



COMMISSION NATIONALE KENPÔ & AMM



DETECTION & SELECTION EQUIPE DE FRANCE CNK & AMM (MMA)

La CNK a toujours été précurseur par le biais de son règlement sportif mais également par le biais de sa conception sportive de l'art martial qu'est le Kenpô. La Commission Nationale de Kenpô & Arts Martiaux Mixtes est affiliée à l'International Kempo Federation depuis 2003 et à la World Mixt Martial Arts Association depuis le congrès international de Kiev de juin 2013.

Elle répond ainsi aux souhaits des sportifs et des clubs français qui souhaitent pratiquer et participer à des compétitions amateurs d'Arts Martiaux Mixtes dits A.M.M à l'étranger dans le cadre d'une fédération internationale.

Dès 1989, et dès sa première compétition sportive organisée à Nice, la C.N.K. a voulu créer une forme de compétition la plus libérale qui soit, tout en respectant l'intégrité physique des combattants et l'éthique martiale du Kenpô. Elle voulait que sa forme sportive soit la plus proche de l'art martial qu'est le Kenpô/Kempo afin que la pratique en club reste fidèle en tous points à notre art martial.

Le Kenpô français ayant une forme de compétition très libérale, le Kempo Elite, répondant à la réglementation française ; la CNK s'est vu contactée par la WMMAA présidée par M. Emelianenko Fedor, pour représenter la France au sein de cette Fédération Mondiale. C'est également le cas des Fédérations Roumaine et Hongroise de Kempo. La CNK est en charge du développement de cette discipline sportive en France. Pour réaliser cette mission, la commission a créé les structures nécessaires. Elle définit dans le respect des normes nationales et internationales, les règles de la discipline, adopte les règlements et met en place ou encourage les actions qui lui paraissent adaptées et pertinentes. La CNK développe donc le Kempo Elite depuis 2004 et celui-ci attire les adeptes des AMM français qui voient là une formule sportive très proche, leur permettant de se confronter sans enfreindre la réglementation française du sport.

La **Commission Nationale de Kenpô**, C.N.K. a depuis plusieurs années le souhait de mettre en place une Coupe de France de Kempo Elite. Cette forme de compétition n'avait été organisée que lors de galas ou rencontres internationales (France vs Roumanie, France vs Russie...). Avec la mise en place de la **Mission sur le MMA** confiée au **député Patrick Vignal** et au **sénateur Jacques Gersperrin**, la DTN a décidé de mettre au calendrier une Coupe de France de Kempo Elite ou de MMA. En effet, cette commission n'ayant pas encore rendu à ce jour son rapport et aucune décision du Ministère des Sports n'autorisant clairement toute compétition de MMA ou d'arts Martiaux libres, la formule de compétition ne peut être choisie.

Néanmoins, il a été décidé que les catégories de poids et la durée des reprises seront celle de la WMMAA. La seule incertitude est l'autorisation des frappes au sol au visage avec les poings qui seront ou pas autorisées, puisque c'est l'unique différence notable entre les deux formes de compétitions.

PHOTOS COMBATS AMATEURS



COMMISSION NATIONALE KENPÔ & MMA





PHOTOS COMBATS PROS







COMMISSION NATIONALE KENPÔ & AMM





COMMISSION NATIONALE KENPÔ & AMM



REGLEMENT DU KEMPO ELITE ou AMM (MMA)

Le KEMPO Elite et les AMM (MMA) sont deux sports de combat de plein contact englobant un large éventail de techniques : percussions, saisies, projections et soumissions tant dans le combat debout qu'en combat au sol. Ils se distinguent par leur règlement.

Surface de combat :

Les combats se déroulent dans un ring ou un tatami.

La surface du tatami est au minimum de 8X8 mètres d'une épaisseur minimale de 5 cm.

Le Ring de (6X6M minimum) est inspecté et monté par les autorités compétentes.

Le sol de celui-ci est recouvert d'un tapis absorbant de 25 mm à 40 mm puis d'une bâche.

La Bâche est attachée hors de la surface de combat. Les coins du ring sont protégés par les protections usuelles.

LES PARTICIPANTS:

Les participants doivent être de niveau sportif équivalent, reconnu par la Commission Nationale Kenpô, avoir plus de 18 ans et justifier de 3 saisons de pratique d'un sport de combat ou art martial.

