

Règlement d'arbitrage de Light Contact



Table des matières
Chapitre 2 : Le Light Contact

<u>ART.1. DEFINITION DU LIGHT CONTACT</u>	4
<u>ART.2. LES REGLES DU LIGHT CONTACT</u>	4
<u>ART.3. LA PESEE</u>	5
<u>ART.4. LA DELEGATION OFFICIELLE</u>	5
4.1. Le Délégué Officiel	5
4.2 Le Délégué aux Fulleurs	6
4.3. Le Chronométrateur	7
4.4. L'Arbitre	7
4.4.1 Tenue de l'arbitre	8
4.4.2 Attributions de l'arbitre	8
4.4.3 Interventions de l'arbitre	9
4.4.4 Touches légales en light contact	10
4.4.5 Zones de frappe interdites	10
4.4.6 Techniques autorisées	10
4.5. Les Sanctions de l'arbitre	11
4.5.1. Les remarques	11
4.5.2. Les avertissements et les points négatifs	11
4.5.3. La disqualification	12
4.5.4. Sortie de l'aire de rencontre	12
4.5.5. Disqualification pour sortie	13
4.5.6. Nombre de coups portés par reprise	13
4.5.7. Gestuelle de l'arbitre	13
4.6. Les Juges	14
4.6.1. Gestuelle du juge	14
4.6.2. Tenue du juge	14
4.6.3. Score	15
4.6.4. Système de score	15
4.6.5. Modalités de jugement	16
4.6.6. Egalité	16
4.6.7. Blessure	16

<u>ART.5. LES SOIGNEURS</u>	17
5.1. Fonctions et attributions des soigneurs	17
<u>ART.6. RECLAMATIONS</u>	17
6.1. Changement de décision	17
6.2. Situations non prévues au Règlement	17
<u>ART.7. LE LIGHT CONTACT ENFANTS</u>	18
7.1. Catégories concernées	18
7.2. Durée des rencontres	18
7.3. Tenue du fullleur	18
7.4. Critères de jugement.....	18
7.5. Arbitrage	19
7.6. Sanctions	19
7.7. Sortie de tatami.....	19
7.8. Catégories d'âges	19
<u>ART.8. FEUILLE DE RENCONTRE</u>	20
<u>ART.9. FEUILLE DE PESEE</u>	21
<u>ART.10. CATEGORIES DE POIDS</u>	22

ART.1. DEFINITION DU LIGHT CONTACT

Les compétitions de light contact doivent être exécutées, comme leur nom l'indique, avec des techniques de contrôle. Dans le light contact, les compétiteurs combattent constamment jusqu'à l'ordre d'arrêt/de pause de l'arbitre central. Ils utilisent les techniques du Full Contact, mais ces techniques doivent être maîtrisées lorsqu'ils se dirigent vers une cible légale. L'accent doit être également porté sur les coups de poings et les coups de pieds. Le light contact a été créé en tant que discipline intermédiaire entre le semi et le full-contact. Le light contact est pratiqué dans un temps donné (chronométrage). L'arbitre central ne juge pas les combattants, il s'assure que les règles soient correctement appliquées. Les résultats sont annoncés par trois juges grâce aux feuilles de jugement.

ART.2. LES REGLES DU LIGHT CONTACT

Les rencontres light contact s'effectuent sur des tatamis puzzle dont la surface peut faire entre 25 m² minimum et 36 m² maximum. **Sur demande exceptionnelle, la fédération peut accorder, lors d'un gala, deux rencontres sur un ring.**

Les fullers entrent sur l'aire de combat 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.

Le temps ne peut être arrêté que par le « STOP ». Le temps est arrêté lors des avertissements. Pour les points négatifs, l'arbitre fait arrêter le chronomètre. L'arbitre n'est pas autorisé à parler aux combattants pendant le combat.

Les combattants peuvent avoir un ou deux coaches dans leur coin. Tous deux doivent rester dans le coin de leurs fullers durant le match. Ils doivent être titulaires soit du Brevet de Moniteur Fédéral, d'un diplôme d'Instructeur Fédéral, ou d'un diplôme, d'Assistant Moniteur/d'Aide Moniteur.

Aucun coach n'est autorisé à pénétrer sur l'aire de combat pendant le combat, ni communiquer ou se joindre aux juges ou arbitres. Aucun coach n'est autorisé à faire des remarques désobligeantes à propos d'un arbitre ou d'un juge.

Seul l'arbitre peut demander à arrêter le temps. 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 de jeu 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 sera donné. Si cela se reproduit l'arbitre pourra demander un point négatif (compétition adulte) pour non respect des règles du light contact.

