



**BOXE AMERICAINE
BA LOW KICK
K1
DE LA FNMFS**

L'ensemble des manifestations de la FNMFS ne peuvent être organisées qu'avec l'autorisation de la FNMFS (National, Ligues)

FEDERATION NATIONALE DE MIX FIGHTING SYSTEM
Règlement BA/BALK/K1 LIGHT CONTACT FNMFS

- REGLEMENT FNMFS
- Techniques non autorisé
- Rôle de l'arbitre central
- Rôle des juges
- Le compteur de pieds
- L'aire de compétition
- Catégories de poids
- Temps de combat
- Tenue
- Équipement (Homologué FNMFS)
- Règlement médical
- Pesée
- Respect du protocole d'entrée des compétiteurs
- Le coach
- Réclamation

REGLE BOXE AMERICAINE/ BA LOW KICK/ K1 LIGHT CONTACT

BOXE AMERICAINE

Les coups de poings et de pieds référencés doivent être donnés sur des cibles autorisées avec précision, vitesse et détermination, réalisant un réel impact **contrôlé**.

Les coups de pieds et de poings sont autorisés au-dessus de la ceinture.

Les balayages et déséquilibres extérieurs et intérieurs effectués sur les chaussons de protection sont autorisés.

Techniques autorisées :

Coup de pied de face, Coup de pied exécuté directement vers l'avant avec le dessous du pied (ou le talon)

Coup de pied de côté :

Coup de pied exécuté latéralement avec le dessous du pied (talon ou tranchant)

Coup de pied circulaire :

Coup de pied exécuté suivant une trajectoire circulaire avec le dessus du pied

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

FEDERATION NATIONALE DE MIX FIGHTING SYSTEM
Règlement BA/BALK/K1 LIGHT CONTACT FNMFS

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

Balayages :

Techniques exécutées avec le tranchant du pied sur le chausson de protection vers l'intérieur ou l'extérieur.

Crochet :

Coup de poing suivant une trajectoire circulaire donné à mi-distance ou en corps à corps.

Direct :

Coup de poing direct suivant une trajectoire rectiligne

Uppercut :

Coup suivant une trajectoire verticale/oblique du bas vers le haut délivré à mi-distance ou en corps à corps.

Coup de poing sauté :

Direct du bras arrière avec une extension et une propulsion vers l'avant.

Coup de poing retourné ou back-fist:

Coup de poing exécuté avec une rotation du corps avec le dessus du gant

8 COUPS DE PIEDS AU DESSUS DE LA CEINTURE PAR REPRISES MINIMUM OBLIGATOIRE (Si non-respect du nombre de coups de pieds minimum, ils devront mettre l'équivalence au 2ème round) exemple 6 au 1^{er} round, 10 au 2ème round obligatoire)

• **Techniques non autorisé :**

Les coups de pieds dans les jambes sont interdits. Frapper avec les mains ouvertes.

Attaquer la gorge, les parties génitales, le dos, derrière la tête, les jambes.

Attaquer avec les coudes, les genoux, l'arête de la main, le pouce et les épaules, donner des coups de tête. S'enfuir, tourner le dos, saisir, esquiver en dessous de la ceinture.

Attaquer un adversaire tombé ou encore au sol, ou qui a une main ou un genou au sol.

Attaquer un adversaire hors de la zone de compétition

Continuer alors que le commandement « stop ! » a été formulé, ou après la fin du round.

Huiler abondamment le visage ou le corps.

Tous produits sur les gants qui pourraient altérer la vue de son adversaire (Pommade ou autre)

FEDERATION NATIONALE DE MIX FIGHTING SYSTEM
Règlement BA/BALK/K1 LIGHT CONTACT FNMFS

BOXE AMERICAINE LOW KICK

Les coups de poings et de pieds référencés doivent être donnés sur des cibles autorisées avec précision, vitesse et détermination, réalisant un réel impact **contrôlé**.

Les coups de pieds et de poings sont autorisés au-dessus de la ceinture et dans les jambes.

Les balayages et déséquilibres extérieurs et intérieurs sont autorisés.

