



OPEN DU RHÔNE

Full Contact

REGLEMENT DU TOURNOI

Joseph, Alix



SOMMAIRE

1-	Définition de la compétition	2
2-	Généralités	2
3-	Surface de combat	2
4-	Equipements	3
4.1-	Obligatoire pour tous les participants	3
4.2-	Selon la pratique	5
5-	Déroulement des combats.....	5
6-	Gains de points.....	7
7-	Techniques autorisées	8
8-	Techniques interdites.....	8
9-	Pénalités.....	9
10-	Suspension du combat.....	10
11-	Décisions	11
11.1-	Victoire.....	11
11.2-	Victoire par domination.....	11
11.3-	Victoire par forfait	12
11.4-	Victoire par Abandon.....	12
11.5-	Victoire pour raisons médicales.....	12
11.6-	Disqualification	12
11.7-	Procédure de décision du vainqueur	13
12-	Gestuelle de l'arbitre central.....	15



1- Définition de la compétition

L'Open du Rhône est un tournoi interstyle de combat pieds-poings en semi-contact (light contact) et full contact (selon la catégorie) amateur.

C'est une forme de rencontre qui oppose deux combattants de même sexe sur une surface de combat surélevée.

Seul les combattants majeurs (+18 ans) et de moins de 40 ans sont autorisés à combattre en catégorie Full Contact.

Un certificat médical de moins de 3 mois de non-contre-indication à la pratique des sports de combats avec possibilité de KO est nécessaire le jour de la compétition.

2- Généralités

Ce règlement fixe et précise les modes de compétition, condition d'inscription, les catégories de poids et d'âges, le système de rencontre, le code vestimentaire du combattant

Chaque combattant doit avoir un entraîneur, mais pas plus de deux entraîneurs, dans son coin pendant le combat. Les entraîneurs ne sont autorisés à interagir avec le compétiteur que lorsque le compétiteur est dans leur coin.

S'il y a un problème médical, l'arbitre exécutif et le personnel médical aborderont le problème avec le compétiteur et aviseront l'entraîneur. S'il y a un problème d'équipement, l'arbitre central aidera à résoudre le problème.

La compétition est amateur et tout le personnel de l'organisation ainsi que les arbitres sont bénévoles. Merci de les respecter et de respecter le déroulement de la compétition ; des erreurs peuvent survenir et sont inhérentes à tout évènement.

3- Surface de combat

Les concurrents se battront sur un Lei Tai représentant un carré d'environ 6m de côté, et situé à une hauteur d'environ 80cm du sol. La taille et la hauteur sont sujettes à modification en fonction des disponibilités.

Selon les contraintes d'organisation, les combats pourront se dérouler également sur une surface de combat non surélevée.



4- Equipements

Aucun bijou (boucles d'oreilles, bagues, colliers, bracelet, montre) n'est autorisé pendant la compétition.

Tout l'équipement doit être examiné et autorisé par les arbitres du tournoi.

4.1- Obligatoire pour tous les participants

Les équipements suivants sont obligatoires pour tous les compétiteurs sans aucune exception. Un combattant dans l'incapacité de s'équiper avec le matériel ci-dessous sera déclaré forfait.

- **Casque avec grille** en plastique d'une seule pièce et non transparente (grille en plexiglass interdite)



<https://rdxsports.fr/combox-tete-protecteur/>

<https://www.proforcema.com/products/proforce-174-headguard-w-face-cage-2?variant=33152348225589>

- **Paire de gants**, 3 formats sont acceptés. **Les compétiteurs doivent porter des gants identiques lors des affrontements.**





ACADEMIE SHAOLIN WING CHUN

Boxe anglaise

Mitaines MMA

Gants de Karaté



- Protège dent :



- Coquille/Protection pubienne (Homme et femme) :



- Pantalon noir :



- T-shirt noir :

Pour les femmes :



- **Plastron ou autre protection poitrine :**

Une ceinture de couleur sera fournie à chaque compétiteur au début du combat.

4.2- optionnel

Les compétiteurs ont également la possibilité de porter des **chaussures souples** à semelle sans plastique dur ni pièce métallique. Si les chaussures sont lacées, alors l'embout plastique sur les lacets doit être clipsé ou rangé dans la chaussure.



Les orthèses de compression souples pour la cheville et/ou le genou sont autorisées, à condition que ces orthèses ne comportent pas de pièces en plastique dur ou en métal.

L'utilisation d'équipements optionnels par un concurrent n'oblige pas son adversaire à utiliser le même équipement optionnel.

5- Déroulement des combats



Les rencontres se déroulent par alternance de périodes de confrontation (appelées « ROUND ») entrecoupées de périodes de repos. La confrontation dure 2 rounds (sauf arrêt par forfait ou domination) et ne peut excéder 3 rounds en cas de prolongation.

