

# Règlement d'arbitrage de Full contact



## **Table des matières**

### Chapitre 1 : le Full Contact

<b><u>ART.1. DEFINITION DU FULL CONTACT</u></b> .....	pg 4
<b><u>ART.2. REGLES DU FULL CONTACT</u></b> .....	pg 4
<b><u>LE RING</u></b> .....	pg 5
• Art.2.1. Le plancher.....	pg 5
• Art.2.2. Les cordes.....	pg 5
<b><u>ART.3. REGLEMENT MEDICAL</u></b> .....	pg 6
<b><u>ART.4. CATEGORIES D'AGE</u></b> .....	pg 6
• Art.4.1. Pré combat.....	pg 6
• Art.4.2. Juniors .....	pg 6
• Art.4.3. Féminines .....	pg 6
• Art.4.4. Masculins .....	pg 6
<b><u>ART.5. L'EQUIPEMENT</u></b> .....	pg 7
• Art.5.1. La tenue .....	pg 7
• Art.5.2. Les gants .....	pg 7
• Art.5.3. Les bandages .....	pg 7
• Art.5.4. Protections obligatoires .....	pg 8
<b><u>ART.6. PESEE</u></b> .....	pg 8
<b><u>ART.7. DELEGATION OFFICIELLE</u></b> .....	pg 9
• Art.7.1. Le délégué officiel.....	pg 10
• Art.7.2. Le service médical .....	pg 11
• Art.7.3. Le délégué aux fullers .....	pg 11
• Art.7.4. Le chronométreur .....	pg 12
• Art.7.5. L'arbitre.....	pg 12
• <i>Art.7.5.1. Tenue de l'arbitre</i> .....	pg 12
• <i>Art.7.5.2. Attributions de l'arbitre</i> .....	pg 13
• <i>Art.7.5.3. Intervention de l'arbitre</i> .....	pg 13
<b><u>ART.8.TOUCHES AUTORISEES EN FULL CONTACT</u></b> .....	pg 15
<b><u>ART.9. ZONES DE FRAPPES NON AUTORISEES</u></b> .....	pg 15
<b><u>ART.10. TECHNIQUES AUTORISEES</u></b> .....	pg 15

---

<b>ART.11. LES SANCTIONS DE L'ARBITRE</b> .....	pg 16
• Art.11.1. Les avertissements et points négatifs .....	pg 16
• Art.11.2. La disqualification .....	pg 17
<b>ART.12. LE HORS COMBAT (OU KO)</b> .....	pg 18
<b>ART.13. LES JUGES</b> .....	pg 19
• Art.13.1. Tenue du juge .....	pg 19
• Art.13.2. Score .....	pg 20
• Art.13.3. Système de score .....	pg 20
• Art.13.4. Modalités de jugement .....	pg 21
• Art.13.5. Nombre de coups de pied par reprise .....	pg 21
• <i>Art.13.5.1. Pour une rencontre en 2 reprises</i> .....	pg 22
• <i>Art.13.5.2. Pour une rencontre en 3 reprises</i> .....	pg 22
• <i>Art.13.5.3. Pour une rencontre en 5 reprises</i> .....	pg 22
• <i>Art.13.5.4. Pour une rencontre en 7 reprises</i> .....	pg 22
<b>ART.14. LES JUGES REFERANT AUX COUPS DE PIED</b> ....	pg 23
<b>ART.15. LES SOIGNEURS</b> .....	pg 23
• Art.15.1. Fonctions et attributions des soigneurs .....	pg 23
<b>ART.16. LE PRESENTATEUR</b> .....	pg 24
<b>ART.17. L'ORGANISATEUR</b> .....	pg 25
<b>ART.18. RECLAMATIONS</b> .....	pg 25
• Art.18.1. Changement de décision .....	pg 25
• Art.18.2. Situations non prévues au règlement .....	pg 25
<b>ART.19. FEUILLE DE PESEE</b> .....	pg 26
<b>ART.20. FEUILLE DE RENCONTRE</b> .....	pg 27

### **ART.1 - DEFINITION DU FULL CONTACT**

**Le Full contact est une discipline de sport de combat de percussion pieds poings, où l'intention d'un combattant est de battre son adversaire par la force, la technique, la tactique et la pleine puissance des coups.**

**Les coups de poings et de pieds doivent être donnés sur des cibles légales autorisées, avec précision, vitesse et détermination, réalisant un réel impact.  
Les coups de poings et de pieds sont autorisés, sur le devant et le côté de la tête, le devant et le côté du corps, au dessus de la ceinture ; le balayage est également autorisé.**

**Le combat se déroule sur un ring.**

**L'arbitre central ne juge pas les combattants ; il s'assure que les règles soient correctement appliquées.**

**Les juges comptabilisent les techniques autorisées et notent les points sur une feuille de jugement.  
Les résultats sont annoncés par trois ou cinq juges grâce aux feuilles de jugement.**

### **ART. 2 - REGLES DU FULL CONTACT**

Les fullers montent sur le ring et mettent leurs gants en contact (salut).

Ensuite, ils reculent et se mettent en position de combat en attendant le signal de départ de l'arbitre.

L'arbitre demande aux juges s'ils sont prêts ; ceux-ci répondent en levant le bras. Il demande au chronométreur s'il est prêt, celui-ci répond en levant le bras.

Le temps ne peut être arrêté que par le STOP. Le temps n'est pas arrêté lors des avertissements, sauf pour les points négatifs où l'arbitre arrêtera le chronomètre. L'arbitre n'est pas autorisé à parler aux combattants pendant le combat.

Les combattants peuvent avoir un ou deux coach(s) dans leur coin pendant le combat. Tous deux doivent rester dans le coin des coachs durant le match. Ils doivent être Moniteur Fédéral ou/et Instructeur Fédéral.

Aucun coach n'est autorisé à pénétrer sur le ring pendant le combat, ni à communiquer ou se joindre aux juges et aux arbitres. Aucun coach n'est autorisé à faire des remarques désobligeantes à propos d'un arbitre ou d'un juge. Celui-ci devra être en tenue de sport sans signe distinctif (casquette, politique, religieux, etc.....)