Tous les participants doivent présenter les documents médicaux nécessaires afin d'être autorisés à combattre:

- Certificat médical d'aptitude à la compétition de kenpo (moins de 3 mois) obligatoire
- Examen fond d'œil (moins de 3 mois)
- Electrocardiogramme (moins de 3 mois)
- Tests H.I.V et Hépatite B & C (moins de 3 mois)
- une licence valide de la saison en cours.

Le participant doit être obligatoirement présent lors de la réunion explicative du règlement de combat.

Les participants doivent tous être présents sur les lieux des combats 1 heure avant le début de l'évènement.

CORPS MEDICAL:

Un médecin sera présent tout au long de l'évènement. Il peut décider de stopper ou interrompre le combat, afin d'examiner un combattant et l'autoriser ou non à poursuivre.

Intervention du médecin pendant la reprise :

A tout moment, l'arbitre peut faire appel au médecin autant de fois qu'il le juge nécessaire. Le médecin se présentera dans le coin du combattant.

Le médecin ne soigne pas la blessure et son avis sera « **STOP** » ou « **OK** ».

Si le médecin désire examiner un combattant pendant le combat ; il en informe le superviseur qui fait signe à l'arbitre d'interrompre la rencontre pour examen médical.

Le médecin peut examiner le combattant à son initiative.



COMMISSION NATIONALE KENPÔ & AMM



Le médecin peut, s'il le juge nécessaire, apporter ses soins aux combattants pendant la minute de repos. Le médecin peut arrêter un combattant pendant cette minute de repos après l'avoir examiné.

En règle générale le médecin peut arrêter à tout moment un combattant s'il l'estime nécessaire.

Le médecin officiel de la réunion pourra examiner tout combattant, s'il l'estime nécessaire, et en particulier tout combattant battu par K.O., T.K.O, soumission et jet de l'éponge. Cet examen devra être obligatoirement accepté par le combattant et son entourage.

Le médecin sera seul juge de la durée de récupération nécessaire. Celle-ci sera inscrite sur le passeport du combattant et visée par le délégué officiel.

Une assistance paramédicale (croix rouge croix blanche etc, sera présente sur les lieux afin de pouvoir apporter les premiers soins. Cette assistance sera en possession des équipements nécessaires et d'un véhicule d'évacuation.

Les services de secours et de police locaux seront informés de la tenue de l'évènement au moins 24 heures avant l'évènement

EQUIPEMENTS AUTORISÉS POUR LES HOMMES DE COINS:

- Vaseline
- Bouteilles d'eau, gourdes, etc. (pas de récipient en verre)
- Eponge
- Poches de glace
- Spray froid
- Spray d'eau (type brumisateur)
- Serviette (Obligatoire, fournie par l'organisation)
- Fer médical (réduction des hématomes)

LES BANDAGES:

Les participants peuvent utiliser des bandes pour leurs mains. Aucun bandage excessif ou trop rigide n'est autorisé, en particulier concernant les bandages sur la surface de frappe. Un officiel inspectera et signera les bandages avant que le combattant ne mette ses gants afin de garantir que les bandages ne seront pas modifiés par la suite.

LES GANTS:

Les gants seront fournis par l'organisateur ou du modèle choisi par la CNK. 2 paires doivent être tenues en réserve à la table des officiels.

Seuls les gants en parfait état (sans réparation apparente) peuvent être utilisés. Ils doivent être de même marque et de structure identique pour les 2 combattants.

Leur rembourrage ne doit être ni déplacé, ni rompu de quelque façon que ce soit. L'arbitre doit s'en assurer.

La fixation velcro des gants doit être recouverte de tissu adhésif.

En cas de détérioration d'un gant pendant le combat, les 2 gants seront remplacés par des gants de même structure et de même marque.

Les entraîneurs peuvent assister au remplacement des gants de l'adversaire.

En aucun cas, 2 paires de gants différentes (structure et marque) ne sont autorisées dans un combat.



COMMISSION NATIONALE KENPÔ & AMM



L'ÉQUIPEMENT DES COMBATTANTS:

Les combattants doivent être propres et avoir une tenue soignée.

Les combattants doivent porter une tenue en parfait état et convenable et identique.

Les combattants doivent revêtir une tenue de combat adapté, avec un cordon de serrage.

Les combats se font soit en :

- short long Kempo,
- short long Kempo, et raschguard Kempo,

Les shorts doivent être exempts de poches et matériaux durs.

La coquille et le protège-dents sont obligatoires.