	Durée du Round	Durée de la pause
Match éliminatoire	1min 30s	30s
Match final (demi-finale / finale)	2min	45s

Les combats où le perdant prend la 3e place et le gagnant avance pour se battre pour la 1ère ou la 2e place sont considérés comme des matchs éliminatoires et auront la durée appropriée pour le tour et la pause.

Le vainqueur de chaque match doit remporter deux manches sur trois au nombre de points, ou gagner par KO (KO), KO technique (TKO) ou par forfait de l'adversaire.

6- Catégories de poids

Chaque compétiteur sera pesé le matin de la compétition. Une tolérance de 400g sera appliquée. Si un compétiteur est inscrit dans une catégorie ne correspondant pas à son poids au moment de la pesée, l'organisation se réserve le droit soit de le basculer dans la catégorie de poids correspondante, soit de le disqualifier.

Catégories masculines	Catégories féminines
------------------------------	-----------------------------



-60 kg	-50 kg
-67 kg	-55 kg
-75 kg	-61 kg
-84 kg	-68 kg
+84 kg	+68 kg

7- Gains de points

7.1- Comptage des points

Techniques à 1 points

- Coup net (poing, paume, pied) sur une zone autorisée
- Coup net (genou) sans tenir l'adversaire
- Projection de l'adversaire au sol et tombe sur son torse
- Perte d'équilibre et chute

Techniques à 2 points

- Coup net (poing, paume, pied) qui fait tomber l'adversaire
- Projection de l'adversaire au sol sans tomber soi-même

Techniques à 3 points

- Immobilisation pendant 5 secondes

Techniques autorisées mais n'accordant pas de point

- Frappes sous le genou et au bras
- Coup de genou avec saisie

Seules les techniques exécutées à pleine puissance, entraînant un choc tremblant pour l'adversaire, seront notées.



7.2- Zones autorisées

Les zones de notation comprennent :

- Le côté, le dessus et l'avant de la tête
- L'avant et le côté du torse ;
- Le dos (mais pas la colonne vertébrale ou les reins)
- Extérieur et intérieur de la cuisse

8- Techniques autorisées

Les combattants peuvent attaquer en utilisant toutes les parties de leur corps à l'exception de la **tête et des coudes**:

- Coup de poing
- Coup de paume
- Coups pieds
- Coups de genou
- Coups d'épaule
- Projections

9- Techniques interdites

Il est illégal de :

- **D'utiliser une frappe interdite**
 - Coups de coude
 - Coup de tête
- **Frapper une zone interdite :**
 - Les yeux
 - La gorge
 - L'arrière de la tête
 - La colonne vertébrale
 - Les reins



- Les articulations (genoux, coudes)
- Frapper volontairement les parties génitales.
- Les techniques destinées à contrôler les articulations ne sont pas autorisées.
- Les techniques où le compétiteur pose une ou plusieurs mains ou genoux sur la plate-forme ne sont pas autorisés (c.-à-d. balayage « ciseaux de Vovinam »).
- Il n'est pas autorisé à frapper l'adversaire lorsque celui-ci est au sol.

10- Pénalités

- **Fautes** (par exemple, frappes dans des zones cibles illégales) :
 - Première infraction : déduction de 1 point
 - Deuxième infraction : déduction de 3 points
 - Troisième infraction : disqualification

Les fautes incluent, mais sans s'y limiter, les violations des règles telles que :

- Frappes dans des zones illégales
- Absence d'engagement dans un délai de 10 secondes (les deux combattants sont pénalisés).
- Saisir et tenir le casque de l'adversaire
- Saisir et tenir le t-shirt de l'adversaire
- Ne pas se désengager après que l'arbitre central a appelé l'arrêt de l'action
- Conduite irrespectueuse envers l'arbitre central, l'adversaire ou toute autre personne.

Toute faute grave entraînera une disqualification immédiate.

Les fautes sont cumulatives pendant toute la durée du combat.

Les concurrents qui blessent leurs adversaires par malveillance seront tenus responsables de tout dommage ou blessure. L'arbitre central a pleine autorité pour arrêter le combat à tout moment pour des raisons de sécurité ou pour toute autre raison.



