

REGLEMENT D'ARBITRAGE ET JUGEMENT
Classes B et A
J.A.B.A

SOMMAIRE

Page 1	AVANT PROPOS
Page 2	LE RING
Page 3	LES ACCESSOIRES DU RING
Page 4	LES GANTS LES BANDAGES
Page 5	LE CODE VESTIMENTAIRE
Page 6	CATEGORIE DE POIDS ET CLASSIFICATION
Page 7	LA PESEE LE WAI KRU ET DEFINITION D'UNE REPRISE LES NAKMUAYS
Page 8	LES SOIGNEURS
Page 9	COMITE DE COMPETITION
Pages 10 – 11 – 12 – 13	L'ARBITRE
Page 14	LES JUGES AUTORITE FINALE POUR LES DECISIONS
Page 15	DEVOIRS DU SUPERVISEUR
Page 16	LE CHRONOMETREUR ET L'ANNONCEUR
Pages 17 – 18	DECISIONS

Pages 19 – 20 – 21	BAREME ET CRITERES DE NOTATION
Page 22	LES FAUTES ET VIOLATIONS DU REGLEMENT
Page 23	LE COMPTE DE 8(avec reprise du combat)
Page 24	LA COMMISSION MEDICALE CONTROLE MEDICAL PROCEDURE APRES UN HORS COMBAT(avec perte de conscience) OU UN HORS COMBAT TECHNIQUE(T.K.O)
Page 25	USAGE DE DROGUE RECLAMATIONS INTERPRETATION
Page 26	BULLETIN DE POINTAGE

AVANT PROPOS

Le MUAYTHAI est un art martial pratiqué depuis plusieurs siècles en Thaïlande. Depuis le début des années 80, le MUAYTHAI s'est développé dans le monde entier. Aussi, la fédération internationale WMC a dû codifier les règles de cette discipline pour les compétitions de type 5 x 3 minutes.

L'intérêt que portent de plus en plus de pratiquants au MUAYTHAI tant dans notre pays que dans le monde nous oblige à avoir un règlement précis et cohérent qui sera le même pour tous.

Ce règlement doit être un guide pour tous les instructeurs qui désirent mieux comprendre notre sport.

Il est certain qu'il ne peut y avoir de bons arbitres et de bons juges sans une formation de qualité qui s'appuie sur une réglementation précise. En effet, que peuvent être l'honnêteté, l'impartialité et le courage si celui qui juge ou arbitre n'a ni la connaissance, ni la compétence.

Cet avant propos montre combien sont importants les rôles de l'arbitre et du juge lors d'une compétition et il est capital que tous œuvrent dans la même direction afin d'assurer justice, équité et une sécurité maximum pour les NAKMUAYS lors d'une compétition.

Nous tenons à remercier très sincèrement les responsables du comité d'arbitrage de la WMC ainsi que le général MESAMONTA pour l'aide qu'ils nous ont apporté pour l'élaboration du présent règlement.

LE RING

Le ring doit-être construit comme suit :

1/ Dimensions : prises à l'intérieur du carré formé par les cordes

Minimum 5,10 x 5,10 mètres

Maximum 7.30 x 7.30 mètres

2/ Le sol et les coins du ring : Sans obstruction et avec un espace minimum en dehors du ring (91 cm).

Par rapport au sol, la hauteur du plancher doit être au minimum de 1.22 mètres et au maximum de 1.48 mètres.

3/ Les quatre poteaux du ring doivent être d'un diamètre de 10 à 12.5 cm et d'une hauteur au-dessus du plancher de 1.45 mètres, ils ne doivent présenter aucun danger pour les NAKMUAYS et être correctement garnis de protection.

4/ Le tapis du ring : Le plancher du ring est recouvert d'un tapis matelassé ou construit dans un matériau similaire d'une épaisseur minimum de 2.54 cm et maximum de 3.70 cm. Ce tapis de protection doit être complètement recouvert d'une toile tissée (style coton), elle ne doit présenter aucun danger et ne pas être glissante. Les toiles en plastique sont proscrites.

5/ Les cordes : Le ring est constitué de trois cordes au minimum d'un diamètre minimum de 3 cm et d'un maximum de 5 cm, attachées au poteau à l'angle.

La distance entre le tapis et la première corde est de 46 cm, la seconde 76 cm, la troisième 107 cm et la plus haute 137 cm du plancher du ring. Elles doivent être recouvertes d'un tissu lisse et souple.

Aux quatre coins, les nœuds sont capitonnés, ils sont reliés entre eux par deux cordes de 3 à 4 cm de diamètre et doivent être à égale distance les uns des autres.