Les chevillières de soutien et les genouillères sont autorisées, après inspection et approbation d'un officiel.

Les "strappings" sont autorisés, après inspection, approbation et signature d'un officiel.

Le sponsoring est autorisé sur la tenue des combattants

Les combattants ne sont pas autorisés à utiliser des crèmes grasses, crèmes chauffantes, huiles thaïlandaises ou autres sur le corps. Ils peuvent toutefois utiliser une petite quantité de vaseline sur la face (autour des yeux, sur le nez et les oreilles) et sera à l'appréciation de l'arbitre.

Les combattants ne peuvent pas revêtir d'objet comportant des matériaux durs.

Le port de lunettes, lentilles de contact dures, bijoux, piercing, bracelets, bagues et collier n'est pas autorisé.

Les cheveux longs doivent être maintenus par un élastique de manière à ne pouvoir occasionner de blessures et à ne pouvoir gêner l'adversaire. Les athlètes doivent être rasés de près.

Le port du casque (facultatifs pour la catégorie des moins de 5 combats référencés (accord des 2 adversaires).

LA PESÉE:

La pesée officielle se déroule en présence des deux combattants (ou un de ses représentants) et des officiels de l'évènement. La balance utilisée sera fournie par le promoteur et réglée par un officiel.

LES CATÉGORIES DE POIDS:

Féminine : -52.2 ; -56.7 ; -61.2 ; -65.8

Masculine : -56.7 ; -61.2 ; 65.8 ; -70.3 ; -77.1 ; -83.9 ; -93.0 ; -120.2 ; +120.2

CATEGORIES DES COMPETITEURS

_ moins de 5 combats référencés

_ moins de 10 combats référencés

_ plus de 10 combats référencés

LES HOMMES DE COINS:

Ne seront autorisées dans le coin d'un combattant que les cadres techniques munis d'un laissez-passer de coaches. Deux hommes de coins maximum sont autorisés. Les hommes de coins doivent rester assis dans leur zone. Les hommes de coin ne sont autorisés à entrer dans la surface de combat que pendant la minute de repos et ensuite seulement à rester à proximité immédiate du coin de leur combattant.

Ils doivent être en kimono ou en survêtement complet, ou en tenue de sport (au minimum tee-shirt club identiques et bas de survêtement). Ils doivent utiliser un langage approprié et respectueux de l'adversaire et de



COMMISSION NATIONALE KENPÔ & AMM



son entourage technique, ainsi que de l'arbitre et de tout officiel. Les combattants peuvent être avertis ou disqualifiés pour une infraction aux règles faite par leurs entraîneurs. Il est interdit d'apostropher l'arbitre central ou les juges. Il est interdit de taper sur le ring pour faire du bruit pour une quelconque raison que ce soit. L'arbitre central, un juge ou un officiel peut révoquer un homme de coin ne respectant pas les recommandations ou les règles. En cas de refus de la part de l'homme de coin, le combattant peut être averti puis disqualifié.

Ils ne peuvent détenir que les équipements réglementaires approuvés par l'organisation. Les hommes de coin sont autorisés à amener l'eau et un sac de glace à leur combattant. Les hommes de coin doivent apporter des serviettes dans la surface de combat de façon à ce que, s'ils constatent que leur combattant est incapable de continuer, ils puissent jeter « l'éponge », déclarant ainsi forfait pour le match. Tout le matériel doit être retiré de la zone de combat à la fin de la minute de repos par les hommes de coin et ils doivent également veiller à ce que la surface de combat soit maintenue sèche et propre pour éviter de glisser. Un seul homme de coin est autorisé à donner des consignes à son combattant.

Pendant la minute de repos, les hommes de coin sont tenus d'informer l'arbitre de toutes les blessures subies par le combattant.

SPEAKER :

Un speaker est nommé par l'organisateur avec la tâche de tenir les officiels et le personnel informés du déroulement de la compétition sur haut-parleur.

Le speaker annonce les noms des combattants, des hommes de coin et le poids avant qu'ils n'entrent dans le ring.

Le speaker doit inviter les entraîneurs de quitter l'aire de combat avant le début du match ainsi que lorsque le chronomètre indique que quand quinze (15) secondes restent avant la fin de la minute de repos entre rounds.

Le speaker annonce le numéro du round avant que chaque round ne commence.

Le speaker annonce le nom et coin du vainqueur.