Techniques autorisées :

Coup de pied de face, Coup de pied exécuté directement vers l'avant avec le dessous du pied (ou le talon)

Coup de pied de côté :

Coup de pied exécuté latéralement avec le dessous du pied (talon ou tranchant)

Coup de pied circulaire :

Coup de pied exécuté suivant une trajectoire circulaire avec le dessus du pied

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 ou avec le tibia:

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

FEDERATION NATIONALE DE MIX FIGHTING SYSTEM
Règlement BA/BALK/K1 LIGHT CONTACT FNMFS

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

Balayages :

Techniques exécutées avec le tranchant du pied sur le chausson de protection vers l'intérieur ou l'extérieur.

Crochet :

Coup de poing suivant une trajectoire circulaire donné à mi-distance ou en corps à corps.

Direct :

Coup de poing direct suivant une trajectoire rectiligne

Uppercut :

Coup suivant une trajectoire verticale/oblique du bas vers le haut délivré à mi-distance ou en corps à corps.

Coup de poing sauté :

Direct du bras arrière avec une extension et une propulsion vers l'avant.

Coup de poing retourné ou back-fist:

Coup de poing exécuté avec une rotation du corps avec le dessus du gant

• **Techniques non autorisé :**

Frapper avec les mains ouvertes.

Attaquer la gorge, les parties génitales, le dos, derrière la tête, les jambes.

Attaquer avec les coudes, les genoux, l'arête de la main, le pouce et les épaules, donner des coups de tête. S'enfuir, tourner le dos, saisir, esquiver en dessous de la ceinture.

Attaquer un adversaire tombé ou encore au sol, ou qui a une main ou un genou au sol.

Attaquer un adversaire hors de la zone de compétition

Continuer alors que le commandement « stop ! » a été formulé, ou après la fin du round.

Huiler abondamment le visage ou le corps.

Tous produits sur les gants qui pourraient altérer la vue de son adversaire (Pommade ou autre)

FEDERATION NATIONALE DE MIX FIGHTING SYSTEM
Règlement BA/BALK/K1 LIGHT CONTACT FNMFS

K1

Les coups de poings et de pieds référencés doivent être donnés sur des cibles autorisées avec précision, vitesse et détermination, réalisant un réel impact **contrôlé**.

Les coups de pieds et de poings et des genoux sont autorisés au-dessus de la ceinture et dans les jambes.

Les balayages et déséquilibres extérieurs et intérieurs sont autorisés.

Techniques autorisées :

Coup de pied de face, Coup de pied exécuté directement vers l'avant avec le dessous du pied (ou le talon)

Coup de pied de côté :

Coup de pied exécuté latéralement avec le dessous du pied (talon ou tranchant)

Coup de pied circulaire :

Coup de pied exécuté suivant une trajectoire circulaire avec le dessus du pied

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 ou avec le tibia:

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

Coups de genoux :

Autorisé au corps et à la tête (interdits à la tête pour les moins de 18 ans)

FEDERATION NATIONALE DE MIX FIGHTING SYSTEM
Règlement BA/BALK/K1 LIGHT CONTACT FNMFS

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

Balayages :

Techniques exécutées avec le tranchant du pied sur le chausson de protection vers l'intérieur ou l'extérieur.

Crochet :

Coup de poing suivant une trajectoire circulaire donné à mi-distance ou en corps à corps.

Direct :

Coup de poing direct suivant une trajectoire rectiligne

Uppercut :

Coup suivant une trajectoire verticale/oblique du bas vers le haut délivré à mi-distance ou en corps à corps.

Coup de poing sauté :

Direct du bras arrière avec une extension et une propulsion vers l'avant.

Coup de poing retourné ou back-fist:

Coup de poing exécuté avec une rotation du corps avec le dessus du gant

Saisie pour 1 SEUL coups de genoux = 2seconde maximum

• **Techniques non autorisé :**

Frapper avec les mains ouvertes.

Attaquer la gorge, les parties génitales, le dos, derrière la tête, les jambes.

Attaquer avec le coude, l'arête de la main, le pouce et les épaules, donner des coups de tête.

S'enfuir, tourner le dos, saisir, esquiver en dessous de la ceinture.

Attaquer un adversaire tombé ou encore au sol, ou qui a une main ou un genou au sol.

Attaquer un adversaire hors de la zone de compétition

Continuer alors que le commandement « stop ! » a été formulé, ou après la fin du round.

Huiler abondamment le visage ou le corps.