6/ Les escaliers du ring : Ils doivent avoir au minimum trois marches. La largeur de chacune est de 1.07 mètre minimum. Ils doivent se trouver dans chaque coin.

Un escalier doit être installé dans un coin neutre pour les officiels et le docteur.

7/ Poubelles en plastique : il doit y en avoir une à disposition dans chaque coin des NAKMUAY afin qu'ils puissent y déposer les mouchoirs, les bandes etc...

LES ACCESSOIRES DU RING

Le ring doit être aménagé de la façon suivante :

Une aire de pause dans les deux coins
Trois chaises par coin
Un tabouret
Deux bouteilles d'eau
Deux seaux d'eau

Pour les officiels et le docteur :

Des tables et des chaises
Un gong ou une cloche
Un ou deux chronomètres
Une horloge
Des bulletins de pointage
Un jeu d'indicateurs de rounds
SIX paires minimum de gants de boxe (3 de 8 OZ + 3 de 10 OZ)
Deux shorts larges qui facilitent le changement ou l'ajustement de la coquille

LES GANTS

1/ Seuls les gants homologués par la FMDA sont autorisés pendant les combats

2/ Conditions d'utilisation :

Les gants utilisés doivent correspondre aux catégories de poids suivantes :

Jusqu'à	67 kg ,	8 oz
De	67 kg à 81 kg,	10 oz
A partir de	81 kg ,	12 oz

3/ Le poids des gants ne doit pas dépasser le poids autorisé dans la catégorie.

Le poids du gant inclus le cuir et le matelassage interne.

Les gants doivent être en bon état.

Les lacets sont noués extérieurement sur le dos du poignet du gant et recouverts d'un morceau de bande adhésive de 3.5 cm de large.

Pour s'assurer de la conformité avec le règlement, **Les gants doivent être inspectés par un officiel de la compétition avant le début du combat.**

La fixation peut se faire avec du scratch recouvert.

LES BANDAGES

Seules les bandes souples sont autorisées : bandes chirurgicales ou bandes velpeaux (5 cm x 6 m). Le plastique ou le plâtre sont strictement prohibés.

L'utilisation de bandes extensibles (2.5 cm x 2.50 m) est seulement autorisée pour couvrir le dos des articulations de la main. Elles sont contrôlées à la table des officiels avant le début du combat.

CODE VESTIMENTAIRE

A/ TENUE DU NAKMUAY : Gants, coudières et casque pour les Classes B.

Sur ce dernier point :

1/ Seul un short de MUAYTHAI peut être porté, la couleur de ce short reste à l'appréciation des Clubs.

Le peignoir, s'il y a lieu, doit être représentatif du Club et reconnu par la FMDA

2/ Pour assurer sa protection, le NAKMUAY doit porter une coquille réglementaire qui s'attache sur les reins.

3/ Les cheveux longs, les barbes sont interdites. Une petite moustache est tolérée si elle ne recouvre pas les lèvres.

4/ Le MONGKONG est obligatoire, il doit être porté pour présenter le **WAI KRU (par respect pour l'Instructeur)** avant le combat.

5/ Un KWRANG WRANG (bandeau de bras) peut être porté autour de chaque biceps.

Une amulette peut être portée autour de la taille (mais elle devra être recouverte par le short).

6/ Le NAKMUAY ne doit pas utiliser des bandages ou autre support au niveau des tibias, genoux, coudes, ou autres parties du corps. Il ne doit avoir aucun pansement.

7/ Pièces métalliques, décorations ou bijou ne peuvent être portés.

8/ Le NAKMUAY peut porter des chevillères non renforcées.

B/ TOUTES LES INFRACTIONS à ces règles peuvent entraîner la **disqualification du NAKMUAY** par l'arbitre.

CATEGORIES DE POIDS CLASSE B et A

de 48 à 51 kg

de 51 à 54 kg

de 54 à 57 kg

de 57 à 60 kg

de 60 à 63,5 kg

de 63,5 à 67 kg

de 67 à 71 kg

de 71 à 75 kg

de 75 kg à 81 kg

de 81 à 86 kg

de 86 à 91 kg

Plus de 91 kg

Pour les féminines

de 45 à 50 kg

de 50 à 55 kg

de 55 à 60 kg

de 60 à 65 kg et ainsi de suite...

LA PESEE

- 1/ Le NAKMUAY doit être pesé **en sous-vêtements** au moins trois heures avant le début du combat et le jour de la compétition.
- 2/ Si le NAKMUAY est au-dessus ou en dessous du poids, il peut se **présenter deux autres fois pendant la durée de la pesée** qui ne peut excéder deux heures.
- 3/ Si le NAKMUAY est au-dessus du poids de plus d'un kilo = disqualification immédiate du NAKMUAY sans perte de poids.