L'ARBITRE:

L'arbitre d'un combat est obligatoirement licencié et agréé par la CNK ou IKF ou WMMAA. Il possède les compétences et l'expérience requises pour arbitrer les combats en fonction du niveau de la compétition ou du gala : régional, interrégional, national ou international.

L'objectif principal de l'arbitre est la préservation de l'intégrité physique des combattants.

Lorsqu'un combattant est dans l'incapacité de se défendre correctement, debout comme au sol, l'arbitre stoppe alors le combat immédiatement, sans comptage exemple : « 8 » ou « 10 ». L'adversaire est alors déclaré vainqueur par K.O. Technique (arrêt de l'arbitre).

Lors des échanges debout, nous retrouvons le même principe que dans les diverses boxes sauf qu'au lieu de compter « 7, 8, » un combattant est stoppé définitivement.

*Lors du combat au sol, c'est également le même principe : si plusieurs coups sont effectifs et que le combattant touché n'est plus apte à se défendre proprement, l'arbitre s'interpose et stoppe le combat. **L'arbitre sera particulièrement vigilant sur ce point lorsqu'un combattant est complètement immobilisé (bras bloqués, etc.).***

Si un combattant touché debout va au sol de son plein gré cela est interprété comme un moyen de défense et le combat peut alors se poursuivre, à condition que le combattant à terre puisse se défendre à nouveau correctement sinon le combat sera stoppé par l'arbitre.

A noter également qu'un combattant ne s'estimant plus capable de poursuivre le combat peut à tout



COMMISSION NATIONALE KENPÔ & AMM



moment abandonner.

Rôle de l'arbitre

Il doit avoir conscience que son rôle et premier devoir est de protéger la santé des compétiteurs dont il dirige le combat ou l'assaut.

Il doit veiller au bon déroulement de la rencontre et permettre par l'application impartiale des règles techniques de la discipline l'expression sportive des compétiteurs. Dans le respect de l'éthique et de l'équité sportive, il concourt directement à la mise en valeur du Kenpo ELITE ou du MMA.

Il doit fixer son attention sur le délégué officiel, le médecin, le chronométreur, les juges de la rencontre et toute autre personne ayant un rôle officiel à tenir durant le combat.

Une fois les combattants entrés sur l'aire de combat (ring ou tatamis) il vérifie la tenue des combattants.

Dans les grandes rencontres (rencontre internationale, gala de prestige), la tenue et l'équipement des combattants sont vérifiés par le délégué officiel avant qu'ils ne montent sur le ring. Pour gagner du temps, cette vérification préalable de l'équipement et de la tenue peut également être réalisée par le délégué officiel au pied du ring. Dans ce cas, le contrôle des tenues et des équipements par l'arbitre sur le ring peut-être plus sommaire et plus rapide.

LES JUGES :

Chaque match doit être jugé et le score gardé par trois juges agréés.

Les juges seront assis séparés du public et de chacun d'entre eux.

Les juges doivent rester neutres pendant le match.

Si un juge identifie une violation des règles, il la notifiera à l'arbitre pendant la minute de repos entre les rounds.

Les juges attribuent des points aux candidats pour chaque round en remplissant une feuille de pointage. Cette tâche doit être effectuée de manière indépendante et sans contact avec les autres juges ou toute autre personne. Les résultats des scores doivent être clairement indiqués sur la feuille de pointage.

Le gagnant d'un round est décidé en se basant sur les critères de jugement comme détaillés dans les fiches de pointage. Les juges ne sont pas autorisés à quitter leur siège jusqu'à ce que le match soit terminé et que les résultats soient relayés.

Le contrôle :

- les gants: il s'assure que les bandages sont posés d'une façon réglementaire et que les gants sont fermés correctement.

- protège dents et la coquille.

L'arbitre doit s'assurer que les visages des combattants ne sont pas excessivement enduits de corps gras ou de sueur. Il fait essuyer par les hommes de coin si nécessaire. Il vérifie qu'ils n'ont pas de pansements sur le visage ou le corps.

Il doit demander aux combattants s'ils possèdent un bridge ou tout autre appareil dentaire.

Pendant la durée de la vérification les combattants doivent être tournés face vers le centre du ring.

L'arbitre vérifie et contrôle que les juges connaissent le nom des combattants.

SUPERVISEUR :

LA CNK délègue la gestion de la compétition en absence du Responsable de l'arbitrage national au Superviseur Fédéral.

À la fin de chaque round, le superviseur doit recueillir les feuilles de score des juges.