ART.3. LA PESEE

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

Chaque combattant sera pesé officiellement durant le temps de la pesée officielle (1h), aucun surclassement de poids ne sera autorisé. Avant la pesée officielle, les fullers auront la possibilité de vérifier leur poids sur des balances annexes durant le temps imparti à la pesée.

Pour combattre en light contact, le fuller devra présenter un certificat médical d'aptitude à la compétition pour la saison en cours (début septembre à fin juin)

Pour les vétérans : électrocardiogramme en plus.

La licence et le passeport doivent être à jour (2 timbres licences minimum pour les championnats).

La Carte d'identité (Nationalité Française) est obligatoire pour les championnats décernant un titre Départemental/Régional ou National.

ART.4. 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 fullers (il n'est pas obligatoire, mais conseillé),
- Le chronométrateur,
- L'arbitre,
- Les juges,
- Le médecin.

4.1. LE DELEGUE OFFICIEL

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

Il est responsable de la délégation officielle.

Il devra 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,
- Affectation des juges et arbitres pour chaque rencontre (en accord avec le responsable de l'arbitrage),
- Observation du bon déroulement des rencontres,
- Proclamation du résultat.

Apposition de sa signature

Pour authentifier le résultat des rencontres sur les passeports.

Sur la feuille de réunion.

Sur la feuille de pesée, à côté de celle du responsable de pesée s'il y en a un.

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

Responsabilité de la pesée.

Enregistrement des réclamations.

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

Il s'assure de la présence du service médical à la table des officiels, lors de toutes les rencontres de light contact.

Il est responsable pour prendre toute décision et à tous pouvoirs dans la limite des points prévus dans les règlements régissant la sécurité lors de la manifestation .

Transmettre les résultats à l'instance supérieure.

4.2. LE DELEGUE AUX FULLEURS

Il assure les fonctions suivantes :

Il assiste le D.O. lors de la pesée,

Vérification dans l'enceinte, de l'équipement des fullers avant qu'ils ne combattent.

Il s'assure qu'en cas de détérioration du matériel de boxe, son remplacement a bien été prévu.
Il vérifie la conformité de l'aire de rencontre.
Il doit être choisi parmi les titulaires juges ou arbitres régionaux ou nationaux.

4.3. LE CHRONOMETREUR

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,
- Le temps de récupération supplémentaire pour le light contact enfant (1mn) cumulable sur les trois reprises,
- 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 60^{ème} 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.

4.4. L'ARBITRE

L'arbitre doit être d'un niveau au moins égal à celui de la rencontre (ex : championnat régional = niveau régional)

Rôle et définition de l'arbitre :

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

Il devra donc connaître parfaitement les règlements :

- Techniques,
- Sportifs,
- D'arbitrage.

4.4.1 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 et bracelet.

Le port de gants chirurgicaux est obligatoire.

Le port de lunettes est interdit.

4.4.2 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, et du chronométrateur,
- S'assurer de la présence du service médical,
- Se faire présenter les soigneurs (2 par fullieur),
- Vérifier les protections des fullieurs,
- Réunir les deux fullieurs au centre 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 et à la fin de la rencontre,
- 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 signature du juge,
 - l'absence de ratures,
 - 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.

4.4.3 Interventions de l'arbitre

- 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.

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

Il doit veiller à ce que les deux fullers 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 chronométreur qui, à la demande de l'arbitre, décompte le temps.

Il doit veiller à ce qu'il n'y ait pas plus de 2 soigneurs dans le coin du fuller, et qu'ils ne donnent aucun conseil pendant le cours des reprises.

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

- 1ère 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 au 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 demande aux juges de se prononcer ensemble, et vérifie que tous les juges s'expriment au même moment.

- une main levée = la sanction est retenue.
- 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 na rien vu.

Pour que la sanction soit retenue, il faut que la majorité des juges soit d'accord.
Afin de clarifier ses interventions, il utilise 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,
 - Comportement anti-sportif (l'arbitre peut seul disqualifier le fullieur sans que celui-ci n'ait eu d'autre sanction),
- Il peut aussi arrêter un combat s' il juge que le combat est trop inégal mais uniquement avec l'avis de ses juges.

4.4.4 Touches légales en light contact

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

4.4.5. Zones de frappes interdites (technique et comportement)

- Attaquer la gorge, les parties génitales, le dos, derrière la tête, les jambes.
- Attaquer 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
- Continuer alors que les commandements (stop) ou (break) ont été formulés ou après le fin du round.
- Huiler abondamment le visage ou le corps.