LE WAI KRU ET LA DEFINITION D'UNE REPRISE

- 1/ Avant le début de la première reprise, **les deux NAKMUAYS doivent effectuer obligatoirement le WAI KRU**. Le WAI KRU sera accompagné par la musique traditionnelle Thaïlandaise qui comprend le Ching (cymbale), le Klong Khaek (tam tam) et le Pee Java (Flûte de pan).
- 2/ Un combat de MUAYTHAI est constitué de **cinq reprises de 3 minutes avec 2 minutes de repos entre chacune pour la classe A et de 4 reprises de 3 minutes avec 2 minutes de repos entre chacune pour la classe B**. Tous les arrêts pendant le combat pour quelque raison que ce soit ne seront pas comptés dans les 3 minutes (donc arrêt du chronomètre).

LES NAKMUAYS

ACCEPTATION

- 1/ Aucun problème physique ; être junior 1 en B ; avoir 18 ans révolus en A et 34 ans maximum.
- 2/ Peser au **minimum 48 kg pour les hommes et 45 kg pour les femmes**.
- 3/ **Ne pas être interdit de ring** par la FMDA pour raison médicale comme décrit dans le manuel médical ou pour raisons disciplinaires.

LES SOIGNEURS

Trois soigneurs sont autorisés

- 1/ Pendant le combat, le soigneur ne doit pas conseiller, aider ou donner des instructions à son NAKMUAY
- 2/ Les soigneurs ne sont pas autorisés à donner des informations sur la condition physique de leur NAKMUAY aux autres parties.
- 3/ Pendant la durée du combat, les soigneurs doivent rester assis sur les chaises. Avant le début de chaque reprise, ils doivent débarrasser le ring en enlevant les serviettes, les bouteilles d'eau, les tabourets etc...
- 4/ Pendant la pause entre deux reprises, les soigneurs doivent s'assurer du bon équipement du NAKMUAY ; ils doivent prévenir immédiatement l'arbitre en cas de problème.
- 5/ Le soigneur doit s'assurer que la toile du ring est séchée pour éviter toutes chutes.
- 6/ Le soigneur doit avoir une tenue sportive propre (survêtement) avec l'emblème ou le logo de son club.
- 7/ Les soigneurs ont l'interdiction d'avoir des gestes ou un langage vulgaire vis-à-vis des NAKMUAYS pendant et après le combat.
- 8/ Trois soigneurs sont autorisés mais deux seulement peuvent monter sur le ring pendant la durée de la pause.
- 9/ Avant toute rencontre de championnat, une réunion a lieu entre les arbitres, les juges et les entraîneurs afin de confirmer les règles et les procédures du combat et afin de vérifier le pointage des pénalités pour conduite intolérable ou violation des règles pour toutes personnes compromises.

ENCADREMENT DE COMPETITION

A/ Pour être juge-arbitre :

- 1/ Être âgé de plus de 18 ans.
- 2/ Posséder un certificat médical d'aptitude à chaque saison.
- 3/ Posséder un passeport sportif et une licence de la saison en cours.

B/ Qualification d'un arbitre (admis en formation, les JANA uniquement)

1/ Les arbitres et les juges doivent avoir effectué un stage de juge arbitre national B et A (JABA) et être reçus à l'examen de la FMDA (1 an maxi après la formation). Ils doivent être certifiés et enregistrés comme arbitre à la FMDA. Pour les titres internationaux, ils doivent être enregistrés par la FMDA auprès du W.M.C.

2/ Ne pas être âgé de plus de soixante ans (pour l'arbitre seulement).

3/ Si un arbitre ne peut assurer ses devoirs, il doit immédiatement cesser toute activité au sein du Comité d'arbitrage.

C/ Nombre de superviseur, Arbitre et Juge :

L'équipe comprend :

1/ Un superviseur.

2/ Un arbitre.

3/ Trois juges.

4/ Un chronométrateur.

L'ARBITRE

A/ Ses devoirs :

Le premier devoir de l'arbitre est d'assurer une sécurité maximum aux combattants.

B/ Ses responsabilités :

La tenue de l'arbitre consiste en un pantalon et un polo bleu-marine avec le logo de la FMDA, d'une paire de chaussures de toile ou de cuir noir. Les lunettes et aucun bijou ne sont autorisés.