Seul l'arbitre peut demander à arrêter le chronomètre. Un combattant peut demander l'arrêt du temps en levant un bras afin de replacer son équipement de sécurité ou faire vérifier une blessure. L'arbitre ne doit pas arrêter le temps s'il estime que cela fera perdre l'avantage à l'autre combattant. Les arrêts doivent être utilisés au minimum.

Si un arbitre estime qu'un combattant utilise les arrêts afin de se reposer ou d'empêcher son adversaire de marquer des points, un avertissement lui est donné ; si cela se reproduit, l'arbitre peut demander un point négatif pour non respect des règles du full contact.

### **LE RING**

Les rencontres de full contact s'effectuent sur un ring dont la surface peut faire 25 m<sup>2</sup> minimum et 36 m<sup>2</sup> maximum entre cordes (ring à 4 cordes obligatoire).

#### **Art. 2-1 Le plancher**

Il doit dépasser hors des cordes de 0,5 m minimum de chaque côté. Il est horizontal, solide et bien joint.

Il est recouvert d'une toile tendue sous laquelle est disposé un feutre de 1,25 cm d'épaisseur au maximum.

#### **Art. 2-2 Les cordes**

Le ring est entouré de quatre rangs de fortes cordes en chanvre ayant au minimum 2 cm de diamètre. Elles sont entourées d'étoffe ou de plastique.

Elles sont au minimum à 0,30 m des poteaux et les coins sont rembourrés de la base au sommet par un coussin de protection.

Si le ring est monté à proximité d'un mur ou d'une cloison, la distance de sécurité entre la cloison ou le mur et les cordages du ring doit être au moins de 1,50 m.

Les cordes sont ainsi placées :

- La 1<sup>ère</sup> à 0,40 m du plancher
- La 2<sup>ème</sup> à 0,80 m du plancher
- La 3<sup>ème</sup> à 1,20 m du plancher
- La 4<sup>ème</sup> à 1,50 m du plancher

Les cordes sont reliées entre elles verticalement par des lanières. Les rings doivent disposer obligatoirement de 4 cordes.

### **ART. 3 - REGLEMENT MEDICAL :**

Chaque fullleur doit avoir son propre passeport sportif, avec les examens médicaux appropriés ; celui-ci devra être présenté à chaque contrôle et procédure de pesée.

- Examen ophtalmologique 3 miroirs : classe B et A, renouvelable tous les ans.
- Examen cardiologique : classe A, B, C ; valable 18 mois (cadet 2ème année pour le pré combat ).
- Certificat médical de non contre indication à la pratique du full contact en compétition.

Les deux premiers examens médicaux doivent être faits par des spécialistes (cardiologue, ophtalmologue). Ils doivent apposer leur cachet et signature sur le passeport dans la case des certificats médicaux, ou sur une prescription annexe qui sera alors jointe au passeport.

Tout fullleur n'étant pas en règle avec le règlement médical ne peut pas combattre.

### **ART. 4 – CATEGORIES D'AGES**

#### **Art. 4.1 Pré-combat**

Ne peut se faire obligatoirement que sur tatami. Sur demande exceptionnelle à la fédération, 2 rencontres sur ring peuvent être accordées lors d'un gala.

- 2 ans de licence.
- Cadet 2ème année.
- Reprise 2 x 1'30 pour tout type de rencontre (Championnats et Galas).
- Autorisation parentale (du ou des tuteurs légaux) obligatoire pour tous les combats : à renouveler à chaque manifestation.

#### **Art. 4.2 Junior (hommes femmes)**

- 3x1'30 pour tout type de rencontre (Championnat et Gala).

#### **Art. 4.3 Féminines**

- Classe C Femmes 3 x 2' (finales et galas) 2 x 2' (qualifications)
- Classe A Femmes 5 x 2' (finales et galas) 3 x 2' (qualifications)

#### **Art. 4.4 Masculins**

- Classe C Hommes 3 x 2' (finales et galas) 2 x 2' (qualifications)  
*Pour passer de classe C à classe B, il faut avoir 7 combats gagnants en classe C.  
LES COMBATS JUNIORS NE SONT PAS COMPTABILISES.  
Si un fullleur classe C boxe en classe B en gala, celui-ci passe automatiquement B.*

- Classe B Hommes 5 x 2' (finales et galas) 3 x 2' (qualifications)  
*Pour passer de classe B à classe A, il faut avoir 9 combats gagnants en classe B  
Si un fullleur classe B boxe en classe A en gala, celui-ci passe automatiquement A.*

- Classe A Hommes 7 x 2' (finales et galas) 5 x 2' (qualifications)

En Championnat National, un compétiteur ne disposant pas de la nationalité française ne pourra être inclus ; les fullieurs devront obligatoirement présenter leur carte d'identité nationale, à la pesée.

### **ART. 5 - L'EQUIPEMENT**

Les différents articles composant l'équipement de Full Contact doivent être soumis à l'homologation de la FFFCDA.

#### **Art. 5-1 La tenue**

Elle devra être décente et propre, appropriée à la pratique du Full contact.

Le port de tout objet métallique ou de matériaux durs (boucles, chaînes, colliers, bagues, piercing, barrettes...) est interdit et ce pour des raisons de sécurité.

Les prothèses auditives et optiques sont interdites en compétition.

Les fullieurs portent des pantalons type Full Contact, ceinture obligatoire, celle-ci devant être correctement nouée par un nœud plat.

En classe C/B/A, le fullieur boxe torse nu (en light contact, le fullieur porte un tee-shirt).

Pour les féminines : tee-shirt, débardeur ou brassière.

#### **Art. 5-2 Les gants**

Ils doivent être en bon état et homologués par la FFFCDA.

Ils doivent peser :

- 8 OZ pour les catégories de poids comprises entre – de 51 kg à – de 63,5 kg,
- 10 Oz pour les catégories de poids comprises entre + de 63,5 kg à – de 81kg,
- 12 OZ pour les catégories de poids de + de 81kg.

Ils peuvent être avec ou sans lacets suivant le type de compétition.

#### **Art. 5-3 Les bandages**

Les fullieurs ont le droit à une bande de pansement, non extensible, n'excédant pas 2,50 m de long et 0,05 m de large ou une bande Velpeau de 2 m de long et 0,05 m de large qui peut être entourée autour de chaque main.

Aucun autre type de bandage n'est autorisé. L'emploi de caoutchouc, de sparadrap ou de produits similaires est interdit.