4.4.6 Techniques autorisées

- **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 exécuté à l'intérieur ou à l'extérieur, en dessous de la cheville

- **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
- **Revers de poings** : coup de poing circulaire exécuté de l'intérieur vers l'extérieur avec le dos du gant
- **Coup de poing direct sauté** : direct du poing avec impulsion

4.5. LES SANCTIONS DE L'ARBITRE

4.5.1 Les remarques

Pour toute faute bénigne, l'arbitre peut faire des remarques aux fullers : celles-ci seront sans incidence sur les jugements.

4.5.2 Les avertissements et les points négatifs

- 1^{ère} faute avertissement donné par l'arbitre seul
- 2^{ème} faute avertissement officiel donné par l'arbitre seul
- 3^{ème} faute avertissement donné par l'arbitre avec l'accord des juges.

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

Il sera prononcé comme suit :

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

Si les deux fullers sont sanctionnables, qu'ils reçoivent des remarques ou des avertissements, ils pourront être disqualifiés en même temps. La demande de sanction doit être séparée pour chaque fuller. Elle sera 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 (énoncé de la sanction) pour..... . Messieurs les juges, ensemble ».

Les juges donnent leur avis par geste

- En cas d'accord, l'arbitre annonce aux juges et au DO : point négatif prononcé.
- En cas de désaccord, l'arbitre annonce aux juges et au DO : point négatif refusé.

Messieurs les juges, demande de point négatif pour le fuller coin bleu (énoncé de la sanction) pour..... . Messieurs les juges, ensemble ».

Les juges donnent leur avis par geste.

- En cas d'accord, l'arbitre annonce aux juges et au DO : point négatif prononcé.
- En cas de désaccord, l'arbitre annonce aux juges et au DO : point négatif refusé.

4.5.3 La disqualification

Elle est prononcée par l'arbitre après avoir demandé l'accord des juges (2/3 ou 3/5).

Pour tout comportement anti-sportif, l'arbitre peut prendre la décision seul, sans en référer aux juges.

4.5.4 Sortie de l'aire de rencontre

Si un combattant quitte l'aire de combat (sortie) sans y avoir été poussé, cela est assimilé à une sortie volontaire et donne lieu à un avertissement de la part de l'arbitre.

Si un combattant fait sortir son adversaire en le poussant, un avertissement est donné par l'arbitre. A la troisième sortie le combattant perd un point. A la quatrième sortie le combattant est disqualifié.

Si le fuller combat sur les bords du tatami, l'arbitre n'arrête pas le combat pour le prévenir qu'il risque de sortir.

Lors d'une sortie de tatami, l'arbitre regarde ses juges pour savoir si celle-ci est volontaire ou poussée.

En cas de sortie (POUSSEE), l'arbitre met ses deux mains devant lui et fait un signe de poussée.

En cas de sortie (VOLONTAIRE), l'arbitre fait un signe (oscillation de l'avant bras) en montrant la limite du tapis

- 1^{ère} sortie = avertissement pour sortie volontaire.
- 2^{ème} sortie = avertissement officiel pour sortie volontaire.
- 3^{ème} sortie = point négatif pour sortie volontaire.
- 4^{ème} sortie = disqualification pour sortie volontaire.

Pour qu'une sanction soit donnée, la majorité des juges doit être d'accord.

4.5.5 Disqualification pour sortie

Si une disqualification doit être prononcée pour sortie volontaire, l'arbitre doit s'entretenir avec les juges et le DO afin de s'assurer que les procédures aient bien été appliquées.

SORTIE signifie :

- Sortir du tatami même d'un seul pied,
- Etre sur la ligne n'est pas considéré comme être en dehors. Le pied entier doit être en dehors de la ligne. Si le fullleur est poussé hors de la ligne par l'adversaire ou si c'est un coup qui le fait sortir hors de la ligne, la sortie n'est alors pas considérée comme volontaire.

Les avertissements pour les sorties de tatami ne seront pas pris en compte pour les autres fautes.

4.5.6 Nombre de coups portés par reprise

Dans le light contact, il n'y a pas de limite quant au nombre de coups portés puisque le combattant obtient des points en fonction des différentes techniques utilisées. Il est demandé aux fullleurs d'utiliser les pieds et les poings de manière égale, et la même attention est portée aux deux types de techniques. Les avertissements (et par conséquent les avertissements officiels) seront donnés au cas où un fullleur n'utiliserait que les poings (demande d'avertissement ou de poing négatif pour prédominance de poings)

4.5.7 Gestuelle de l'arbitre

- Un bras levé : avertissement
- Un bras levé avec l'autre main sur le coude : avertissement officiel
- Un bras à la verticale avec l'avant bras tourné vers le sol : point négatif
- Les bras croisés devant la poitrine vers le haut : disqualification

4.6. Les juges

Chacun des trois juges doit être assis dans un angle de l'aire de combat.