Les règles à suivre par l'arbitre :

- 1/ Veiller à l'application du règlement et des règles durant le combat.
- 2/ Avoir un comportement irréprochable ; pas d'impolitesse ni dans les manières, ni dans les paroles vis-à-vis des NAKMUAYS ou de l'assemblée.
- 3/ Contrôler et diriger le combat.
- 4/ Prévenir les blessures et protéger au maximum le NAKMUAY le plus faible.
- 5/ Inspecter les gants, le protège dents, les coudières, les coquilles et les casques (classe B).
- 6/ S'assurer que les deux NAKMUAYS se serrent les mains au début et à la fin du combat.
- 7/ Pour un Championnat ou un Titre, l'arbitre doit informer les NAKMUAYS ainsi que les entraîneurs sur les règles et le règlement qui régissent le combat et ceci doit être fait avant le combat (dans les vestiaires).
- 8/ Trois ordres verbaux sont reconnus :
 1. **TCHOK** ordonne le combat
 2. **YEK** ordonne la séparation des NAKMUAYS
 3. **YUT** ordonne la suspension du combat

9/ L'arbitre doit utiliser une gestuelle correcte afin de se faire comprendre.

10/ A la fin du combat, il doit récupérer les feuilles de pointage auprès des trois juges et indiquer le vainqueur en levant le bras du NAKMUAY. Les feuilles de pointage doivent être remises au superviseur pour vérification avant l'annonce du résultat.

11/ S'il doit par nécessité donner une pénalité à un NAKMUAY ou stopper le combat, il doit immédiatement prévenir le superviseur de la raison qui entraîne cette décision, et le superviseur, après validation, doit faire l'annonce.

12/ En cas d'accident qui arriverait à l'arbitre et que celui ci se trouve dans l'incapacité de continuer, c'est le juge senior qui le remplace.

13/ L'arbitre a l'interdiction de commenter ou de rendre compte d'un combat hormis au superviseur. Il doit veiller à ce que personne ne donne un avantage ou un désavantage à l'un ou l'autre des NAKMUAYS.

14/ Il est interdit à l'arbitre de commenter ou de spéculer avant que le combat ne soit terminé et que le superviseur est approuvé le résultat final.

15/ Tous les arbitres et juges sont soumis à un examen médical et doivent recevoir un certificat médical délivré par un médecin. Ce certificat médical est valable pour un an et renouvelable chaque année. Avant chaque rencontre, il doit-être examiné par le docteur de la compétition.

C/ Les devoirs de l'arbitre

1/ Il doit arrêter immédiatement un NAKMUAY s'il a la conviction que celui-ci est en difficulté ou bien moins fort que son adversaire.

Décision : Hors combat technique/insuffisance technique(T.K.O. OUT-CLASS)

2/ Il doit arrêter immédiatement le combat lorsqu'un NAKMUAY est blessé.

Décision : Hors combat technique/blessure(T.K.O. injury)

3/ **Il doit arrêter immédiatement le combat s'il considère que celui-ci est arrangé** ou que l'un ou l'autre des NAKMUAYS ne fait pas de son mieux.

Décision : Disqualification pour simulacre de combat.

4/ Il doit arrêter le combat ou prévenir le NAKMUAY si celui-ci commet une faute ou la répète plusieurs fois ou si l'un des NAKMUAYS ne respecte pas les règles du MUAYTHAI.

5/ **Il doit disqualifier un NAKMUAY** si celui-ci le défie ou montre une quelconque agressivité à son égard.

6/ Il doit disqualifier le NAKMUAY dont les soigneurs ne respectent pas les règles ou ne suivent pas ses directives.

7/ **Il peut disqualifier un des NAKMUAYS** si celui-ci fait une faute accidentelle ou involontaire. Cela dépend de la conséquence de la faute.

8/ Il doit arrêter un combat s'il considère que l'un des NAKMUAYS est H.C ou qu'il n'a pas les capacités pour continuer.

9/ Il peut refuser d'attribuer un avantage si le NAKMUAY a commis des fautes intentionnelles.

D/ Avertissements et Infractions

Avant de donner un avertissement pour infraction aux règles, l'arbitre doit arrêter le combat et utiliser la bonne gestuelle pour être bien compris des deux NAKMUAYS et du public. Il doit indiquer au superviseur le NAKMUAY concerné.

Tout NAKMUAY qui a reçu trois avertissements doit être disqualifié.

En cas de faute grave, l'arbitre peut prendre la décision de disqualifier immédiatement le NAKMUAY fautif.

E/ L'avertissement public.

L'avertissement a pour objet d'avertir et de prévenir le NAKMUAY qu'il ne doit pas enfreindre le règlement. Mais également de rééquilibrer le pointage des juges suite à un préjudice causé. (voir règlement JANA).