Toutefois un sparadrap de 7,5 cm de long et de 2,5 cm de large peut être appliqué au poignet pour retenir le bandage. L'usage de toute autre attache est interdit.

Le D.O. peut mettre en place la vérification du matériel.

Le délégué au fullieur peut assister à la mise des gants afin d'assurer le respect des règles. Cependant, il marque les bandages avant la rencontre et les vérifie avant la proclamation des résultats.

### Art. 5-4 Protections obligatoires

**HOMMES** : gants, protège pieds qui recouvrent tous les doigts de pied, slip, coquille, protège tibias sans armatures, protège dents, et casque éventuellement.

**FEMMES** : gants, protège pieds qui recouvrent tous les doigts de pied, coquille anatomique, protège poitrine, protège tibias sans armatures, protège dents, et casque éventuellement.

### HYGIENE ET SECURITE

- Les ongles de pieds doivent être courts et propres.
- Les cheveux doivent être attachés. L'emploi d'objets durs ( barrettes ) est interdit.

### ART. 6 - LA PESEE

Lors des championnats et des compétitions officiels, les règles suivantes sont appliquées :

Le championnat ou la compétition se fait obligatoirement par des officiels licenciés, qui **vérifient que les certificats médicaux sont bien à jour pour la compétition, que le fullleur est bien inscrit dans sa classe de combat (voir le nombre de combats et la catégorie d'âge). Les officiels vérifient également la pièce d'identité (nationalité française). Si un fullleur a plus de combats prévus en classe C, il passe automatiquement en classe B, idem de classe B en classe A (voir art. 4.4).**

Pour toutes les rencontres, tous les fullleurs de toutes les catégories, doivent être pesés soit sur une balance à curseur (+/-20gr), soit sur une balance électronique (+/-100gr). Celle-ci doit être tarée tous les ans.

Chaque combattant est pesé officiellement durant le temps de la pesée officielle (1h), il peut se peser 1 fois pour vérifier son poids dans la catégorie où il est inscrit (aucune tolérance de poids ne sera autorisée pour les rencontres officielles). Pour boxer en full contact, le fullleur doit être à jour de ses examens médicaux (voir ART.3).

En cas de dépassement de la limite de poids, la disqualification est prononcée. Cependant, il faut savoir que les fullleurs, avant la pesée officielle, ont la possibilité de vérifier leur poids sur des balances annexes mises à leur disposition durant le temps imparti à la pesée.

En rencontre autorisée, le fullleur peut boxer dans la catégorie supérieure à condition que la différence de poids avec l'autre fullleur n'excède pas 3kgs.

La durée de la pesée est au maximum de 1 heure ; c'est la montre du D.O qui fera foi de l'heure exacte. Suivant le nombre de participants, la durée pourra être prolongée par le D.O.

L'organisateur est tenu de fournir le numéro de téléphone de la salle ou de son portable aux clubs convoqués afin de permettre à ceux-ci de prévenir avant la fin de la pesée de tout incident pouvant entraîner un retard dans leur arrivée.

C'est au cours de la pesée que chaque fullleur remet sa licence fédérale, son passeport sportif et sa carte d'identité au D.O qui vérifie leur conformité.

Le contrôle médical doit être organisé dans les deux heures précédant la rencontre sportive. Sauf pour les rencontres officielles, celui-ci n'est pas obligatoire. De ce fait, il peut être dissocié de la pesée.

Lors de la pesée, le poids, la tension et la conformité des certificats médicaux de chaque fullleur sont inscrits sur la feuille de pesée ; celle-ci, à la fin de la pesée, est signée par le D.O et le médecin.

La pesée des femmes est séparée de celles des hommes et doit être réalisée uniquement par des femmes.

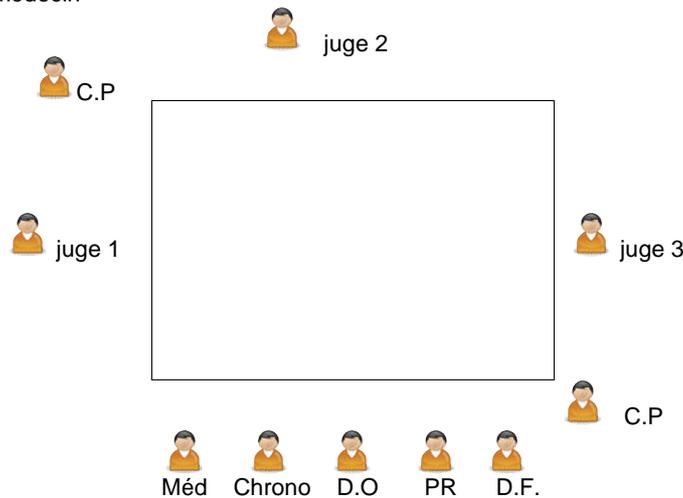
### ART. 7 - LA DELEGATION OFFICIELLE

Elle est désignée par l'instance fédérale de niveau départemental, régional, ou national en fonction du niveau de la compétition.

Elle comprend :

- Le délégué officiel/ le délégué aux fullleurs,
- Le chronométrateur,
- L'arbitre,
- Les juges,
- Le médecin

PR = Présentateur



### Art. 7-1 Le délégué officiel

Il représente l'instance fédérale de niveau départemental, régional ou national. Il est responsable en cas de non respect du règlement et désigné par sa Ligue. **Il doit être majeur.**

Il est responsable de la délégation officielle.

Il doit être choisi parmi la liste des DELEGUES OFFICIELS.

- Ligue pour toute réunion de niveau départemental.
- Ligue pour toute réunion de niveau régional.
- Nationaux pour toute réunion de niveau national.

Il assure les fonctions suivantes :

- Officialisation des rencontres.
- Avec le responsable d'arbitrage, affectation des juges et arbitres pour chaque rencontre.
- Observation du bon déroulement des rencontres.
- Proclamation du résultat.

#### **Apposition de sa signature**

- pour authentifier le résultat des rencontres sur les passeports : bien marquer dans quelle classe le fullleur a boxé.
- sur la feuille de réunion.
- sur la feuille de pesée, à côté de celle du responsable de pesée, s'il y en a un.

