



# REGLEMENT BOXE EDUCATIVE

REGLES D'ENCADREMENT DES RENCONTRES EDUCATIVES JEUNES EN KICK BOXING

Version du 20/07/2024

Rédigé et publié par la commission technique et pédagogique

# 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.

# Table des matières

Avant-propos .....	1
Table des matières.....	2
1. Règles générales .....	4
1.1. Licence obligatoire.....	4
1.2. Catégories d'âge et de poids.....	4
1.2. Durée .....	5
1.4. Techniques générales autorisées.....	6
1.5. Parties du corps sur lesquelles les frappes sont interdites .....	7
1.6. Techniques/actions générales interdites.....	7
1.7. Conséquences de l'application d'une technique/action interdite .....	10
1.8. Système de pointage .....	10
1.9. Contact léger et contrôlé.....	11
1.10. Temps de récupération pour les jeunes .....	11
1.11. Arrêt de la rencontre par l'arbitre .....	11
1.12. Vêtements et équipement pour les rencontres .....	12
1.13. Serrer la main.....	14
1.14. Liquides interdits .....	15
1.15. Contrôle du dopage .....	15
1.16. Mesures disciplinaires .....	16
1.17. Commandes .....	17
2. Moniteurs et soigneurs.....	0
2.1. Licence du moniteur et des soigneurs .....	0
2.2. Vêtements des hommes/ femmes de coin.....	0
2.3. Matériel obligatoire dans le ring .....	0
2.4. Tâche du moniteur.....	0
3. Parents et supporters .....	0
3.1. Actions interdites pour un parent/supporter.....	0
3.2. Conseils pour le parent/supporter .....	0

4. Arbitres et officiels.....	0
4.1. Diplôme officiel.....	0
4.2. Licence officielle .....	0
4.3. Vêtements officiels .....	0
4.4. Tâches de l'équipe officielle LFKBMO.....	1
4.5. Procédures de l'équipe officielle LFKBMO.....	3
4.6 Encadrement des rencontres de jeunes (à l'attention des arbitres).....	12
4.7 Neutralité.....	13
4.8 Conflit d'intérêt .....	13
5. Rencontre de boxe éducative.....	14
5.1 Demande rencontre des jeunes .....	14
5.2 Modalités pratiques pour réunions de jeunes .....	14
5.3 Matchmaking pour les jeunes .....	15
5.4 Installations obligatoires .....	17
5.5 Assurance & licence.....	19
5.6 Rémunération des officiels.....	19
5.7 Violation des accords.....	19
5.8 Media.....	20

# 1. Règles générales

Les règles générales s'appliquent à toutes les rencontres éducatives de jeunes encadrées par la LFKBMO, indépendamment des règles de compétition spécifiques (combats juniors). En d'autres termes, **ces règles s'appliquent à tous les oppositions sans résultat**

## 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

	6 à 12 ans	12 à 15 ans
Différence d'âge	2 ans <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.

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

**NB : En-dessous de 6 ans, il n'y a pas de participation possible à une rencontre éducative officielle 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.	6 ans	7 ans	8 ans	9 ans	10ans	11ans	12ans	13ans	14ans	15ans
6 ans	3 kg	3 kg								
7 ans	3 kg	3 kg	3 kg							
8 ans		3 kg	3 kg	3 kg						
9 ans			3 kg	3 kg	3 kg					
10ans				3 kg	3 kg	3 kg				
11ans					3 kg	3 kg	3 kg			
12ans						3 kg	3 kg	3 kg		
13ans							3 kg	3 kg	3 kg	
14ans								3 kg	3 kg	3 kg
15 ans									3 kg	3 kg

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

## 1.2. Durée

- La durée des oppositions est de 2x1 minutes avec un temps de repos de 30 secondes entre les deux rounds.
- Le nombre d'oppositions pour un évènement :
  - o 1 surface : **maximum** 35 oppositions ;
  - o 2 surfaces : **maximum** 30 oppositions ;
  - o 3 surfaces : **maximum** 25 oppositions.

## 1.4. Techniques générales autorisées

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

### 1.4.1. 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	/

### 1.4.2. Techniques de pieds

Les techniques de coups de pied suivantes, correctement exécutées, sont autorisées : low kick, middle kick, high kick (à partir de 12 ans), front kick, axe kick, side kick et back kick (coup de pieds retourné en ligne ou circulaire).