F/ Procédure du Compté.

1/ Si un NAKMUAY tombe dans les cordes du ring, chute consécutive à un coup mal encaissé, l'arbitre désigne le coin neutre à l'adversaire et commence le compte.

2/ Si le NAKMUAY tombe en dehors du ring, même procédure que ci-dessus sauf que l'arbitre compte jusqu'à vingt. Si le NAKMUAY remonte disponible pour le combat avant les vingt secondes, alors il ne sera pas pénalisé par les juges et le combat reprendra.

3/ Si quelqu'un retarde un NAKMUAY qui remonte sur le ring après une chute, l'arbitre doit avertir la personne de stopper son action.

4/ Si les deux NAKMUAYS tombent en dehors du ring, l'arbitre doit commencer le compté. Si un des NAKMUAYS tente d'empêcher l'adversaire de remonter avant la fin du compté, il doit recevoir un avertissement ou être disqualifié.

5/ Lorsque les deux NAKMUAYS chutent en dehors du ring et si l'un des deux NAKMUAYS remonte avant la fin du compté de vingt secondes, il est alors déclaré vainqueur.

6/ Si aucun des deux NAKMUAYS ne remonte avant la fin du compté ; alors les décisions sont :

En championnat titre en jeu : le champion conserve son titre avec l'indication :
Double KO

Hors championnat : **Double Hors Combat.**

7/ Le nombre de comptés dans une reprise est de deux maximum. Le nombre de comptés dans un combat est de trois maximum.

LES JUGES

A/ LES RESPONSABILITES

1/ Les juges sont indépendants et libres de noter selon les règles et en leur âme et conscience.

2/ Ils sont assis seuls de chaque côté du ring et impérativement séparés de l'assemblée.

3/ Ils sont neutres pendant le combat et s'ils s'aperçoivent d'une entorse au règlement, alors ils le notifient exclusivement à l'arbitre.

4/ A la fin de chaque reprise, le juge doit remplir sa feuille de pointage pour la reprise écoulée.

5/ Ils ne peuvent quitter leur place qu'après l'annonce du résultat officiel.

B/ LA TENUE

Les juges doivent porter la tenue spécifique à la FMDA (Polo bleu Marine et l'écusson de la FMDA).

AUTORITE FINALE POUR LES DECISIONS

Le superviseur du combat est autorisé à corriger le résultat final si :

1. La décision de l'arbitre est contraire aux règles en vigueur.
2. Les juges ont visiblement fait une erreur sur leurs feuilles de pointage.

DEVOIRS DU SUPERVISEUR

- 1/ Il doit s'assurer de la **présence des arbitres et des juges** pour chaque combat.
- 2/ Surveiller que l'arbitre et les juges **appliquent les règles en vigueur** et il doit leur faire revoir leurs décisions si besoin est.
- 3/ Surveiller que les arbitres et les juges connaissent et appliquent le règlement suivant leurs devoirs et leurs responsabilités.
Il doit aussi informer la CNAJ s'il y a eu des irrégularités.
- 4/ **Résoudre tous les problèmes** posés à l'organisateur lors du déroulement **de la compétition** et en informer la CNAJ.
- 5/ **Prendre la décision finale** (départager les juges et les arbitres si besoin est).
- 6/ **Vérifier sur les feuilles de pointage :**
 - 6.1/ Que le résultat ait été correctement additionné.
 - 6.2/ Que les noms des NAKMUAYS sont corrects et correspondent à chaque coin.
 - 6.3/ Que c'est le bon NAKMUAY qui est déclaré vainqueur.
 - 6.4/ Authentifier et viser la feuille de pointage.
 - 6.5/ Annoncer ou faire annoncer le résultat du combat aux spectateurs.
- 7/ En cas de problème entre l'arbitre et les juges, le superviseur doit prendre la décision finale.
- 8/ Il doit informer les membres de la CNAJ des problèmes rencontrés lors d'une compétition et indiquer si la prestation des arbitres et des juges n'a pas été en conformité avec les règles en vigueur.
- 9/ Il doit rendre compte de tout incident et hors combat (compte rendu de H.C et d'incident) dans les 72 heures auprès de la fédération.

LE CHRONOMETREUR ET L'ANNONCEUR

A/ Le chronométrateur et l'annonceur doivent se trouver au bord du ring.

B/ Devoirs et Responsabilités.

Le chronométrateur doit respecter scrupuleusement le temps de chaque reprise, il doit suivre les instructions de l'arbitre pour le début et la fin des reprises. Il doit suivre les procédures suivantes :

1/ **Avertir** dix secondes avant le début de chaque reprise pour permettre aux hommes de coin de regagner leur place.