#### **Le D.O. a la responsabilité des documents administratifs de la réunion (avant et après)**

- Feuille de pesée,
- Feuille de réunion,
- Bulletin de jugement,
- Feuille de déclaration d'accident,
- Diplômes pour les titres,
- Transmettre les résultats à l'instance supérieure,
- Responsabilité de la pesée,
- Enregistrement des réclamations.

En cas de réclamation après le combat, celle-ci doit être faite par le coach du fullleur et ne peut être prise en compte que sur un vice de forme du combat. Celle-ci est formulée avant la fin de la manifestation et est mentionnée sur la feuille de réunion. Toute réclamation après la fin de la manifestation n'est pas recevable.

Il s'assure de la présence du service médical à la table des officiels, lors des rencontres de full contact. **Si celui-ci doit s'absenter pour soigner un fullleur, les rencontres doivent être interrompues.**

Il est responsable pour prendre toute décision et a tout pouvoir dans la limite des points prévus dans les règlements régissant la sécurité lors de la manifestation.

### Art. 7-2 Le service médical

La présence du médecin est obligatoire pour toutes les rencontres organisées et autorisées par la FFFCDA et cela pour le light, le full et le semi contact.

**LE SERVICE MEDICAL NE DOIT QUITTER LA SALLE QU'UNE FOIS CELLE-CI TOTALEMENT EVACUEE.**

Le service médical devra donner des soins en cas de besoin, tant aux fullieurs qu'aux officiels et aux spectateurs.

Le contrôle médical **est conseillé** avant les rencontres de Full Contact. Il peut avoir lieu pendant la pesée ou après, et déclare si le fullieur est apte à boxer (après examen et vérification de son passeport sportif à jour des autorisations médicales).

Le service médical peut examiner et soigner un fullieur durant la minute de repos. Au cours de la rencontre, à la demande de l'arbitre, il peut examiner un fullieur (ou de sa propre initiative par l'intermédiaire du D.O) **et décider** de sa capacité à poursuivre la rencontre.

Dans le cadre de la prévention des hépatites et du sida, le médecin ou l'arbitre doivent interrompre le combat lorsqu'un des deux fullieurs présente une hémorragie.

Le service médical aura une sacoche composée de façon à répondre aux besoins les plus urgents.

Il est tenu de signer la feuille de réunion et d'y consigner, ainsi que sur le passeport sportif de l'intéressé, tous les faits de son ressort, **particulièrement les suspensions médicales.**

### Art. 7-3 Le délégué aux fullieurs

Il assure les fonctions suivantes :

- Il assiste à la pesée dont le D.O. a la responsabilité,
- Il vérifie la régularité de l'équipement des fullieurs avant qu'ils combattent, (entrée dans l'enceinte),
- Il s'assure qu'en cas de détérioration du matériel de boxe, son remplacement a bien été prévu,
- Il vérifie la conformité de l'enceinte,
- Il doit être choisi parmi les titulaires juges ou arbitres de ligue minimum.

#### Art. 7-4 Le chronométréur

Il chronomètre :

- Le temps des reprises.
- La minute de repos.
- Le temps de retard sur l'enceinte du ou des fullers à la demande de l'arbitre.
- A la fin du repos, il fait annoncer 5 secondes en donnant plusieurs petits coups sur le gong et fait annoncer « second dehors ». A la 60ème seconde, il fait sonner le gong et attend le commandement de l'arbitre pour déclencher le chronomètre.

Ce n'est qu'au commandement « **fight** » de l'arbitre qu'il déclenche son chronomètre.

A chaque commandement « **stop** » de l'arbitre, il arrête le chronomètre.

#### Art. 7-5 L'arbitre

**Il ne devra pas remplir d'autre fonction (il ne pourra pas être coach).**

L'arbitre doit être du niveau au moins égal à celui de la rencontre.

Rôle et définition de l'arbitre.

Il fait respecter le règlement fédéral et, en cas d'infraction répétée ou grave, peut sanctionner « seul » ou avec l'avis des juges.

Il devra donc connaître parfaitement les règlements :

- Techniques
- Sportifs
- D'arbitrage

##### ***Art. 7-5-1 Tenue de l'arbitre***

Tous les arbitres auront la tenue suivante :

- Pantalon noir – ceinture sans boucle,
- Polo fédéral avec logo
  - Blanc pour départemental,
  - Rouge pour régional,
  - Bleu pour national.
- Chaussures de sport noires (chaussures de ville interdites).

L'arbitre devra retirer montre, bracelet et lunettes.

Le port de gants chirurgicaux est obligatoire en rencontre de full contact.

**Art. 7-5-2 Attributions de l'arbitre**

Il doit :

- Etre toujours le premier sur l'aire de rencontre,
  - S'assurer de la conformité de l'aire de rencontre,
  - S'assurer de la présence et de l'attention du DO, des juges, du chronométrateur,
  - S'assurer de la présence du service médical,
  - Se faire présenter les soigneurs (2 par fullieur),
  - Réunir les deux fullieurs au centre du ring ou de l'aire de combat au début de chaque rencontre afin de faire les recommandations nécessaires,
  - S'assurer avant chaque reprise du port du protège dents,
  - S'assurer au début de chaque reprise que rien n'encombre l'aire de combat,
  - Veiller à ce que les deux fullieurs se saluent correctement au début de la rencontre et à la fin de celle-ci,
  - S'assurer qu'entre chaque reprise les juges remplissent bien les bulletins,
  - Recueillir les bulletins de juges à la fin de la rencontre et vérifier :
    - la présence de la signature du juge,
    - l'absence de rature,
    - la décision complète,
- et les transmettre au D.O,
- Désigner le vainqueur en levant son bras dès que le D.O fait proclamer le résultat.

**Art. 7-5-3 Intervention de l'arbitre**

L'arbitre ne devra pas remplir d'autres fonctions que celles qui lui sont confiées durant la manifestation.

**GARDE**

Avant le début de chaque rencontre, et entre les reprises.

**STOP = arrêt du chronomètre**

Lorsqu'il désire stopper pour une raison X.

**FIGHT**

Pour commencer la rencontre.

**BREAK**

Pour séparer une position de corps à corps, après quoi chaque boxeur doit reculer d'un pas avant de reprendre le combat.

L'arbitre fait reprendre le combat à l'endroit où il a été arrêté sauf en cas d'attribution de pénalités.