Tous produits sur les gants qui pourraient altérer la vue de son adversaire (Pommade ou autre)

FEDERATION NATIONALE DE MIX FIGHTING SYSTEM
Règlement BA/BALK/K1 LIGHT CONTACT FNMFS

- **Rôle de l'arbitre central**

Tous les arbitres doivent être certifiés par la commission de la FNMFS

L'arbitre s'assure que le règlement soit correctement appliqué.

Il porte un t-shirt ou chemise officiel de la FNMFS

L'utilisation de gants médicaux de couleur noire est obligatoire.

Le "Hors Combat" est interdit

- **Rôle des juges**

Tous les juges doivent être certifiés par la commission de la FNMFS

Les juges apprécient l'efficacité des techniques autorisées et attribuent à la fin de chaque round une note (1,2 ou 3 points) aux compétiteurs.

1 point = drapeau côté rouge ou bleu tendu vers le bas

2 points = drapeau côté rouge ou bleu tendu à l'horizontale

3 points = drapeau côté rouge ou bleu tendu vers le haut

Ils portent un t-shirt ou chemise de la FNMFS

IMPORTANT

Une liste regroupant l'ensemble des juges et arbitres officiel de la compétition, validé par la FNMFS est à disposition sur la table principale d'organisation.

Celle-ci comporte les noms et prénom, le sexe, le diplôme de juge ou arbitre homologué FNMFS, leurs numéros de licences à défaut le livret international regroupant les informations concernée.

Si possible l'enregistrement vidéo des combats doit être effectué, afin de répondre aux réclamations.

Pour minimiser les blessures, il est interdit aux arbitres de porter des bijoux, des montres, des stylos, de grandes boucles de ceinture, des chaussures à semelles dures, etc.

Les juges sont exemptés de cette règle car aucun contact corporel avec les concurrents n'est possible.

- **Le compteur de pieds**

Le compteur de pieds comptabilise jusqu'à huit coups de pieds par round pour chaque combattant.

IMPORTANT

Chaque coup de pied manquant par round, entraînera 1 point négatif retiré au score total.

FEDERATION NATIONALE DE MIX FIGHTING SYSTEM
Règlement BA/BALK/K1 LIGHT CONTACT FNMFS

• **L'aire de compétition**

Les combats se déroulent sur un ring ou tatami règlementaire d'un minimum de 6/6m et pouvant atteindre 8/8m maximum.

Autour de la zone de combat, une bande de zone de sécurité de un mètre minimum doit être dégagée.

Seules les tables d'arbitres peuvent être placées dans cette zone de sécurité.

IMPORTANT : Aucun spectateur n'est autorisé à se trouver dans cette zone.

Le chronométrateur et le marqueur sont placés à la table des arbitres face à l'arbitre en chef.

Une chaise aux trois coins pour les juges (Des drapeaux de couleurs rouge et bleu pour le light+ 2 compteurs à main pour chaque juges pour le confirmé)

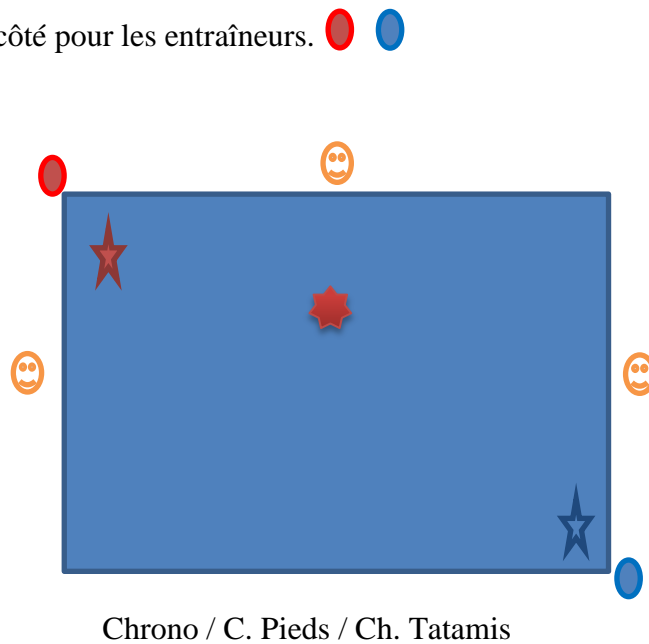
Dans le cas où il n'y a qu'une seule zone de combat, un espace suffisant pour les médecins et/ou du personnel d'urgence doivent être présents à la table des arbitres.