2/ Une cloche ou un gong est utilisé pour signaler le **début et la fin de chaque reprise.**

3/ **Il doit déduire les temps de pause** par rapport aux instructions de l'arbitre.

4/ **S'assurer que le minutage est correct** avec la montre et le chronomètre.

5/ Dans le cas où un NAKMUAY est compté à la fin des **reprises de 1 à 3 (classe B) et de 1 à 4 (classe A), le chronométrateur doit attendre la fin du compté** avant d'annoncer la fin de la reprise.

6/ Un NAKMUAY peut être **sauté par le gong à la fin du combat uniquement** (la règle précédente ne s'applique pas).

DECISION

Elle doit être conforme au règlement.

1/ **Un Hors combat (KO) est valide** lorsque le combattant est au sol ou debout et compté 10. Cependant le KO peut être déclaré avant 10 si les symptômes du hors combat par trouble de la conscience (KO dur) est avéré.

2/ **Un Hors combat technique (H.C.T) est valable :**

2.1/ Quand le NAKMUAY est sérieusement blessé ou affaibli.

2.2/ Quand un NAKMUAY ne peut pas reprendre le combat après la pause entre deux reprises.

2.3/ Quand le docteur recommande l'arrêt.

2.4/ Quand l'arbitre pense que le NAKMUAY ne peut pas continuer même s'il est debout avant que le compté ne soit terminé.

2.5/ Quand le NAKMUAY reçoit deux comptés dans la même reprise ou trois dans le combat.

3/ **Disqualification**

Quand un NAKMUAY viole le règlement

4/ **Vainqueur par abandon :**

Quand un NAKMUAY arrête le combat de lui même ou sur décision de son instructeur, son adversaire est alors déclaré vainqueur.

5/ **Vainqueur aux points :**

Quand un NAKMUAY a un résultat sur le bulletin de pointage supérieur à son adversaire.

Cas particulier quand deux NAKMUAYS sont sérieusement blessés sans pouvoir continuer durant l'avant-dernière reprise, alors est déclaré vainqueur celui qui menait aux points.

6/ « sans-décision » :

Quand deux NAKMUAYS sont sérieusement blessés et qu'ils ne peuvent continuer avant la fin de la troisième reprise (classe A) et de la deuxième reprise (classe B), le combat est déclaré sans décision. Au delà, une décision aux points est donnée. Il ne peut y avoir «sans-décision» si les deux NAKMUAYS ont triché ou n'ont pas combattu proprement (simulacre de combat ou insuffisance technique (OUT CLASS) des deux NAKMUAYS).

7/ non-compétition :

La décision «no compétition» est le résultat d'un cas de force majeure, le ring s'effondre, la rupture des cordes, une panne d'électricité, le combat ne peut pas continuer si un événement extérieur empêche le bon déroulement du combat ou qu'il interrompt celui-ci. (c'est un NO CONTEST).

8/ Egalité :

Quand les deux NAKMUAYS ont un résultat sur les feuilles de pointage égal. Lors d'un championnat, pas d'égalité sauf pour la défense d'un titre où dans ce cas le tenant du titre conserve son titre.

9/ Double Hors combat :

9.1/ Quand les deux NAKMUAYS ont été comptés jusqu'à dix, il s'agit d'un double Hors combat.

9.2/ En rencontre officialisée, indiquer perdu par DHC pour les deux NAKMUAYS.

9.3/ En championnat avec tour éliminatoire indiquer perdu par DHC pour les deux NAKMUAYS et ils ne peuvent plus participer à la compétition.

9.4/ Si un titre est en jeu, indiquer DHC et le tenant du titre le conserve.

BAREME ET CRITERES DE NOTATION

A/ Le barème de notation est le suivant :

Un coup porté avec puissance ou force, à l'aide des poings, des pieds, des genoux ou des coudes rapporte un point.

1/ Les coups sont comptabilisés à partir des critères ci-dessous :

- 1.1/ Des points sont attribués si les coups sont dans le style MUAYTHAI et s'ils sont portés avec puissance ou force.
- 1.2/ Des points sont attribués si un NAKMUAY a été activement offensif dans le style MUAYTHAI.
- 1.3/ Des points sont attribués si un NAKMUAY a utilisé des techniques défensives avec riposte dans le style MUAYTHAI.