Il doit veiller à faire respecter, dans l'enceinte, l'esprit et les règles du full contact et doit prendre toutes les mesures nécessaires à cet effet.

Il doit veiller à ce que les deux fullieurs se présentent au bord de l'aire de rencontre dans la minute qui suit l'appel de leur rencontre.

Si l'un des fullers, sans raison valable reconnue, se présente en retard, les sanctions suivantes seront prises à son encontre :

- 1 minute de retard après l'arrivée de son adversaire dans l'aire de rencontre, l'arbitre donne seul le premier point négatif.
- Après 2 minutes de retard, l'arbitre donne seul le 2ème point négatif.
- Après 3 minutes de retard, l'arbitre déclare seul la disqualification pour retard. C'est le chronométrateur, qui à la demande de l'arbitre, décompte le temps.

Il doit veiller à ce que les soigneurs soient bien au nombre de deux au maximum, et qu'ils ne donnent aucun conseil pendant le cours des reprises.

Le non respect de cette règle peut entraîner les sanctions suivantes :

- 1<sup>ère</sup> fois : l'arbitre donne seul un avertissement au coach.
- 2ème fois : l'arbitre donne seul un avertissement officiel au coach.
- 3ème fois : l'arbitre donne seul un point négatif au fuller (pour non respect des commandements de l'arbitre vis-à-vis du coach).

Si un fuller ne combat pas dans les règles, et que l'arbitre juge que le fuller mérite une sanction, celui-ci arrête le combat, demande aux 2 fullers d'aller dans les coins neutres. L'arbitre se place de façon à ce que tous les juges le voient, il prononce la demande de sanction le plus clairement possible. Puis, il demande aux juges de se prononcer ensemble, et vérifie que tous les juges s'expriment au même moment.

- Une main levée : la sanction est accordée.
- Les deux mains levées sur le côté du visage : le juge n' est pas d'accord.
- Les deux mains levées croisées devant le visage : le juge n'a rien vu.

Pour que la sanction soit retenue, il faut que la majorité des juges soit d'accord.

**Il doit veiller à ce que toutes ces interventions soient à la fois orales et gestuelles pour une meilleure compréhension de chacun.**

Afin de clarifier ses interventions, il utilisera uniquement les justifications suivantes :

- Coup dangereux ou coup interdit,
- Tête en avant ou genou en avant,
- Prédominance des coups de poings,
- Coup insuffisamment contrôlé en light contact,
- Temps de lutte (accrochages répétés),
- Tenue des cordes,
- Non respect des commandements de l'arbitre,
- Il peut aussi arrêter un combat s'il juge que le combat est trop inégal (ex. refus de combat répété...), mais seulement avec l'avis de ses juges, et ce afin de conserver l'intégrité du fuller.

Il ne doit normalement pas toucher les fullers, mais si ceux-ci n'obtempèrent pas aux commandements verbaux, il peut les séparer manuellement. Une intervention de ce genre

peut entraîner un « avertissement, ou un point négatif si répété » à l'un ou l'autre ou même aux deux fullieurs.

Si l'un des deux fullieurs jette volontairement son protège dents ou refuse de le mettre, il devra le compter.

Un arbitre donne seul un avertissement. Pour cela, l'arbitre doit arrêter le chronométréur.

### **ART. 8 - TOUCHES AUTORISEES EN FULL CONTACT**

- La tête  
Avant et côtés
- Le corps  
Avant et flancs
- Pieds  
Seulement pour les balayages, au dessous de la cheville

### **ART. 9 - ZONES DE FRAPPES NON AUTORISEES (technique et comportement)**

- Attaquer la gorge, les parties génitales, le dos, derrière la tête, les jambes.
- Attaquer ou bloquer avec le genou, le coude, l'arête de la main, le pouce et les épaules, donner des coups de tête.
- S'enfuir, tourner le dos, lutter, esquiver au dessous de la ceinture.
- Attaquer un adversaire tombé ou encore au sol, ou qui a une main ou un genou au sol.
- Quitter l'aire de rencontre
- Attaquer un adversaire pris dans les cordes
- Continuer alors que les commandements (stop) ou (break) ont été formulés, ou après la fin du round.
- Huiler abondamment le visage ou le corps.

Ces infractions aux règlements et à la réglementation peuvent, en fonction de leur niveau de gravité, être sanctionnées par des avertissements, des points négatifs ou même une disqualification.

### **ART. 10 - TECHNIQUES AUTORISEES**

#### **- Coup de pied de face :**

Coup de pied exécuté directement vers l'avant avec le dessous du pied (bol antérieur, plat ou talon).

#### **- Coup de pied de côté :**

Coup de pied exécuté latéralement avec le dessous du pied (bol antérieur, plat, talon ou tranchant).

#### **- Coup de pied circulaire :**

Coup de pied exécuté suivant une trajectoire circulaire avec le dessus du pied (ou le bol).

**- Coup de pied retourné direct :**

Coup de pied exécuté après un mouvement de rotation du corps, directement vers l'arrière avec le talon, le bol ou le plat du pied.

**- Coup de pied en revers :**

Coup de pied circulaire exécuté de l'intérieur vers l'extérieur avec le talon ou le plat du pied.

**- Coup de pied retombant :**

Coup de pied exécuté en frappant de haut en bas avec le talon ou le plat du pied.

**- Coup de pied en croissant**

Coup de pied circulaire exécuté avec l'intérieur ou l'extérieur du pied en position fléchie ou tendue.

**- Balayage :**

Coup de pied donné en dessous de la cheville à l'intérieur ou à l'extérieur. Avec le tranchant du pied

Le contre latéral avec la jambe est autorisé.

**Toutes ces techniques de coups de pieds peuvent s'effectuer retournées ou sautées.**

**- Crochet :**

Coup donné suivant une trajectoire circulaire, donné à mi-distance ou en corps à corps avec la tête des métacarpes.

**- Direct :**

Coup donné avec le devant des poings (tête des métacarpes) suivant une trajectoire rectiligne.

**- Uppercut :**

Coup donné suivant une trajectoire verticale/oblique délivré à mi-distance ou en corps à corps.

