. Lors d'un combat de finale, les chronos d'un combat pour un titre doivent être respectés.

11. Contester une décision

Le seul moyen de contester une décision est d'introduire un courriel de contestation par e-mail endéans les cinq jours après la date du combat. Les directives suivantes doivent être respectées :

- Soumettre un enregistrement de l'ensemble du combat (de bonne qualité) ;
- Ajouter à la lettre recommandée la preuve de paiement pour les frais de traitement :
 - 150 euros pour un combat régulier ;
 - 200 euros pour un combat pour un titre ;
 - Si le contestataire obtient gain de cause, le montant sera remboursé.
- Les combats pour lesquels le résultat était unanime ne seront pas traités.

12. Contrats

Les contrats entre l'organisateur et un ou plusieurs athlètes ne peuvent à aucun moment être en violation du règlement de la VKBMO/LFKBMO.

13. Supporters

Les supporters peuvent avoir une influence négative sur l'ambiance dans la salle ou sur le résultat de l'athlète. Moniteur et athlète sont les personnes les mieux placées pour leur rappeler leurs responsabilités et souligner l'importance d'un comportement sportif.

Actions et gestes interdits aux supporters

- Comportement agressif verbal et/ou physique envers quiconque (arbitre, médecin, organisateur, entraîneurs, athlètes, supporters, etc.) ;
- Insulter, jurer et maudire ;
- Délibérément donner de mauvais conseils (inciter à faire une action interdite) ;
- S'adresser aux membres du jury ou à l'arbitre pour contester une décision prise ;
- Entrer dans le ring à n'importe quel moment ;
- Lancer un objet ou liquide quelconque en direction du ring.

En cas d'infraction, le(s) supporter(s) concerné(s) peuvent être expulsés de la salle sans droit de compensation financière, l'athlète concerné peut prendre un point de pénalité ou même être disqualifié.

14. Contrôle antidopage

Toute forme de dopage est interdite. Un agent de contrôle du dopage peut être présent à tout événement organisé sous les auspices de la LFKBMO/BKBM. Un contrôle antidopage ne peut être refusé sans conséquences importantes pour l'athlète et le club concernés, telles qu'une suspension ou une amende.

Substances interdites

La liste des médicaments et des substances interdites est disponible sur le site web <https://dopage.be/monde-sportif/mon-medicament-est-il-interdit/>. Vous pouvez également y retrouver plus d'informations concernant les risques liés à l'utilisation de compléments alimentaires.

Autorisation à usage thérapeutique (AUT)

À partir du 1^{er} janvier 2020, en Fédération Wallonie-Bruxelles comme ailleurs dans le monde, les athlètes mineurs doivent disposer d'une autorisation à usage thérapeutique (AUT) afin de justifier l'utilisation d'une substance interdite (c'est-à-dire, une substance figurant sur la liste des produits dopants). L'AUT est évaluée selon la norme internationale. Il est possible de trouver le formulaire en suivant ce lien : <https://dopage.be/autorisations-aut/formulaire/>

Les sportifs d'élite

Les sportifs d'élite sont obligés de demander une AUT (à partir du moment où une substance interdite leur est prescrite). Ils ne peuvent utiliser le médicament contenant le(s) substance(s) interdite(s) qu'après avoir reçu cette autorisation.

Les sportifs amateurs

Les athlètes amateurs ont le choix :

Demande proactive

Vous demandez l'autorisation avant de prendre le médicament sur prescription médicale.

- Si vous avez reçu une autorisation, vous pouvez sans souci utiliser la substance interdite (tant que l'autorisation est valide et selon la dose indiquée dans la demande).

- Si vous n'avez pas reçu d'autorisation, vous courez le risque de commettre une infraction de dopage si, malgré la décision négative, vous utilisez ou continuez à utiliser la substance interdite en pratiquant le sport.

Demande rétroactive

Vous demandez une autorisation après un contrôle antidopage lors duquel vous avez signalé TOUS les médicaments utilisés récemment (y compris l'utilisation d'inhalateurs, de pommades ou d'injections). Cependant, cette demande comporte plus de risques qu'une demande proactive : vous risquez toujours une suspension si vous avez effectivement commis une infraction aux règles antidopage.

Apprentissage en ligne antidopage

Nous encourageons chaque athlète, moniteur et parent concerné à suivre le [cours en ligne ADeL](#) de WADA, afin de mieux comprendre ce thème.

Conseils : comment gérer les substances interdites ?

- Parler toujours à son médecin traitant avant le début du traitement et expliquez que la participation à des compétitions sportives (et qu'il y a donc un risque de contrôle antidopage). Demander de prescrire des médicaments qui ne contiennent pas de substances interdites.
L'un des critères appliqués par le comité AUT pour évaluer une demande AUT est l'existence ou non d'alternatives autorisées. Le cas échéant, le comité AUT n'accordera pas l'autorisation pour l'utilisation de la substance interdite.
- Pour toute demande AUT, s'assurer que le formulaire de demande est complet, rempli de façon lisible et signé par le sportif et le médecin traitant. Envoyer le formulaire de demande ainsi qu'une preuve aussi détaillée que possible (rapports médicaux, y compris un rapport médical récent indiquant l'état actuel et les médicaments que l'athlète prend actuellement) prouvant le diagnostic, par courriel ou par courrier au comité AUT à l'organisation nationale antidopage.
- Lors d'un contrôle antidopage, demander à l'agent de contrôle du dopage de bien noter sur le formulaire de contrôle antidopage TOUS les médicaments pris récemment.