La table d'arbitrage doit être équipée des éléments suivants :

Listes de la catégorie, si possible tableaux d'affichage, chronomètre, gong ou sifflé, stylos et papier. Si possible un ordinateur portable et une imprimante.

Deux chaises de chaque côté pour les entraîneurs.  

-  Arbitre
-  Juges
-  Médecin
+secouriste
-  Combattants



FEDERATION NATIONALE DE MIX FIGHTING SYSTEM
Règlement BA/BALK/K1 LIGHT CONTACT FNMFS

• **Catégories de poids**

0-9 YEARS				10-11 YEARS			
BOYS		GIRLS		BOYS		GIRLS	
-22 kg	-48.4 lb	-22 kg	-48.4 lb	-25 kg	-55.0 lb	-25 kg	-55.0 lb
-25 kg	-55.0 lb	-25 kg	-55.0 lb	-30 kg	-66.0 lb	-30 kg	-66.0 lb
-30 kg	-66.0 lb	-30 kg	-66.0 lb	-35 kg	-77.0 lb	-35 kg	-77.0 lb
-35 kg	-77.0 lb	+30 kg	+66.0 lb	-40 kg	-88.0 lb	-40 kg	-88.0 lb
+35 kg	+77.0 lb			-45 kg	-99.2 lb	-45 kg	-99.2 lb
				+45 kg	+99.2 lb	+45 kg	+99.2 lb

12-14 YEARS				15-17 YEARS			
BOYS		GIRLS		BOYS		GIRLS	
-35 kg	-77.0 lb	-35 kg	-77.0 lb	-50 kg	-110.2 lb	-50 kg	-110.2 lb
-40 kg	-88.0 lb	-40 kg	-88.0 lb	-55 kg	-121.2 lb	-55 kg	-121.2 lb
-45 kg	-99.2 lb	-45 kg	-99.2 lb	-60 kg	-132.3 lb	-60 kg	-132.3 lb
-50 kg	-110.2 lb	-50 kg	-110.2 lb	-65 kg	-143.3 lb	-65 kg	-143.3 lb
-55 kg	-121.2 lb	-55 kg	-121.2 lb	-70 kg	-154.3 lb	+65 kg	+143.3 lb
-60 kg	-132.3 lb	+55 kg	+121.2 lb	-75 kg	-165.3 lb		
+60 kg	+132.3 lb			-80 kg	-176.4 lb		
				+80 kg	+176.4 lb		

18-39 YEARS			
MEN		WOMEN	
-60 kg	-132.3 lb	-55 kg	-121.2 lb
-65 kg	-143.3 lb	-60 kg	-132.3 lb
-70 kg	-154.3 lb	-65 kg	-143.3 lb
-75 kg	-165.3 lb	-70 kg	-154.3 lb
-80 kg	-176.4 lb	-75 kg	-165.3 lb
-85 kg	-187.4 lb	+75 kg	+165.3 lb
-90 kg	-198.4 lb		
-95 kg	-209.4 lb		
+95 kg	+209.4 lb		

40-49 YEARS			
MEN		WOMEN	
-65 kg	-143.3 lb	-55 kg	-121.2 lb
-75kg	-165.3 lb	-65 kg	-143.3 lb
-85 kg	-187.4 lb	-75 kg	-165;3 lb
-95 kg	-209.4 lb	+75 kg	+165.3 lb
+95 kg	+209.4 lb		

50+ YEARS			
MEN		WOMEN	
-65 kg	-143.3 lb	-55 kg	-121.2 lb
-75kg	-165.3 lb	-65 kg	-143.3 lb
-85 kg	-187.4 lb	-75 kg	-165;3 lb
-95 kg	-209.4 lb	+75 kg	+165.3 lb
+95 kg	+209.4 lb		

FEDERATION NATIONALE DE MIX FIGHTING SYSTEM
Règlement BA/BALK/K1 LIGHT CONTACT FNMFS

•**Temps de combat**

Deux tours d'une minute trente (2 x 1,5 min) âge 0 – 14 ans

Deux tours de deux minutes (2 x 2 min) âge 15 ans et plus

(Les éliminations peuvent être d'un tour pour les événements locaux et nationaux)

Selon le temps une finale sur 3 tours peut être autorisée

Il y aura une minute de pause entre les tours

En cas d'égalité, un tour supplémentaire d'une minute est ajouté. Il n'y a pas de période de repos !!