COMMISSION NATIONALE KENPÔ & AMM



A l'issue du second round, le superviseur est chargé d'additionner le score total et de remettre les feuilles de score à l'arbitre.

Si le match va au troisième round, le superviseur doit récupérer les feuilles de score supplémentaires à la fin de ce round, additionner le score total et remettre les feuilles de score à l'arbitre.

Il récupérera toutes les feuilles d'arbitrage en fin de compétition et rédigera un rapport à l'attention de la DTN.

CHRONOMETREUR :

Un chronométrateur doit être nommé par l'organisateur pour assurer une bonne coordination des rounds, des pauses entre les rounds et des temps morts dans le match. Le chronométrateur signale le début de chaque tour.

Le chronométrateur doit indiquer quand il reste dix (10) secondes avant la fin du round.

Le chronométrateur doit indiquer quand il reste quinze (15) secondes avant la fin d'une minute de repos entre les rounds.

Lorsque l'arbitre signale un temps mort, le temps qui s'y déroule ne compte pas comme faisant partie du round.

Le chronométrateur est responsable de surveiller le temps, à partir du moment où le temps mort commence et doit aviser l'arbitre lorsque le délai du temps mort atteint quatre minutes et 50 secondes (4.50) et cinq (5) minutes respectivement. L'horloge ne doit pas être arrêtée pour aucun autre motif qu'un temps mort signalé par l'arbitre.

Le contenu technique :

Le kenpo Elite possède un large panel de techniques de percussions, saisies, projections et soumissions.

Les techniques de percussions visent les 3 hauteurs des cibles corporelles :

Bas = sous la ceinture (membre inférieur)

Moyen = le tronc

Haut = la tête, le visage

Les cibles pour les frappes sont l'avant et le côté de la face et du tronc mais aussi les membres inférieurs (cuisse dans sa globalité et la jambe).

Dans les compétitions de kenpo, 9 armes de frappes sont répertoriées : 2 poings, 2 pieds et 2 genoux, coudes et la tête.

Les surfaces de frappes autorisées sont :

Poing : toute la surface de frappe de la main peut être utilisée.

Genou : la rotule, la partie tibia/péroné et la partie fémorale.

Pied : le dessus du pied, le bol du pied, le talon, les bords externes et internes du pied et le tibia.

Les techniques autorisées :

- Coups de poings : directs (jab, lead, direct court), circulaires (crochet, swing, half swing), remontants (uppercut), descendants (plongeant), de revers, de revers retourné, marteaux,

- Coups de pieds : directs, circulaires, circulaires inversés, crochetés, arrières, en retombant (marteaux),

- Coups de genoux : remontants, directs, circulaires, semi circulaires, doubles.

- Coups de coudes (avec coudières) : remontants, circulaires, semi circulaires, descendants.

Toutes ces techniques peuvent être utilisées de face, de profil, de dos mais aussi en techniques retournées et/ou sautées.

Lors du combat debout, toutes ces techniques de percussions peuvent viser le visage, le corps et les jambes.



COMMISSION NATIONALE KENPÔ & AMM



Lorsqu'un combattant est au sol :

- Il peut être attaqué uniquement par les percussions de pieds poing et genoux (qu'au corps et aux membres)

Les coups avec l'épaule sont autorisés, debout comme au sol.

Les coups de talons sur les pieds/orteils de l'adversaire sont autorisés lors du combat debout.

Sont également autorisées les techniques de :

- *Saisies et contrôles*, visant : bras, jambes, torse, cou/tête,
- Projections et amenées au sol : arrachés, balayages, crochetages, fauchages, épaulés, hanchés, ramassages de jambes, soupleses, jambes en barrages,
- *Clés articulaires* : en extension et compression visant les articulations des épaules, coudes, hanches, genoux, chevilles,
- *Etranglements* : sanguins et respiratoires.

Toutes techniques de préhension et soumissions peuvent être portées avec n'importe quelle partie du corps. Les techniques de défenses sont les blocages, les esquives, les déviations, les retraits, les déplacements et les neutralisations.