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

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. Ils 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 sera annoncée au public à la fin de la rencontre.

Pendant un round, le juge utilisera l'arrière de la carte de score 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 et 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 clickers.

4.6.1 Gestuelle du juge

- 1 main levée = sanction retenue.
- 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.

4.6.2 Tenue du juge

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

4.6.3 Score

Pour qu'une technique soit comptabilisée il faut que la touche se fasse sur une partie autorisée du corps, avec un contact extrêmement contrôlé.

Le juge ne doit comptabiliser que les touches ayant véritablement atteint le fullleur. Tous les coups parés ne se comptabilisent pas. Marquer des points en se basant sur le son de la frappe n'est pas admis.

Le fullleur doit regarder le point de contact visé lorsqu'il exécute la technique.

Toute technique qui effleure ou pousse l'adversaire ne sera pas comptabilisée par un point.

Si un adversaire saute en l'air pour attaquer, il doit rester à l'intérieur du tatami pour obtenir un point, (il n'est pas permis de toucher le sol avec une autre partie du corps que les pieds)

La technique ne sera pas comptabilisée

- Si elle est contraire au règlement (coup interdit),
- Si elle est dans les bras,
- Si elle est bloquée ou parée.

POINTS

<i>Coup de poing</i>	<i>1 point</i>
<i>Coup de pied au corps</i>	<i>1 point</i>
<i>Balayage qui conduit l'adversaire à tomber</i>	<i>1 point</i>
<i>Coup de pied à la tête</i>	<i>2 points</i>
<i>Coup de pied au corps en sautant</i>	<i>2 points</i>
<i>Coup de pied à la tête en sautant</i>	<i>3 points</i>

4.6.4 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
- Pour qu'un fullleur remporte la reprise, il faut qu'il ait 1 point au dessus de l'autre.

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.

4.6.5 Modalités de jugement

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

Trois notes sont appliquées :

- 10 **reprise gagnée**
- 9 **reprise perdue**
- 8 ou 7 **avec point négatif**

4.6.6 Egalité

Si le combat est égal en points après la fin de la rencontre, le juge prend en compte les éléments suivants :

- La totalité des touches données pendant les reprises,
- Les sanctions données à chacun des fullers,
- Le fuller qui a gagné le dernier round.

Cela permet de mettre en évidence le fuller qui a le meilleur style offensif et/ou la meilleure condition physique (endurance et résistance).

4.6.7 Blessure

La rencontre doit être arrêtée si une blessure se produit. Le temps sera interrompu jusqu'à ce que le médecin décide de la gravité de celle-ci. Mais dans tous les cas, le temps d'arrêt ne peut pas excéder 2mn, dans les trois reprises.

Si une rencontre doit être arrêtée à cause d'une blessure (plus de 2 mn), l'arbitre réunit ses juges et décide de la sanction.

Si la blessure n'est pas intentionnelle et que le fuller blessé ne peut pas continuer immédiatement, le fuller non blessé est déclaré vainqueur.

Si la blessure est due à un non respect des règles, le fuller responsable est disqualifié.

Le médecin peut demander à arrêter la rencontre en cas de blessure, même si le fuller n'est pas d'accord.

ART. 5. LES SOIGNEURS

Chaque fullieur a droit à deux soigneurs maximum, lesquels devront être licenciés à la FFFCDA et à jour de leur licence pour l'année sportive en cours.

Les actes des deux soigneurs engagent le fullieur qu'ils assistent

Le soigneur principal a le droit :

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

Le soigneur principal doit être obligatoirement au minimum assistant/aide moniteur.

5.1. FONCTIONS ET ATTRIBUTIONS DES SOIGNEURS

Aucun soigneur n'est autorisé à pénétrer sur l'aire de combat pendant l'assaut, ni à communiquer ou à se joindre aux juges ou arbitres.

Il doit 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 un juge.

Celui-ci devra être en tenue de sport sans signe distinctif

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

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

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

ART.6. RECLAMATIONS

6.1. CHANGEMENT DE DECISION

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 fullieurs.
- Qu'il y ait des infractions évidentes au règlement.
- Que le D.O, avec les membres de la commission d'arbitrage (pour les championnats), après discussion, n'annonce le résultat officiel.