**- Coup de poing sauté :**

Direct du bras arrière avec une extension et une propulsion vers l'avant (le buste reste droit)

**- Revers tournant de poings (back Fist) : autorisé en CLASSE A uniquement**

**ART. 11 - LES SANCTIONS DE L'ARBITRE****Art. 11-1 Les avertissements et points négatifs**

- L'arbitre annonce pour une 1ère faute : avertissement donné seul par l'arbitre,
- L'arbitre annonce pour une 2ème faute : avertissement officiel donné seul par l'arbitre,
- Le troisième avertissement est donné par l'arbitre avec l'accord des juges, **lequel**  
**ENTRAINE LE POINT NEGATIF.**

2 sur 3 juges doivent donner leur accord pour que l'avertissement fasse l'objet d'un point négatif.

Il est prononcé comme suit :

-« Messieurs les juges, demande de troisième avertissement entraînant un point négatif ».

Si les deux fullers doivent être sanctionnés, ils reçoivent alors tous les deux des remarques, des avertissements et peuvent même être disqualifiés ensemble.

En cas de demande de sanction simultanée pour les deux fullers :

L'arbitre doit l'annoncer avant de donner ou de demander la sanction ; la demande de sanction doit être séparée pour chaque fuller.

Elle est prononcée comme suit :

-« Messieurs les juges, demande de sanction pour les deux fullers ».

-« Messieurs les juges, demande de point négatif pour le fuller coin rouge pour..... .  
Messieurs les juges ensemble »

Les juges donnent leur avis par geste :

- En cas d'accord, l'arbitre annonce au D.O et à ses juges en faisant au fuller la gestuelle suivante : un bras à la verticale avec l'avant bras tourné vers le sol = point négatif prononcé.

- En cas de désaccord, l'arbitre annonce au D O et à ses juges en faisant au fuller la gestuelle suivante : bras croisés vers le bas = point négatif refusé.

-« Messieurs les juges, demande de point négatif pour le fuller coin bleu  
pour.....Messieurs les juges, ensemble »

Les juges donnent leur avis par geste :

- En cas d'accord, l'arbitre annonce au DO et à ses juges en faisant au fuller la gestuelle suivante : un bras à la verticale avec l'avant bras tourné vers le sol = point négatif prononcé.

- En cas de désaccord, l'arbitre annonce au DO et à ses juges en faisant au fuller la gestuelle suivante : bras croisés vers le bas = point négatif refusé.

### **Art. 11-2 La disqualification**

Elle est prononcée par l'arbitre après avoir demandé l'avis aux juges avec l'accord de ceux-ci (2/3 ou 3/5).

Après la demande du troisième point négatif entraînant la disqualification, elle sera prononcée comme suit :

-« Messieurs les juges, demande de troisième point négatif entraînant la disqualification du fuller coin X pour coup.....Messieurs les juges ensemble ». Les juges donnent leur avis par geste.

En cas d'accord, l'arbitre annonce au DO : disqualification prononcée.

En cas de désaccord, l'arbitre annonce au DO et à ses juges en faisant au fuller la gestuelle suivante : bras croisés vers le bas : point négatif refusé.

Ou pour tout comportement anti sportif, l'arbitre peut prendre la décision tout seul sans se référer à ses juges (ex. insultes, crachas...).

**ART 12 - LE HORS COMBAT OU (KO)**

Un fullleur est considéré hors combat lorsqu'il présente des signes manifestes d'un affaiblissement physiologique tel qu'il n'a plus les possibilités physiques ou psychiques de continuer le combat.

Lorsqu'un fullleur est hors combat, l'arbitre indique le coin neutre à son adversaire puis compte les secondes. Si le fullleur adverse ne rejoint pas le coin neutre, il suspend le décompte jusqu'au respect de cette règle.

Quand un fullleur est hors combat, l'arbitre doit obligatoirement compter 8 secondes avant de l'autoriser à reprendre la rencontre. Au chiffre 7, le fullleur doit impérativement avoir les bras en garde. S'il ne se met pas en garde, l'arbitre continue de compter.

A aucun moment l'arbitre ne doit toucher le fullleur pendant le compte ; il appelle le médecin

Si le fullleur n'est pas apte à reprendre la rencontre à 10 secondes, l'arbitre arrête la rencontre et :

- Soit demande la disqualification de l'adversaire s'il y a eu une infraction aux règles sportives techniques ou d'arbitrage.

- Soit attend la confirmation de la victoire par hors combat du fullleur.

Si un fullleur est compté trois fois dans la rencontre, l'arbitre compte obligatoirement la 3<sup>ème</sup> fois jusqu'à 10, sauf sur un coup interdit dans le cas d'un décompte.

Si un fullleur est au sol à la fin d'un round, l'arbitre continuera le compte même si le gong retentit ; si l'arbitre compte jusqu'à 10, le fullleur sera déclaré hors combat.

Si un fullleur est au sol après avoir reçu 1 coup et que le combat a repris après avoir été compté 8, mais que le fullleur retombe sur le sol sans avoir reçu 1 nouveau coup, l'arbitre reprend le compte, à partir de 8.

Si les deux fullleurs tombent en même temps, le compte continue aussi longtemps que l'un des deux fullleurs est au sol.

Si les deux fullleurs restent au sol après le compte de 10, le combat est stoppé et une décision prise, considérant les points engrangés avant le hors combat.

- 3 x 2'                    1 reprise doit avoir été effectuée
- 5 x 2'                    2 reprises doivent avoir été effectuées
- 7 x 2'                    3 reprises effectuées

Autrement une non décision sera donnée.

Si le soigneur jette l'éponge pendant le décompte, l'arbitre doit aller au bout du compte commencé.

Si le fullleur est en état de reprendre avant le compte 10, le jet de l'éponge est alors retenu et la victoire par jet de l'éponge prononcée.

Si le fullleur n'est pas en état de reprendre avant le compte 10, l'arbitre va jusqu'à la fin de son compte et annonce le résultat à ses juges (victoire par hors combat).

Si pour une cause quelconque, un fullleur se blesse au cours d'une rencontre sans que l'accident soit imputable à un coup de l'adversaire, l'arbitre doit le compter et il est alors considéré hors combat par l'arbitre.

### **ART. 13 - LES JUGES**

Chacun des trois juges doit être assis sur la chaise disposée de chaque côté du ring.

Chaque juge doit considérer les mérites de chaque combattant indépendamment et choisir le gagnant en fonction des règlements.