Les techniques interdites :

- **Coups de coudes** (au visage tant debout (**sans coudières**) qu'au sol)
- **Coups de pieds visant un combattant au sol (au visage)**
- **Coups de genoux visant un combattant au sol (au visage)**
- Coups de tête au visage
- Coups visant les parties génitales
- Coups visant la colonne vertébrale et le derrière de la tête
- Coups visant la gorge
- Coups visant les articulations
- torsion de la nuque
- clefs de chevilles en torsion et de genoux (**sauf MMA**)
- Saisir la trachée artère avec les doigts
- Attaque directe dans l'articulation du genou (coups de pieds d'arrêt, latéraux ou directs)
- Manipulation des petites articulations (doigts), autorisé si contrôle d'au moins 4 doigts.
- Mettre les doigts dans les yeux, la bouche, le nez ou une plaie.
- Griffer et/ou pincer intentionnellement
- Attraper/tirer les cheveux
- Projeter intentionnellement sur la tête et le cou
- Projeter, pousser son adversaire hors du ring
- Coup de genou au visage avec saisie de la tête (**sauf MMA**)
- Coup de pied remontant ou direct visage (**sauf MMA**)
- Attraper les cordes
- Porter des chaussures
- Mordre
- **Les attaques en coups poings, de pieds et genoux sont strictement prohibées au visage au sol**

Si Autorisation de Coupe de France MMA **REGLEMENT WMMAA**

Seules différences notables :

_coups de poings autorisés au visage au sol

-Clés articulaires : en **torsion** visant les articulations des épaules, coudes, genoux, chevilles,



COMMISSION NATIONALE KENPÔ & AMM



Coup de genou au visage avec saisie de la tête

Coup de pied remontant ou direct visage

Attitude prohibée des combattants

- Utiliser un langage non sportif, abusif, irrespectueux envers son adversaire, ses coaches, l'arbitre, les juges ou tout autre officiel. (Cela est également valable pour les hommes de coins)
- Cracher sur son adversaire
- Attaquer l'adversaire durant une interruption de l'arbitre
- Attaquer l'adversaire avant le début ou après la fin de la reprise (signalée par l'arbitre)
- Ne pas tenir compte des instructions de l'arbitre
- Enlever (ou faire tomber) intentionnellement ou constamment son protège dents
- Feindre une blessure
- Interférence par les hommes de coins, coaches.

DURÉE DES COMBATS:

Les combats se déroulent selon les règles de la WMMAA en 2 reprises de 3 minutes ou de (5 minutes pour les finales) avec 1 minute de pause entre chacune d'elles.

AVERTISSEMENT

Dans le cas d'une faute, l'arbitre doit interrompre le match, examiner l'état du combattant ayant subi la faute et émettre un avertissement.

Pour les fautes mineures répétées, ou une faute grave, ou une faute intentionnelle, l'arbitre délivre une déduction d'un (1) point pour le combattant fautif, en même temps que l'avertissement.

DISCALIFICATION

Dans le cas d'une infraction intentionnelle, grave ou répétée, l'arbitre peut disqualifier tout combattant.

Si le combat ne peut se poursuivre en raison d'une blessure causée par une technique non autorisée intentionnelle ou une faute, le combattant fautif doit être disqualifié.

Si une blessure est causée par une technique non autorisée et intentionnelle, ou une faute et que le combat doit être arrêté, le combattant qui a commis la faute sera disqualifié.

Si lors de l'inspection d'avant-match un combattant est trouvé porteur de bandages/bandes non permis, il peut être disqualifié par l'arbitre.

Un combattant peut être averti ou disqualifié en raison d'une violation des règles, commise par ses hommes de coin.

REPRISE DU COMBAT

Après qu'un avertissement ait été émis ou qu'un examen ait été effectué par le médecin du combat; le match sera relancé dans la même position que lorsqu'il avait été interrompu.

L'arbitre peut redémarrer le match dans une position debout neutre si les combattants sont dans une position qui n'évolue plus, et ne cherchent pas activement à progresser dans leur position, ou ne cherchent pas activement à gagner.

POSSIBILITES DE VICTOIRE

Soumission - Le combattant abandonne en tapant plusieurs fois sur l'adversaire ou sur le tapis avec la main ouverte ou en informant verbalement l'arbitre.



COMMISSION NATIONALE KENPÔ & AMM



Serviette - Les hommes de coin du combattant arrêtent le match par jeter d'éponge dans la surface de combat et abandonnent ainsi le combat.

L'arbitre arrête le combat (RSC) - L'arbitre doit arrêter le match si et quand;

- Il estime que le combat est trop inégal.
- L'un des combattants ne met pas en place une défense effective.
- L'un des combattants a été durement touché. Cela comprend mais ne se limite pas à ce que l'on appelle KO Technique (TKO) et Knock Out (KO)
- Le temps de récupération ou un examen médical d'un combattant a duré plus de cinq (5) minutes.