Si toujours un match nul, il sera décidé par la mort subite "le premier à marquer"

•**Tenue**

Le concurrent doit être vêtu d'un uniforme propre et approprié.

Les concurrents doivent porter un t-shirt propre ou une combinaison de combat avec un pantalon long. Au moins la moitié supérieure du haut du bras doit être couverte et les manches peuvent atteindre le coude.

Le pantalon doit arriver jusqu'aux pieds et être ouvert sur le bas. Il ne doit pas y avoir de fermetures éclair, de poches ou de boutons.

Un uniforme traditionnel de Karaté Gi ou de Tae Kwon Do est autorisé.

Chaque concurrent doit porter une ceinture si le haut et le bas sont de la même couleur.

Le compétiteur peut combattre sans ceinture si la tenue est clairement visible grâce à des couleurs clairement distinguables (par exemple, une chemise blanche et un pantalon noir).

Si le haut de l'uniforme est porté à l'extérieur du pantalon, une ceinture doit être portée.

Les compétiteurs ne doivent pas porter d'objets métalliques pouvant causer des blessures à l'adversaire. Les piercings, chaînes, montres, boucles d'oreilles et autres bijoux ne sont pas autorisés. Les lunettes sont interdites ; les lentilles de contact souples sont autorisées mais aux risques et périls du concurrent.

Les athlètes peuvent porter les insignes de leurs clubs, associations ou sponsors respectifs. Les noms et slogans sont autorisés tant qu'ils ne portent pas atteinte aux bonnes mœurs.

Les bandeaux, les filets à cheveux et les foulards ne sont pas autorisés, car ils pourraient glisser. Les cheveux longs doivent être attachés avec un élastique. Les pinces à cheveux ne sont pas autorisées.

FEDERATION NATIONALE DE MIX FIGHTING SYSTEM

Règlement BA/BALK/K1 LIGHT CONTACT FNMFS

Les ongles des mains et des pieds doivent être coupés pour éviter les coupures.

- **Équipement** (**Homologué FNMFS**)

Tous les concurrents doivent porter :

Casque - Doit couvrir le haut et l'arrière de la tête. (voir casque Boxe Libre/Vultures).

Les masques faciaux sont autorisés dans les divisions Kids et Juniors uniquement.

Les lunettes de sport peuvent être portées sous le protège-visage dans les divisions Kids et Juniors.

Protège-dents

ATTENTION : (*Les protège-dents de football avec sangles ne sont pas autorisés.*)

Gants

Les gants 10 onces – 70kg

Les gants 12 onces + 70kg

Coquille (hommes et femmes), porté sous les vêtements.

Protège-poitrine pour femmes juniors, adultes et vétérans

Plastron obligatoire pour les moins de 14ans dans la discipline K1

Protège-tibias doivent être portés sous les vêtements (aucun protège-cou-de-pied n'est autorisé)

Protège pieds doivent couvrir les côtés, le talon et le dessus du pied, y compris les orteils.

Bandages pour les mains, longueur maximale 3,5 mètres ; bien qu'aucune bande ne soit autorisée sur le poing ou les jointures.

Tout l'équipement de sécurité doit être en bon état de fonctionnement, exempt de déchirures, de déchirures et de ruban lâche ou excessif.

FEDERATION NATIONALE DE MIX FIGHTING SYSTEM
Règlement BA/BALK/K1 LIGHT CONTACT FNMFS

• **Règlement Médical**

1/ L'ensemble des licenciés FNMFS doivent présenter un certificat médical avec mention (apte à la pratique et à la compétition aux arts martiaux et sport de combat)

2/ L'ensemble des licenciés FNMFS de plus de 18ans doivent présenter un examen ECG de moins de 24 mois, un électro cardiogramme et un test d'effort pour les plus de 35 ans.

Pour information : La fédération internationale peut demander de fournir des résultats de tests sanguins négatifs pour le VIH, l'antigène de surface de l'hépatite B et/ou l'anticorps de l'hépatite C.

3/ Les compétiteurs de +35ans sont également tenus de passer un examen médical d'avant-combat avant chaque événement. (Cet examen sera dirigé par un médecin agréé) le jour de la compétition.