Pendant le match, ils ne doivent parler ni à d'autres combattants, ni à d'autres juges, ni à toute autre personne exceptée l'arbitre. Il peuvent, si nécessaire à la fin du round, notifier un incident que l'arbitre aurait manqué, par exemple le mauvais comportement d'un combattant ...

Un juge doit noter le nombre de points accordés à chaque combattant sur sa feuille de score et, dans les rencontres officielles, sa décision est annoncée au public à la fin de la rencontre. ( ex : juge 1 : vainqueur coin..... , juge 2 : vainqueur coin....., juge 3 : vainqueur coin...)

Pendant un round, le juge utilise l'arrière de la feuille de juge pour enregistrer, par un chiffre, tous les coups observés. Le combattant du coin rouge est sur la partie gauche et le combattant du coin bleu sur la partie droite ; les deux parties figurent sur la même feuille de score. Les points et les coups enregistrés doivent être listés séparément pour chaque round.

Il ne peut quitter sa place avant que la décision soit annoncée.

**Pendant leur service, les juges doivent utiliser des compteurs de touches.**

#### **Art. 13-1 Tenue du juge**

- Pantalon noir – ceinture sans boucle
- Polo fédéral avec logo
  - Blanc pour départemental
  - Rouge pour régional
  - Bleu pour national
- Chaussures de sport noires (chaussures de ville interdites)

**Art. 13-2 Score**

Pour qu'une technique soit comptabilisée, il faut que la touche se fasse dans une partie du corps autorisée.

Les techniques de bras et de pieds doivent être toutes aussi utilisées, durant la durée entière du combat. Les techniques de pieds ne sont reconnues et comptabilisées que lorsqu'elles ont clairement montré l'intention de toucher l'adversaire avec puissance. Toutes les techniques doivent être utilisées avec pleine puissance.

Aucune technique, partiellement déviée, parée ou bloquée, ou de simples touches, frottements ou poussées, ne peuvent être comptabilisées. Le juge ne doit comptabiliser **que** les touches ayant véritablement touché le fullier (visage, flancs ou chevilles) ; marquer des points en se basant sur le son de la frappe n'est pas admis.

Le fullier doit regarder le point de contact visé lorsqu'il exécute une technique retournée.

Le coup ne sera pas comptabilisé

- S' il est contraire au règlement (coup interdit),
- S' il est dans les bras,
- S'il est bloqué ou paré,
- S' il est de faible puissance.

**POINTS**

- |  |           |
|--|-----------|
| - Coup de poing                              | = 1 point |
| - Coup de pied au corps                      | = 1 point |
| - Balayage qui conduit l'adversaire à tomber | = 1 point |
| - Coup de pied à la tête                     | = 1 point |
| - Coup de pied au corps en sautant           | = 1 point |
| - Coup de pied à la tête en sautant          | = 1 point |

**Art. 13-3 Système de score**

Chaque round est évalué séparément par chacun des trois juges en fonction des points accordés suivant la grille d'attribution des points.

A la fin de chaque reprise, le juge compte le nombre de points et donne au meilleur ses points suivant l'échelle suivante

1 point d'écart                      10/9

**Tous les comptés 8 dans un round compte un point, sauf en cas de coup interdit (ex : coup coquille)**

**Il est obligatoire pour tous les juges d'utiliser les compteurs. Le juge doit écrire le nombre de touches au dos de la feuille de juge après chaque round.**

**Art. 13-4 Modalités de jugement**

Trois notes sont appliquées :

<b>10</b>	<b>reprise gagnée</b>
<b>9</b>	<b>reprise perdue</b>
<b>8 ou 7</b>	<b>avec point négatif ou compté</b>

A la fin du combat, le juge additionne les points donnés (ex :10.10 10.9 10.8) par round et nomme le combattant victorieux celui qui a le plus grand nombre de points.

Le juge doit faire un cercle autour du nom du vainqueur.

Si le combat est égal en points après la fin de la rencontre le juge fait comme suit :

- Totalité des touches données pendant les reprises
- Prise en compte des sanctions
- Le fullleur qui a gagné la dernière reprise

**Cette forme de jugement montre le meilleur style offensif, la condition physique, l'endurance et la résistance.**

**Art.13-5 Nombre de coups de pied par reprise**

Chaque fullleur est obligé de donner un minimum de 6 coups de pieds par reprise. Il doit clairement montrer l'intention de toucher l'adversaire avec puissance. En tout, durant le combat complet, il doit donner un minimum de coups de pieds de :

18	Pour un combat en 3 x 2'
30	Pour un combat en 5 x 2'
42	Pour un combat en 7 x 2'

Après la première reprise, l'officiel référant au comptage de pied doit préciser à l'arbitre s'il manque des techniques de pieds ; celui-ci doit informer le combattant du nombre de coups manquants, qu'il pourra récupérer dans la reprise suivante.

Si le fullleur ne récupère pas les coups de pieds manquants de la première reprise, l'arbitre avertit ses juges.

-« Messieurs les juges point négatif pour le fullleur coin.....pour manque de techniques de pieds ».

**APRES UN POINT NEGATIF POUR MANQUE DE COUP DE PIEDS LE REFERANT AU COMPTAGE REMET LE COMPTEUR A ZERO**

**Art. 13.5.1 Pour une rencontre en 2 reprises :**

Si un fullleur donne 6 techniques de pieds dans la première reprise mais ne donne pas 6 techniques de pieds dans la seconde reprise. L'arbitre avertira ses juges.

« Messieurs les juges, point négatif pour le fullleur coin.....pour manque de techniques de pieds ».

**Art. 13.5.2. Pour une rencontre en 3 reprises :**

Si un fullleur donne 6 techniques de pieds dans la première reprise, mais ne donne pas 6 techniques de pieds dans la seconde reprise, l'arbitre informe le fullleur du nombre de coups de pied qu'il manque : il peut rattraper le nombre de techniques manquant dans la troisième reprise.

Si le fullleur ne récupère pas les coups de pieds manquants dans la troisième reprise, l'arbitre avertira ses juges.

« Messieurs les juges, point négatif pour le fullleur coin.....pour manque de techniques de pieds.

Si le fullleur donne 6 coups de pieds minimum dans la première reprise, et 6 dans la seconde reprise, mais ne donne pas les 6 coups de pieds dans la troisième, l'arbitre avertit ses juges.