Décision des juges - Les feuilles de scores des trois juges déterminent le gagnant.

Cela comprend :

- Décision unanime - Lorsque les trois juges ont noté le combat en désignant le même combattant comme étant victorieux.
- Décision partagée - Lorsque deux juges ont noté le combat en désignant le même combattant comme étant victorieux et qu'un juge a désigné son adversaire comme étant le vainqueur.
- La décision à la majorité - Lorsque deux juges ont noté le combat en désignant le même combattant comme étant victorieux et qu'un juge a déclaré un match nul.
- Égalité unanime - Lorsque les trois juges ont noté le combat comme étant un match nul.
- Égalité majoritaire - Lorsque deux juges ont noté le combat comme étant un match nul.
- Égalité partagée - Lorsque les trois juges notent différemment.

Décision technique - Si un combat est terminé prématurément en raison d'une blessure causée par une faute accidentelle, les tableaux de scores des trois juges déterminent le gagnant. Cela inclut la possibilité d'un match nul technique.

Disqualification - Si un combattant est disqualifié, la victoire est attribuée à son adversaire.

Non présentation au combat - Si un combattant annoncé ne se présente pas au combat, mais que son adversaire se présente, il est déclaré forfait et la victoire est attribuée à son adversaire.

CRITERES D'EVALUATION

Le combattant déclaré vainqueur du combat est celui qui contrôle et domine le match et qui est le plus efficace dans les domaines suivants:

- Frappes, coups de poings, genoux et coups de pied.
- Combat en position debout.
- La lutte en position debout.
- Amenées au sol et projections.
- Positions de contrôle.
- Frappes lors des phases de combat au sol et tentatives de soumissions.

Les techniques doivent être bien portées; être seulement agressif n'est pas récompensé.

Allongé sur l'adversaire en position "dans la garde", ce qui signifie combat au sol avec les jambes de l'adversaire autour de la partie supérieure du corps, ne doit être considéré comme une position dominante que si le candidat essaie de terminer le match en tentant de porter de coups ou des soumissions efficaces, ou s'il essaie de progresser dans sa position. Un combattant qui cloue uniquement l'adversaire au sol sans tentatives actives de gagner ne doit pas être considéré comme dominant.

Si les combattants sont égaux dans leurs attaques, les techniques défensives doivent être prises en compte: le blocage des coups et des coups de pied, la défense contre les projections, transformer une position "sur le dos" au sol en une position "montée" ou en position debout.

Si les combattants sont égaux tant offensivement que défensivement, le combattant qui a été le plus actif et a tenté de gagner le plus, sera déclaré victorieux.

Les juges doivent noter selon le système des 10 points:

- Un round doit être noté comme un 10-10 tour quand les deux combattants semblent de niveau équivalent et qu'aucun des deux n'a montré de domination dans un round.
- Un round doit être noté comme un round 10-9 quand un combattant gagne par une marge étroite, touchant avec le plus grand nombre de coups légaux effectifs, techniques de Grappling et autres avantages.



COMMISSION NATIONALE KENPÔ & AMM



- Un round doit être noté comme un tour de 10-8 quand un combattant domine très largement par ses frappes ou ses techniques de Grappling dans un round.

- Un round doit être noté comme un 10-7 round quand un concurrent domine totalement par ses frappes ou ses techniques de Grappling dans un round.

Dans le cas d'un troisième round supplémentaire, il doit être jugé de la même façon que les deux premiers rounds. Si le match est un match de championnat, un match de tournoi ou un match de championnat où un match nul n'est pas un résultat possible et qu'un vainqueur doit être déclaré, il doit être jugé comme indiqué dans le protocole du tournoi ou du championnat en question.

Dans le cas d'un round incomplet en raison d'une faute accidentelle, le round est jugé selon les mêmes critères qu'un round entier.

EGALITE

Si le match est jugé nul après le premier et le second tour, un troisième tour supplémentaire est ajouté pour déterminer le gagnant.

Si le troisième tour est également jugé nul le match se termine par un match nul, sauf s'il s'agit d'un combat pour un titre, d'un match de tournoi ou un match de championnat où le vainqueur doit être déclaré. Dans un tel cas, le round sera jugé comme indiqué dans le protocole du tournoi ou du championnat en question.