11- Suspension du combat

- Si les deux compétiteurs tiennent et frappent, sans tenter de projeter, l'Arbitre Central les séparera après trois secondes.
- Si les compétiteurs tentent de se projeter tout en se tenant, l'arbitre exécutif les séparera après cinq secondes.
- Si un compétiteur est maintenu immobilisé au sol pendant 5 secondes, l'Arbitre Central arrête le combat et invite les combattant à reprendre leurs positions de départ.
- Si un compétiteur semble être blessé ou avoir besoin d'une assistance médicale, l'arbitre central peut demander une pause (temps mort) dans le match et convoquer le personnel médical du tournoi sur la plate-forme Lei Tai. Pendant la pause, le chronomètre du match sera mis en pause. Si la blessure a été subie lors d'un contact légal, le personnel médical disposera de deux minutes pour résoudre le problème. Si la blessure ne peut pas être traitée de manière adéquate dans les deux minutes, le compétiteur blessé perdra le match. Si le compétiteur subit la même blessure pendant le match en raison d'un contact légal, le concurrent sera disqualifié (*e.g. si un concurrent souffre d'un saignement de nez, le personnel médical peut tenter d'arrêter le saignement dans le temps mort médical alloué. Si le même compétiteur souffre à nouveau d'un saignement de nez au cours du même match, alors ce compétiteur sera disqualifié*).
- Si la blessure est le résultat d'un contact illégal (faute), le personnel médical disposera de cinq minutes pour résoudre la blessure. Si le concurrent blessé ne peut pas continuer après une période de cinq minutes, **son adversaire sera disqualifié**.
- À aucun moment pendant un temps mort médical, les coaches des compétiteurs ne doivent s'approcher ou interagir avec les compétiteurs.
- S'il y a un problème d'équipement (e.g. casque cassé, chaussure perdue, pantalon ou t-shirt déchiré), l'arbitre central peut demander une pause (temps mort) dans le match pour tenter de résoudre le problème. Pendant la pause, le chronomètre du match sera mis en pause. Les compétiteurs auront deux minutes pour résoudre le problème d'équipement. Si le problème d'équipement ne peut pas être résolu de manière adéquate dans les deux minutes, le compétiteur avec un équipement déficient sera disqualifié.



Les concurrents doivent apporter du matériel de rechange (casque, pantalon, etc.) dans leur coin en cas de détérioration du matériel. À aucun moment pendant un temps mort d'équipement, les coachs du compétiteur ne doivent s'approcher ou interagir avec le compétiteur.

12- Décisions

12.1- Victoire

Un combattant est désigné vainqueur du round :

- Lorsqu'il comptabilise le plus de points.

Un combattant est désigné vainqueur du combat :

- Lorsqu'il a gagné 2 rounds
- Lorsqu'il a gagné un round et un autre round ex-aequo
- Si son adversaire est forcé ou expulsé du Lei Tai trois fois en un round.
- Si son adversaire est frappé trois fois en un tour avec une force suffisante pour tomber au sol.
- Lorsque son adversaire subit un KO ou TKO.

12.2- Victoire par domination

En cas de différence évidente de niveau, l'arbitre central peut par mesure de sécurité interrompre le combat et désigner le vainqueur avant le terme dans les cas suivants :

- Un combattant enregistre 20 points d'avance, les arbitres de chaise informent le juge de table qui prendra la décision de continuer ou d'arrêter le combat. L'arbitre central arrête le combat et le juge de table désigne le vainqueur du round.
- L'arbitre central constatant la supériorité évidente d'un des deux combattants, il arrête le combat et questionne les arbitres de chaises afin de connaître la différence points. Suite à la concertation du corps arbitral, le juge de table peut décider de l'arrêt du combat par mesure de sécurité et désigne le vainqueur.



12.3- Victoire par forfait

Si les compétiteurs sont appelés par l'Arbitre Central à leurs lignes de départ, ils ont dix secondes pour répondre. Un compétiteur qui ne revient pas à sa ligne de départ dans les dix secondes perdra le combat *(e.g. les compétiteurs doivent retourner à la ligne de départ au début de chaque round, à la fin de chaque round, lorsqu'ils sont frappés ou jetés au sol, et lorsqu'ils sont forcés ou jetés du Lei Tai).*

12.4- Victoire par Abandon

Au cours d'un round, le combattant peut abandonner ou son coach peut demander l'abandon de son combattant.

Si un combattant souffrant d'une blessure légère l'empêchant de combattre, son adversaire est déclaré vainqueur par abandon.

12.5- Victoire pour raisons médicales

Lors d'une blessure, l'arbitre central arrête le combat et demande immédiatement l'intervention du médecin ou des secouristes.

Le médecin ou les secouristes peuvent intervenir à leur initiative s'ils estiment un combattant en danger. Ils indiquent préalablement leur décision au juge de table qui stoppe immédiatement le combat.

Si un compétiteur blessé est déclaré inapte à la reprise des combats par le médecin ou secouriste et s'il a été blessé sans qu'il y ait faute avérée de la part de son adversaire, son adversaire sera déclaré vainqueur par arrêt médical.

Cas particuliers :

- Si les deux compétiteurs se blessent mutuellement et ne peuvent reprendre le combat, sera déclaré vainqueur celui qui menait aux points. En cas d'égalité il convient de se référer aux règles en vigueur concernant les égalités (nombre de pénalités et qualités techniques).
- Un compétiteur blessé et déclaré vainqueur éliminant de fait son adversaire ne peut combattre à nouveau sans l'autorisation du médecin ou secouriste.