2/ Les points ne sont pas comptabilisés dans les cas suivants :

- 2.1/ Un coup sans puissance ou force.
- 2.2/ Un coup qui ne respecte pas les règles ou le règlement.
- 2.3/ Un coup bloqué par les jambes ou les bras sauf si manifestement l'attaque n'a pas été encaissée par le défenseur.
- 2.4/ Après le coup de gong.
- 2.5/ Après un arrêt de l'arbitre.

B/ En cas d'irrégularité :

1/ Les juges doivent déduire un point pour tous les coups interdits désignés par l'arbitre sous forme d'avertissement (W).

2/ Toutes techniques irrégulières observées par les juges mais non désignés par l'arbitre, doivent être pris en compte dans le jugement mais aucun point ne pourra être déduit. Dans ce cas le juge informe le superviseur de l'irrégularité constatée. Il le fait par l'intermédiaire de l'arbitre pendant le temps de repos.

N.B : La règle de «l'avis du juge » ne s'applique pas en classes B et A.

C/ CAS PARTICULIERS :

1/ Les projections :

Idem que pour les amateurs.

N.B : Même si une projection ne rapporte pas de point, elle doit influencer le jugement au bout d'un certain nombre.

2/ Les saisies :

2.1/ A la différence des amateurs, elles se font sans obligation de genoux immédiat. L'arbitre doit laisser le travail de bras s'effectuer afin de préparer les techniques de genoux et il n'intervient que si un corps à corps entraîne le déséquilibre des protagonistes ou s'ils se neutralisent mutuellement.

2.2/ Les saisies de TEI TRONG ou autres sont autorisées avec remise dans l'action et avec maximum 2 pas.

2.3/ Les poussés en défensive ou en offensive sont autorisées à condition qu'elles soient suivies d'une attaque.

D/ Le système de pointage (scoring system):

1.1/ Le maximum de points attribué à un NAKMUAY dans une reprise est 10, le NAKMUAY qui a perdu à 9,8,7 ou 6 points.

1.2/ En cas d'égalité, le score est de 10 points pour chaque NAKMUAY.

1.3/ Une reprise indécise, le score est pour le vainqueur de 10 points et de 9 points pour le perdant.

1.4/ Une reprise décisive (supériorité outrageuse) le score est pour le vainqueur de 10 points et de 8 points pour le perdant.

1.5/ Une reprise indécise dans lequel un NAKMUAY est compté, le score est pour le vainqueur de 10 points et de 8 points pour le perdant.

1.6/ Une reprise décisive (supériorité outrageuse) dans lequel un NAKMUAY est compté, le score est pour le vainqueur de 10 points et de 7 points pour le perdant, et non pas 10/6(pour le premier compte).

1.7/ Le NAKMUAY qui est responsable d'une faute est pénalisé d'un point de déduction sur son score ; Si l'arbitre a notifié la faute aux juges. C'est un « W » Warning.

1.8/ Le score peut être pour le vainqueur de 10 points et de 6 points pour le perdant.

Dans le cas suivant :	A/ Supériorité outrageuse	moins 2 points
	B/ Un compté	moins 1 point
	C/ Un avertissement	moins 1 point

NB/ Dans ce cas, le NAKMUAY dominé à de fortes chances d'être déclaré :
OUT CLASS

1.9/ Le score à la suite d'un compté est de :

A/ 1 ^{er} compté	moins 2 points
B/ 2 ^{ème} compté	moins 1 point
C/ 3 ^{ème} compté	arrêt du combat

Sauf dans le cas d'une supériorité outrageuse ou le 1^{er} K.D. sera validé
-1 point seulement

FAUTES ET VIOLATION DU REGLEMENT

- 1/ Mordre, mettre les pouces dans les yeux et cracher.
- 2/ Utiliser des techniques de lutte, briser le dos ou toute prise similaire avec des techniques de judo ou de lutte.
- 3/ Tomber délibérément sur son adversaire.
- 4/ Tenir ou faire usage des cordes pour quelques raisons que ce soit.
- 5/ Jurer ou avoir un langage grossier et vulgaire durant le combat.
- 6/ Frapper ou blesser son adversaire après que l'arbitre ait stoppé le combat.
- 7/ Frapper l'adversaire aux parties génitales.
- 8/ Frotter son gant sur le visage de l'adversaire.
- 9/ Jeter l'adversaire au sol avec l'intention de faire heurter le sol avec sa tête.
- 10/ Se laisser tomber au sol volontairement.
- 11/ Les clés au cou ou au bras
- 12/ Les balayages.
- 13/ Donner des coups de tête.
- 14/ Conduite anti-sportive.
- 15/ Coup sur un NAKMUAY retourné.
- 16/ Si l'un des deux NAKMUAYS est en difficulté et se retourne afin d'éviter le combat, son adversaire ne doit pas le frapper. Dans ce cas, l'arbitre notifie un refus de combat et le précise clairement au NAKMUAY.