NO CONTEST ET DECISIONS TECHNIQUES

Un match peut être jugé comme "no contest", c'est à dire annulé, pendant le combat ou après celui-ci.

Les raisons pour un "no contest" sont par exemple, si le match est interrompu ou arrêté à la suite de toute interférence extérieure qui empêcherait la poursuite de celui-ci.

Si un combattant par accident est blessé à la suite d'une technique non autorisée et si le match doit par conséquent être arrêté, le match doit être jugé "no contest" à condition que la blessure en question se produise au cours de la première reprise. Si la blessure survient au deuxième round ou au troisième round additionnel, le gagnant sera désigné sur la base des feuilles de scores des juges et sera une décision technique.

Un match de tournoi ne peut pas finir comme "no contest" ou comme un nul technique. Dans un tel cas, le vainqueur du combat sera déterminé comme indiqué dans le protocole du tournoi. Ex : blessure involontaire, adversaire admis à passer au tour suivant.

CONTESTATION

Si un combattant et ses hommes de coin trouvent que le résultat d'un match est incorrect, alors une contestation peut être remise à l'organisateur dans les quarante-huit (48) heures suivant la fin du match. Une caution en espèces de 100 € (combat amateurs ou de 500€ combat pros) sera versée au superviseur fédéral au moment du dépôt de la contestation. En cas d'irrégularité avérée, la caution sera rendue. Elle restera acquise à la CNK, si la décision du match n'est pas remise en question.

Une réclamation doit être présentée par le manager de l'équipe du combattant, et non pas par le combattant lui-même.

La réclamation doit contenir des informations sur le combat en question, quel est l'objet de la contestation, quelles sont les raisons de protester, comment la personne estime que le match devrait être jugé ; et pour finir, vos coordonnées complètes.

Les résultats d'un match ne sont modifiés que si une erreur manifeste a été découverte et qui a eu un effet sur le résultat du match, et a été faite par l'arbitre, les juges ou un officiel.

KNOCKOUT

Un combattant qui a été mis KO à la suite d'un coup à la tête, ou dont le combat a été arrêté par l'arbitre en raison de plusieurs coups durs à la tête, doit être immédiatement examiné par le médecin.



COMMISSION NATIONALE KENPÔ & AMM



Le médecin est tenu de faire un bilan déterminant si le candidat doit être examiné davantage dans un hôpital et / ou subir un scanner du cerveau.

Le médecin doit documenter, le cas échéant, le KO et les examens qui ont suivi, à l'hôpital ou ailleurs et décider des périodes de suspension. Les coaches et les sportifs seront tenus responsables s'il est constaté que le sportif n'a pas respecté la période de repos après avoir été mis KO y compris dans une autre discipline. Les commissions médicale et de discipline seront saisies pour infliger une sanction d'une durée de 6 mois minimum.

SUSPENSION

Un combattant qui a été éliminé à la suite d'un coup à la tête, ou dont le combat a été arrêté par le juge en raison de plusieurs coups sévères à la tête qui l'ont rendu incapable de se défendre et de continuer, doit être suspendu de combat et de combats type « sparring » à l'entraînement. Les périodes de suspension commencent à compter du jour du dernier combat:

- Un (1) KO : minimum de quatre (4) semaines de suspension
- Deux (2) KO au cours d'une période de trois (3) mois: Minimum de trois (3) mois de suspension.
- Trois (3) KO au cours d'une période de douze (12) mois: minimum de douze (12) mois de suspension.

Périodes de suspension figurant ci-dessus sont des périodes minimales et peuvent être étendues selon l'avis du médecin.

Dans le cas où un match n'a pas été stoppé par un KO ; le médecin a toujours le droit de décider d'une suspension si il / elle le juge nécessaire en raison d'un nombre important de coups durs à la tête reçus par le combattant.

DOPAGE

Un contrôle positif pour dopage selon la liste des substances interdites par l'Agence mondiale antidopage (WADA) conduit à une disqualification immédiate.

L'organisateur est tenu de faciliter et aider à la mise en place des tests anti dopage sur les combattants.

Si un combattant refuse de participer à un test antidopage, il / elle est immédiatement disqualifié(e).

ASSURANCES:

La licence **CNK** couvre les participants. Une assurance individuelle complémentaire peut être souscrite auprès de la Fédération. L'organisateur se conformera cependant aux règles régissant l'organisation de manifestations sportives, tant en matière d'assurance que des dispositions réglementaires en matière de sécurité et de cahier des charges de la CNK.