« Messieurs les juges, point négatif pour le fullleur coin.....pour manque de techniques de pieds.

**Art. 13.5.3. Pour une rencontre en 5 reprises :**

L'arbitre avertit le fullleur aux première et deuxième reprises ; il applique ensuite la même règle que celle citée ci-dessus et ce, en tenant bien compte que le fullleur doit récupérer le nombre de coups de pieds manquant à chaque reprise, **SAUF EN CAS DE POINT NEGATIF où LE REFERANT AU COUP DE PIED DOIT REMETTRE LE COMPTEUR A ZERO.**

**Art. 13.5.4. Pour une rencontre en 7 reprises :**

L'arbitre avertira le fullleur aux première, deuxième et troisième reprises ; il appliquera ensuite la même règle et ce en tenant bien compte que le fullleur doit récupérer le nombre de coups de pieds manquant à chaque reprise, **SAUF EN CAS DE POINT NEGATIF où LE REFERANT AU COUP DE PIED DOIT REMETTRE LE COMPTEUR A ZERO.**

**L'arbitre peut donner au combattant un maximum de 2 points négatifs. Les points négatifs donnés pour manque de coups de pieds s'accumulent aux autres points négatifs qui peuvent être donnés pour toute infraction aux règles du full contact, mais si l'un des deux fullleurs a 3 points négatifs, il est automatiquement disqualifié.**

#### **ART 14 - JUGES REFERANT AU COUP DE PIED**

**Ils sont au nombre de deux.**

Ceux-ci sont placés au bord du ring dans un coin neutre ; ils comptabilisent chacun les touches respectives de leur fullleur. A l'aide d'un compteur de pieds, le juge référant comptabilise les touches de son fullleur : chaque fois que celui-ci réalise une touche, le juge référant tourne une page du compteur de pieds (ces pages sont numérotées de 6 à 0).

A la fin de la reprise, il montre la page à laquelle il s'est arrêtée à l'arbitre, qui fait appliquer le règlement en cas de touche(s) manquante(s).

Pour qu'un coup soit comptabilisé, il faut qu'il touche son adversaire dans une partie du corps autorisée. S'il est paré, par exemple avec un avant bras, ou esquivé par l'adversaire, etc...il est comptabilisé si l'intention de toucher est clairement montrée.

#### **ART 15 - LES SOIGNEURS**

Chaque fullleur a droit à 2 soigneurs, lesquels devront être licenciés à la FFFCDA et par voie de fait à jour de leur licence.

Les actes des deux soigneurs engageront le fullleur qu'ils assistent.

Le soigneur principal a le droit :

- de jeter l'éponge en reconnaissance de la défaite de son fullleur,
- de déposer une réclamation qu'il remettra au D.O par écrit au plus tard 15mn après la proclamation de la décision de la rencontre concernant son fullleur.

**Le soigneur principal doit être obligatoirement au minimum aide moniteur.**

#### **Art. 15-1 Fonctions et attributions des soigneurs**

Aucun soigneur n'est autorisé à pénétrer sur le ring pendant le combat, ni à communiquer ou se joindre aux juges ou arbitres.

Les soigneurs doivent quitter impérativement l'enceinte au signal des 5 secondes du chrono à la fin du repos.

Aucun soigneur n'est autorisé à faire des remarques désobligeantes à propos d'un arbitre ou d'un juge.

Ceux-ci doivent être en tenue de sport sans signe distinctif.

(Casquette, politique, religieux etc.....)

Il leur est interdit de donner des conseils pendant la rencontre.

Il est important que les entraîneurs renseignent leurs fullleurs sur le règlement d'arbitrage.

### **ART 16 - LE PRESENTATEUR**

Il est désigné par l'organisateur, il est en contact permanent avec le D.O.

Il annonce :

- Les officiels pour chaque rencontre,
- Les rencontres :
  - ∞ La dénomination (gala, championnat etc...)
  - ∞ Le niveau (quart, demi, etc.....)
  - ∞ Les catégories d'âges concernées,
  - ∞ La forme de rencontre (light, full contact, la série, semi contact etc....),
  - ∞ Le nombre de reprises.

Il appelle et présente, pour chaque rencontre, les fullers en précisant le club, le coin du ring occupé par chacun des fullers.

Il annonce le résultat de la rencontre.

Il annonce au public toute information lui ayant été communiquée par l'organisateur ou le D.O pour le bon déroulement de la réunion.

### **ART 17 - L'ORGANISATEUR**

Pour les galas, les fullers doivent avoir leurs propres gants homologués. Pour les Championnats, les instances fédérales doivent fournir les gants.

L'organisateur doit mettre une salle à la disposition de la délégation officielle.

Il est responsable de la présence du service médical à qui il aura fourni les textes fédéraux relatifs aux attributions du médecin.

Il fait toutes les démarches administratives pour que la rencontre soit officialisée (demande à la fédération, préfecture, mairie, etc....).

Il met une sono à la disposition du D.O et est responsable de toute l'organisation logistique de la rencontre.

Il se doit de respecter la convention qu'il a signée avec la fédération pour toute compétition fédérale.

Il est responsable de son public.

Il ne peut intervenir sur le D.O.

## **ART 18 - RECLAMATIONS**

### **Art. 18-1 Changement de décision.**

Toute décision publique et officielle est définitive et ne peut être changée à moins :

- Que des erreurs intervenues en calculant les scores soient découvertes,
- Qu'un des juges déclare qu'il a commis une faute en intervertissant les résultats des fullers,
- Qu'il y ait des infractions évidentes au règlement,
  
- Que le D.O de la rencontre, avec les membres de la commission d'arbitrage (pour les championnats), après discussion, annonce le résultat officiel.

### **Art. 18-2 Situations non prévues au règlement de la FFFCDA.**

Le délégué officiel peut prendre toute décision pour faire face aux situations non prévues par le règlement.



**ART.20. FEUILLE DE RENCONTRE**

NIVEAUX	NOMS ET PRENOM	COIN	CLASSE	CLUBS	D.O	ARBITRE	JUGE	JUGE	JUGE	DECISION
		R								
		B								
		R								
		B								
		R								
		B								
		R								
		B								
		R								
		B								
		R								
		B								
		R								
		B								
		R								
		B								
		R								
		B								