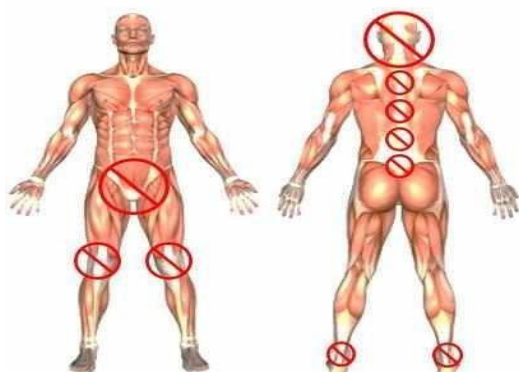
	L'un ou les deux adversaire(s) a (ont) moins de 12 ans.	Les deux adversaires ont 12 ans minimum.
<b>Tête</b> (de face, côté, en haut ou en bas)	<b><u>INTERDIT</u></b>	Autorisé
<b>Poitrine</b>	Autorisé	Autorisé
<b>Ventre</b>	Autorisé	Autorisé
<b>Côté du corps</b>	Autorisé	Autorisé
<b>Bras</b>	Autorisé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

### 1.4.3. Techniques de genou

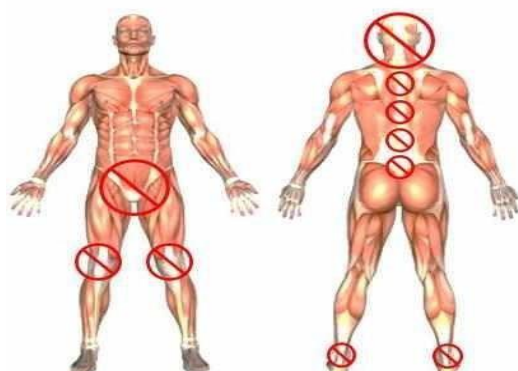
Les techniques de genou sont interdites.

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

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



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



## 1.6. Techniques/actions générales interdites

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

### 1.6.1. Interdiction des contacts violents

Pendant une rencontre éducative de jeunes, seul le contact léger et contrôlé est autorisé. Lorsque quelqu'un commet une erreur au cours d'une rencontre de jeunes, l'arbitre, en consultation avec le responsable officiel, décide de l'arrêt de la rencontre.

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.

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

## 1.6.2. 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 sans contrôle et/ou avec l'intention de frapper l'adversaire 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.
- • Éviter 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.

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

### 1.7.1. 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 la rencontre, signale un point d'attention à l'athlète. Cet avertissement sera rapide et toujours à un moment sûr.

Lorsqu'un athlète reçoit une troisième réprimande pour la même infraction, la rencontre sera stoppée.

#### *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, 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 ?

## 1.8. Système de pointage

À la fin de chaque rencontre, les 2 participants sont considérés comme égaux. Il n'y a pas de vainqueurs ou de perdants

## 1.9. Contact léger et contrôlé

Durant les rencontres éducatives, le contact léger et contrôlé est autorisé. 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 éducatives, 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.

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

La rencontre est arrêtée 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.

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. 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 équipement pour les rencontres

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

### 1.11.1 Vêtements autorisés

#### *Casques*

Obligatoire et sera fourni et approuvé par la LFKBMO.

#### *Gants*

Fournit par l'athlète ou son équipe.

Les gants doivent être approuvés par le responsable de la LFKBMO présent lors d'événement.

#### *Protège-tibias*

Protège-tibias en mousse et recouverte de tissus de type « chaussettes ».

Fournit par l'athlète ou son équipe.

Les protections doivent être approuvés par le responsable de la LFKBMO présent lors d'événement.

Ils doivent couvrir l'ensemble du tibia et être suffisamment rembourrés.

#### *Protège-dents*

Fournit par l'athlète ou son équipe.

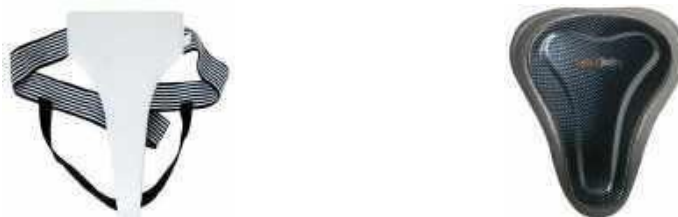
Il est recommandé d'acheter un protège-dents d'une épaisseur et d'une qualité convenables, qui s'adapte bien à la bouche.