6.2. SITUATIONS NON PREVUES AU REGLEMENT DE LA FFFCDA

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

Art .7. LE LIGHT CONTACT ENFANTS

7.1. CATEGORIES CONCERNEES

**Pupilles, Poussin(e)s, Benjamin(e)s, Minimes, Cadet(te)s.
Masculins et Féminins**

- Certificat médical de non contre indication à la pratique du light contact en compétition,
- Autorisation parentale du tuteur légal ,à laquelle devra être jointe la photocopie de la carte d'identité du tuteur,
- Passeport, licence à jour (2 timbres licences pour les championnats),

Toutes les compétitions se font sur tatami (mêmes dimensions que pour les adultes).

7.2. DUREE DES RENCONTRES

Pupilles, Poussin(e)s : 2 fois 1' avec 30 secondes de repos.

Benjamin(e)s, minimes, cadet(te)s : 3 fois 1' avec 45 secondes de repos.

7.3. TENUE DES FULLEURS

- Pantalon de full contact
- Casque
- Protège dents
- Protège tibias
- Gants
- Protection de pieds
- Protège poitrine (obligatoire à partir de la catégorie des benjamines)
- Coquille
- Ceinture
- Coquille anatomique pour les féminines obligatoire à partir de la catégorie des cadettes.

7.4. CRITERES DE JUGEMENT

Le contrôle des touches est primordial.

Tous les juges jugent avec les clickers et attribuent les mêmes points qu'a alinéa 3.6.2

7.5. ARBITRAGE

L'arbitre de la rencontre doit être du même niveau de celle-ci. Il doit connaître les modalités d'arbitrage données pour le light contact, et doit employer les mêmes termes.

Pour les catégories pupilles/poussins/benjamin, les rencontres peuvent être jugées et arbitrées par des officiels âgés de 14 à 17 ans

Pour les catégories minimes et cadets, les rencontres peuvent être jugées par des officiels âgés de 12 à 13 ans, mais arbitrées par un minime ou cadet officiel, ou un adulte.

7.6. SANCTIONS

Celles-ci sont données pour les mêmes motifs que l'alinéa 3.4.3

L'arbitre peut donner :

- Une remarque (donnée par l'arbitre seul)
- Une remarque officielle (donnée par l'arbitre seul)
- Un 1er avertissement donné avec l'accord de ses juges (entraînant 1 point en moins)
- Un 2ème avertissement donné avec l'accord de ses juges (entraînant 1 point en moins)
- A la demande 3ème avertissement : disqualification donnée avec l'accord de ses juges

7.7. SORTIE DE TATAMI

- 1^{ère} sortie - une remarque
- 2^{ème} sortie - remarque officielle
- 3^{ème} sortie - avertissement avec l'accord de ses juges (entraînant 1 point en moins)
- 4^{ème} sortie - disqualification avec l'accord de ses juges

Aucune demande de point négatif ne peut être faite durant les rencontres de jeunes.

7.8. CATEGORIE D'AGE

Celle-ci est calculée comme suit :

Saison - année de naissance

Ex : pour la saison 2007/2008
2008 - 1995 = 13 ans
Donc : benjamin

Pupilles : 8 / 9 ans
Poussin(e)s : 10 / 11 ans
Benjamin(e)s : 12 / 13 ans
Minimes : 14 / 15 ans
Cadet(te)s : 16 / 17 ans

ART.8. FEUILLE DE RENCONTRE

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

ART.9. FEUILLE DE PESEE ET DE CONTROLE MEDICAL

Pupilles (M/F)	Poussins (M/F)	Benjamins (M/F)	Minimes (M/F)	Cadets (M/F)
-22kg	-26kg	-30kg	-34kg	-45kg
-26kg	-30kg	-34kg	-38kg	-50kg
-30kg	-34kg	-38kg	-42kg	-55kg
-34kg	-38kg	-42kg	-46kg	-60kg
-38kg	-42kg	-46kg	-50kg	-65kg
-42kg	-46kg	-50kg	-55kg	-70kg
-46kg	-50kg	-55kg	-60kg	-75kg
-50kg	-55kg	-60kg	-65kg	-80kg
+55kg	+60kg	-65kg	-70kg	+80kg
		+65kg	+70kg	
Juniors (M)	Juniors (F)	Seniors Vétérans (M)	Seniors Vétérans (F)	
-57 kg	-50kg	-57 kg	-50kg	
-63,5kg	-55kg	-63,5kg	-55kg	
-69 kg	-60kg	-69 kg	-60kg	
-74 kg	-65kg	-74 kg	-65kg	
-79 kg	-70kg	-79 kg	-70kg	
-84 kg	+70kg	-84 kg	+70kg	
-89 kg		-89 kg		
-94 kg		-94 kg		
+94 kg		+94 kg		