12.6- Disqualification

- La disqualification intervient d'office par mesure de sécurité en cas d'infériorité manifeste (voir victoire par domination).



ACADEMIE SHAOLIN WING CHUN

- La disqualification intervient d'office dans le cas où le coup interdit entraîne pour l'adversaire l'impossibilité de poursuivre le combat.
- La disqualification intervient d'office en cas de geste ou attitude du combattant ou de son entourage direct (entraîneur, professeur, public) interdits ou contraires aux règles de la déontologie sportive. Elle est prononcée alors par l'arbitre central après avis du corps arbitral.

Condition préalable : L'arbitre central doit avoir l'accord du juge de table pour disqualifier directement un compétiteur n'ayant reçu aucune pénalité.

Les motifs graves pouvant entraîner la disqualification sont :

- Les injures ou déclarations irrespectueuses proférées par les coaches, les supporters à l'attention du corps arbitral, de l'adversaire, ou toute autre personne.
- Les gestes et comportements déplacés.
- L'intention délibérée de nuire à l'intégrité de son adversaire.
- Le non-respect de l'arbitrage.
- Autres cas laissés à l'appréciation de l'arbitre central et du juge de table.

11.7- Procédure de décision du vainqueur

L'arbitre central patiente un bref instant, et demande la décision des arbitres de chaise en prononçant à voix forte l'ordre « **DÉCISION** ».

Les arbitres de chaise en même temps et sans se concerter, désignent le combattant qui aura accumulé le plus de points en levant bien haut la plaquette correspondante à la couleur du combattant vainqueur.

S'ils comptabilisent une égalité (même nombre de points) ils croisent les deux plaquettes bien hautes.

Le juge de table, désigne alors le combattant ayant emporté l'avis de la majorité des arbitres de chaise en montrant la plaquette de la couleur du gagnant ou les deux plaquettes en cas d'égalité

L'arbitre central désigne en levant le bras du vainqueur du round et du combat et fait se saluer les deux combattants.

Si l'égalité persiste à la fin du 3^{ième} round, le juge de table désigne le vainqueur en fonction :



ACADEMIE SHAOLIN WING CHUN

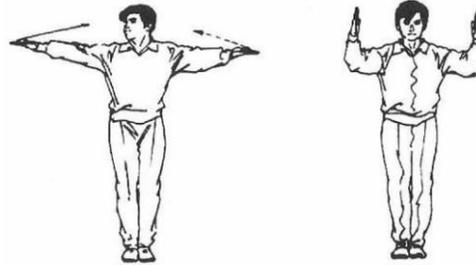
- Du plus petit nombre de pénalités.
- Du plus petit nombre de sortie de la surface de combat.



ACADEMIE SHAOLIN WING CHUN

13- Gestuelle de l'arbitre central

"Combattants sur l'arène" (montez sur l'aire de combat)



"Saluez"



Signal du round (1er/2nd/3ième) "1^{er} Round"





"En Garde" et "Commencez"



"Stop"

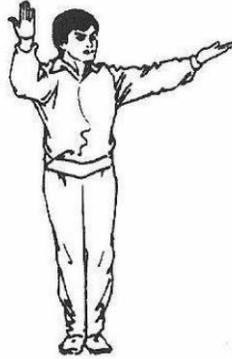


"Repos"





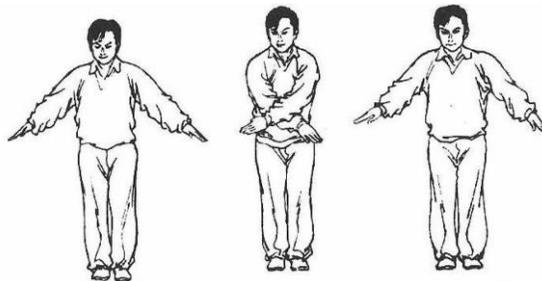
"Mise en garde"



"Avertissement"



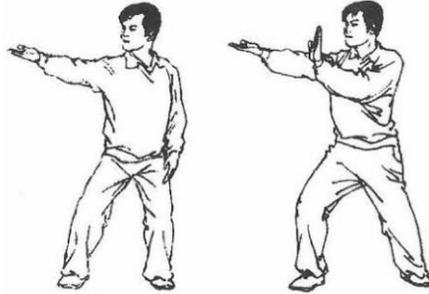
"Annuler"





ACADEMIE SHAOLIN WING CHUN

Lorsqu'un compétiteur tombe hors de l'aire de combat – "Sortie de l'arène Rouge/Bleu"



Lorsque les compétiteurs tombent hors de l'aire de combat – "Sortie de l'arène"



"Disqualification"





"Soigneurs"



"Vainqueur"