#### *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 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.



### *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 et le maillot de corps obligatoires.



### 1.12.2. Vêtements interdits

- • Vêtements avec poches, fermetures éclairs, trous ou boutons.
- • Vêtements avec des textes ou des images provocants.
- • Couvrir les vêtements d'une autre couleur que le blanc.
- • 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

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

## 1.13. Serrer la main

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

### 1.13.1. 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.

### 1.13.2. 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".
- À tout autre moment, il **n'est PAS** permis de se serrer (« checker ») la main.

## 1.14. Liquides interdits

L'utilisation de graisse, de vaseline 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.

## 1.15. 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.

### 1.15.1. 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/>

### 1.15.2. 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.

### 1.15.3. 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/>

### 1.15.4. 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 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.

### 1.15.5. 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 : [guywarrinier@gmail.com](mailto:guywarrinier@gmail.com)

## 1.16. 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 ».

## 1.17. 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, ...)

## 2. 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 12 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.

### 2.1. 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.

### 2.2. 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.

### 2.3. 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.

### 2.4. Tâche du moniteur

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

#### 2.4.1 Connaissance de la réglementation

Il est important que chaque responsable de club puisse comprendre et assimiler la différence entre les compétitions avec résultats (combat junior) et les compétitions sans résultat (boxe éducative) visant la promotion du sport pour tous.

Il est nécessaire de promouvoir les premières expériences/sensations d'oppositions.

Chaque responsable de club est responsable du comportement de ses participants ainsi que de son public.

Les propos et incitations à la violence sont prohibés. Il est primordial que les représentants de chaque club puissent montrer l'exemple et fassent preuve de bienveillance.

Le principal avantage d'une bonne connaissance des règles est que le moniteur peut préparer son athlète au mieux en fonction des spécificités des rencontres éducatives. 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;
- • Disqualification en raison d'un mauvais comportement du moniteur ou des supporters.
- • Inscription refusée si l'enfant a participé à 3 combats avec résultats (combat junior)
- • Si un enfant est disqualifié pour non-respect des consignes (et/ou règlement) à plus de 2 reprises, il ne pourra plus participer en rencontre boxe éducative (une liste des boxeurs disqualifiés sera tenue à jour par le responsable)

#### 2.4.2. 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 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.

#### 2.4.3. 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 éducative
- • Pesée régulière de l'athlète.
- • Accompagnement à la pesée et au contrôle médical. Il est interdit aux athlètes de moins de 14 ans de se peser en sous-vêtements.
- • 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.

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

##### Avant la rencontre

Le moniteur détermine quand une personne est prête à participer à une rencontre jeune. 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 l'expérience complète et exacte de son athlète.

##### Pendant la rencontre

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.

#### 2.4.5. 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.

#### 2.4.6. 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.



## 3. Parents et supporters

### 3.1. 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.

### 3.2. 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 éducative. 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 éducatives ont pour objectifs de favoriser l'apprentissage. La recherche d'un environnement propice à celui-ci doit donc prévaloir sur la poursuite de résultat 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 de performance. 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 ou un échec 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 éducative. 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 éducative et laisser l'analyse et l'ajustement au moniteur.





## 4. Arbitres et officiels

Ce chapitre présente le fonctionnement de l'équipe officielle.

### 4.1. 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 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.

#### 4.1.1 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 ?

### 4.2. Licence officielle

Un membre actif de l'équipe officielle doit toujours être en possession d'une licence LFKBMO 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.

### 4.3. 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.

#### 4.3.1. Non autorisé :

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

#### 4.3.2. Spécifique à l'arbitre :

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

### 4.4. Tâches de l'équipe officielle LFKBMO

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

#### 4.4.1. Responsable officiel

Le fonctionnaire principal est responsable de la rencontre éducative. 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.
- • Il fournit le matériel nécessaire tel que médailles, cloche et chronomètre.
- • Il supervise la pesée.
- • Il fournit les 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.
- • Annoncer les résultats. Il s'agit de la tâche de l'annonceur du ring.