Responsable de la prévention du dopage LFKBMO

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

GUY WARRINIER

Courriel : guywarrinier@gmail.com

15. Mesures disciplinaires

La LFKBMO dispose d'un règlement d'ordre intérieur séparé. Chaque participant à un évènement de la LKBMO est soumis à ce règlement.

Sous l'onglet [« règlements et documents » du site internet de la fédération](#) se trouvent les versions les plus récentes du règlement d'ordre intérieur et de tout autre document officiel de la fédération.

16. Demande d'événement

Demande d'événement

Une demande d'évènement peut être introduite jusqu'à un an et au plus tard deux mois avant le début de l'évènement via le [formulaire de demande](#) sur le site web de la fédération. Seules les demandes complètes seront traitées.

Le nombre maximum d'évènements autorisés en Fédération Wallonie-Bruxelles le même jour est limité à deux à condition que les deux évènements ne se déroulent pas dans la même zone géographique (Par exemple, deux galas à Bruxelles-Capitale ou deux galas dans le Hainaut...).

Dans la plupart des cas, il est impossible de faire une demande d'évènement lorsqu'un évènement « exceptionnel » est planifié (par exemple, les championnats de Belgique ou une réunion des arbitres, passages de grades, formation des cadres...).

Pour de plus amples informations, veuillez contacter le secrétariat (sec.lfkbmo@gmail.com).

Contrôle de données

L'organisateur est tenu de vérifier les données affichées dans les deux calendriers <https://www.lfkbmo.com/events/category/galas/> et www.bkbmo.be/overzicht-events.

L'organisation d'un événement

Pour l'organisation d'un évènement, il faut se référer au cahier des charges destinés aux organisateurs et relatif aux dispositions obligatoires, aux procédures de demande, aux conseils et aux outils. Ces informations seront disponibles au cours prochainement.

Matchmaking de l'événement

Pour l'établissement d'un *matchmaking* correct et équitable, il est demandé de relire les directives dans la brochure d'information pour *matchmakers*. Ce modèle sera disponible prochainement.

17. La pesée aux doubles évènements

Cette information apparaîtra dans le cahier des charges de l'organisateur, mais est déjà reprise ici dans l'attente de la version définitive.

Double évènement

Il est possible de demander un « double » évènement. Il faut cependant tenir compte de l'horaire de la pesée. L'organisateur peut choisir parmi les options ci-dessous.

Deux pesées avec une seule équipe de pesée

La pesée commence au plus tard à 10 h 00 et le dernier combat commence avant 00 h 00h.

<input type="checkbox"/>	Pesée 1	1 heure	10 h 00 – 11 h 00
<input type="checkbox"/>	Réserve	1 heure	
<input type="checkbox"/>	Combat	5 heures (y compris 20 min. de pause)	12 h 00 – 17 h 00
<input type="checkbox"/>	Pesée 2	1 heure	17 h 00 – 18 h 00
<input type="checkbox"/>	Réserve	1 heure	
<input type="checkbox"/>	Combat	5 heures (y compris 20 min. de pause)	19 h 00 – 00 h 00

Deux pesées avec deux équipes de pesée différentes

La pesée commence au plus tard à 11 h 00 et le dernier combat commence avant 00 h 00. Cette option implique un coût supplémentaire.

<input type="checkbox"/>	Pesée 1	1 heure	11 h 00 – 12 h 00
<input type="checkbox"/>	Réserve	1 heure	
<input type="checkbox"/>	Combat	5 heures (y compris 20 min. de pause)	13 h 00 – 18 h 00
<input type="checkbox"/>	Pesée 2	1 heure	17 h 00 – 18 h 00
<input type="checkbox"/>	Réserve	1 heure	
<input type="checkbox"/>	Combat	5 heures (y compris 20 min. de pause)	19 h 00 – 00 h 00

Une pesée

La pesée commence au plus tard à 11 h 00 et le dernier combat commence avant 00 h 00h. Cette option implique un coût supplémentaire.

<input type="checkbox"/>	Pesée 1	1,5 heures	11 h 00 – 12 h 30
<input type="checkbox"/>	Réserve	1 heure	
<input type="checkbox"/>	Combat	5 heures (y compris 20 min. de pause)	13 h 30 – 18 h 30
<input type="checkbox"/>	Pause	30 minutes (au minimum)	18 h 30 – 19 h 00
<input type="checkbox"/>	Combat	5 heures (y compris 20 min. de pause)	19 h 00 – 00 h 00