Pour chaque pénalité, un point est déduit. Un NAKMUAY qui a été touché aux parties génitales peut récupérer pendant 3 minutes avant de reprendre le combat, à l'appréciation de l'arbitre.

Le compte de 8 (K.D) avec reprise du combat.

1/ Définition :

- 1.1 Un NAKMUAY qui touche le sol du ring avec toutes les parties du corps à l'exception des pieds à la suite d'un coup (sauf déséquilibre)
- 1.2 Un NAKMUAY qui est dans les cordes dans un état d'inconscience.
- 1.3 Un NAKMUAY qui est inconscient en dehors du ring ou dans le ring.
- 1.4 Un NAKMUAY qui est incapable de se défendre.

Rappel : 2 comptés dans la même reprise entraînent la fin du combat. Si un NAKMUAY est compté, dans deux reprises différentes, il peut être arrêté par l'arbitre et donc considéré en Insuffisance technique (donc H.C.T)

2/ Pendant le compté, l'adversaire du NAKMUAY doit se retirer dans le coin neutre désigné par l'arbitre. Le combat ne peut reprendre qu'avec l'accord de l'arbitre.

3/ Pendant le compté, l'arbitre doit respecté l'intervalle de une seconde entre 1 à 10. L'arbitre doit indiquer avec ses mains le nombre de secondes écoulées et doit être sûr que le NAKMUAY comprenne bien le compte. Il doit continuer le compté jusqu'à 8 ou 10, dans ce dernier cas, il signifie la fin du combat.

4/ Si les deux NAKMUAYS sont à terre, l'arbitre doit directement compter les NAKMUAYS en commençant le compté à partir du 1^{er} tombé.

5/ Si les deux NAKMUAYS s'aident mutuellement pour se relever, l'arbitre doit stopper le compté et disqualifier les deux NAKMUAYS en les avertissant au préalable.

6/ Si l'un des deux NAKMUAYS retombe une nouvelle fois, l'arbitre reprend le compté ou il l'avait interrompu précédemment.

7/ Si le NAKMUAY n'est pas prêt à reprendre le combat à l'issue de la pause et que la cloche sonne la reprise, l'arbitre peut le compter ; sauf s'il s'agit d'un problème d'équipement.

COMMISSION MEDICALE (Qualification du Docteur)

Voir REGLEMENT MEDICAL

PROCEDURE APRES UN « HORS COMBAT » OU UN « HORS COMBAT TECHNIQUE »

1/ **Si un NAKMUAY est inconscient ou blessé**, seuls le Docteur et l'Arbitre sont autorisés sur le ring. Les autres personnes ne peuvent monter sur le ring que si le docteur en fait la demande.

2/ **Un NAKMUAY qui perd par Hors combat ou par H.C.T (TKO)** doit être immédiatement soigné et examiné par le docteur de la compétition.

3/ **Période de repos après un combat :**

Après un combat, un NAKMUAY doit observer une période de repos de 23 jours pleins avant de combattre à nouveau.

3.1/ Un NAKMUAY qui subira un autre H.C.(d'origine cérébrale) dans les trois mois qui suivent un premier H.C., devra observer une période de repos de 90 jours avant de combattre à nouveau.

3.2/ Un NAKMUAY qui aura subit 3 H.C dans l'année devra interrompre toute compétition pendant une période de 12 mois.

3.3/ Un NAKMUAY H.C ou H.C.T doit être examiné à la fin du combat par le docteur qui devra préciser par un certificat médical la période de repos minimale qu'il jugera nécessaire.

3.4/ Un NAKMUAY qui a subit 4 H.C.(de type cérébral avec perte de connaissance) dans sa carrière n'est plus autorisé à combattre

USAGE DE DROGUE

(voir règlement disciplinaire antidopage)

L'utilisation de drogue ou de stimulant après ou avant un combat est strictement interdite. Tous les utilisateurs seront disqualifiés.

26- RECLAMATIONS

Toute réclamation doit être faite par l'instructeur ou le président du Club.

La réclamation doit-être écrite et communiquée au superviseur dans les 15 jours maximum ; elle est accompagnée d'une cassette vidéo de la rencontre et d'un chèque de caution de 100 Euros.

Si la réclamation est justifiée, la caution est restituée.

INTERPRETATION

LE SUPERVISEUR A LA DECISION

FINALE ET L'INTERPRETATION D'UN ARTICLE QUI

N'APPARAIT PAS DANS CE REGLEMENT.