#### 4.4.2. Chronométrateur

Le chronométrateur est souvent (pas toujours) la même personne que le speaker de la rencontre. 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.

#### 4.4.3. 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 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.
- • A l'annonce du résultat, l'arbitre lève la main des participants.

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

- • 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.

#### 4.5. 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 1 heure 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 des rencontres 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 14 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 ;

### *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.

### *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.

#### 4.5.2. 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
- • 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 éducative puisse commencer.

#### 4.5.3. 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 immédiat.

**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 ne se présente pas = pas de rencontre

#### 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 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.

#### 4.5.5. 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.*



#### 4.5.6. 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 éducative.
- • 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.
- 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.
- Si l'athlète indique qu'il veut continuer mais que l'arbitre est d'avis que ce serait irresponsable = fin de rencontre.
- Si un deuxième temps de récupération est nécessaire durant la rencontre = fin de rencontre.

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

L'arbitre applique d'abord le temps de récupération. 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 du responsable. 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.

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

Le contact à la tête n'est pas autorisé pour les athlètes entre 6 et 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 ou disqualification*

En fonction de la gravité de la situation, l'arbitre peut utiliser un avertissement, 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).

#### 4.5.9 Procédure : contact non contrôlé

Ces règles s'appliquent aux enfants qui peuvent effectuer un contact léger et contrôlé. 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 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, prenez le temps de rappeler aux deux athlètes l'importance d'un contact **contrôlé** 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)

#### 4.5.10 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.

#### 4.5.11 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.

##### *Match nul*

Les rencontres éducatives connaissent tous le même résultat, 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 médailles.

#### 4.6 Encadrement des rencontres éducatives (à l'attention des arbitres)

L'encadrement d'une rencontre éducative exige une concentration et une empathie supplémentaires. C'est la raison pour laquelle la LFKBMO propose une formation d'arbitre (voir précédemment dans le document).

##### 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.

## 4.7 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 ?*
- 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 opportunités ?*

## 4.8 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.

## 5. Rencontre de boxe éducative

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).

### 5.1 Demande rencontre des jeunes

Avant de pouvoir commencer l'organisation pratique d'une rencontre éducative, 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.

#### 5.1.1 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 rencontres (souhaitée) et de la pesée.  
Lieu de la rencontre - adresse complète.

### 5.2 Modalités pratiques pour réunions de jeunes

#### 5.2.1 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.

#### 5.2.2 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 14 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.

### 5.2.3 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 1 heure avant le début de l'événement;  
30 rencontres sont autorisées par surface de combat

### 5.2.4 Logo LFKBMO

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

### 5.2.5 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.

### 5.2.6 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 (combat junior + boxe éducative)

## 5.3 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.

### 5.3.1 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  
Nombre de combats avec résultats

### 5.3.2 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.

### 5.3.3 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.

#### *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.

### *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 participer à la boxe éducative ou non

### *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 la rencontre.

## 5.4 Installations obligatoires

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

### 5.4.1 Equipe de délégués officiels

L'équipe des officiels est désignée par la fédération et se compose d'un délégué officiel et d'un arbitre apr surface de combatss.

#### **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 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.

### 5.4.2 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.

### 5.4.3 Speaker

La présence d'un speaker est obligatoire.

#### **Les tâches d'un speaker :**

Annonce le match ;  
Informe le public ;  
Assiste le chronométrateur ;

### 5.4.4 Ring (ou tatami)

Le ring (ou tatami) 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 4 x 4 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 trois 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.

Tatami : minimum 4 x 4 mètres

Garder 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 (éventuellement 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

#### 5.4.5 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.

#### 5.4.6 Médailles

Lors d'une rencontre éducative, une médaille est remise à chaque participant. Celles-ci sont fournies par la fédération. Il est nécessaire d'informer le responsable par mails 7 jours avant l'événement du nombre de rencontres proposées

#### 5.5 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.

#### 5.6 Rémunération des officiels

Les rémunérations de l'équipe des officiels doivent être payé suivant la facture établie.

#### 5.7 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.

## 5.8 Media

### 5.8.1 Autorisation publication des images

Pour les photos et les vidéos prises durant l'évènement, 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'évènement.

### 5.8.2 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 **RECONNAISSABLES**, 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**.

### 5.8.3 Interdiction de photographier et d'enregistrer

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