4/ **IMPORTANT & OBLIGATOIRE** :

- a) Les concurrents doivent présenter une autorisation d'un neurologue, vérifié par le médecin de la FNMFS, après avoir perdu connaissance suite à un KO à la tête, ou après le deuxième KO à la tête dans les douze mois.
- b) Les participantes ne doivent pas être enceintes.
- c) Si un concurrent n'est pas licencié à la FNMFS pour l'année en cours au moment de l'examen physique et de la pesée, il ne sera pas autorisé à concourir.
- d) Si un compétiteur n'est pas en possession de son LIVRET MFSI lors d'un tournoi National/International au moment de l'examen physique et de la pesée, il ne sera pas autorisé à concourir.

• **Pesée**

Lors d'une rencontre Nationale ou Internationale les pesées peuvent s'effectuer la veille ou le matin de la rencontre avant 10h00.

La pesée sera effectuée dans une salle dédiée à cela (une pour les catégories féminines, une pour les catégories masculine) sous la responsabilité d'un commissaire sportif et d'un arbitre centrale et selon les possibilités du même sexe.

Les pesées peuvent se faire en short et t-shirt minimum. Seul le/la combattant(e), le commissaire sportif et l'arbitre central sont présents dans la pièce.

IMPORTANT : Aucune photo, ni vidéo n'est autorisée dans la salle pendant les pesées.

Une limite de 500 gr est autorisée pour participer. Les combattants sélectionnés dans leurs catégories lors des sélections ne seront pas admis dans une autre catégorie.

FEDERATION NATIONALE DE MIX FIGHTING SYSTEM
Règlement BA/BALK/K1 LIGHT CONTACT FNMFS

- **Respect du protocole d'entrée des compétiteurs :**

Durant le combat personne ne sera admis sur l'aire de compétition à part l'arbitre ou les services médicaux sur appel de celui-ci.

Personne, outre le staff officiel, ne sera autorisé à dialoguer avec les juges.

Les compétiteurs se présentent sur le ring ou tatami en tenues règlementaires, équipés de leurs protections homologuées et après vérification des éventuels bandages souples par les juges 1 et 3, peuvent mettre leurs gants.

OBLIGATOIRE

Casque Rouge pour le premier appelé et **Casque Bleu** pour le second

A l'appel de l'arbitre ils rejoignent le centre du ring ou tatami face à face à deux mètres l'un de l'autre). Après les dernières recommandations de l'arbitre et à son commandement « PRÊT », ils rejoignent leurs et se mettent en position de combat en attendant le signal de départ de l'arbitre : « ALLEZ ».

L'arbitre demande aux juges, au chronométreur et au compteur de pieds s'ils sont prêts. Le temps ne peut être arrêté que par le commandement « CHRONO » de l'arbitre.

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.

Si un arbitre estime qu'un combattant demande des arrêts répétitifs afin de se reposer ou d'empêcher son adversaire de marquer des points, une remarque verbale en premier lieu, puis une pénalité lui sera donné. Si cela se reproduit une deuxième pénalité lui sera donnée. A la troisième pénalité l'arbitre lui signifiera la perte de la reprise par 0-9, s'il persiste il pourra le disqualifier.

IMPORTANT

Après le 3ème appel, si le combattant ne se présente pas il sera disqualifié.

FEDERATION NATIONALE DE MIX FIGHTING SYSTEM
Règlement BA/BALK/K1 LIGHT CONTACT FNMFS

• **Le coach**

Le coach n'est pas autorisé à pénétrer sur l'aire de compétition pendant les rounds, ni à communiquer, se plaindre ou faire des remarques désobligeantes aux juges et à l'arbitre.

Il devra être en tenue de sport et baskets, sans port de casquette, signe religieux, politique, etc.

Le mauvais comportement du coach pourra entraîner des pénalités pour le combattant qu'ils assistent. En outre le coach a le droit de :

- Jeter l'éponge en reconnaissance de la défaite de son combattant
- Déposer une réclamation par écrit qu'il remettra au chef de ring après la proclamation de la décision qu'il conteste.

• **Réclamation**

Les réclamations doivent être effectuées par le coach et adressées par écrit avant la fin de la manifestation au responsable du ring. Celles-ci seront notées sur le P.V de la manifestation. Dans le cas contraire toutes les réclamations seront déclarées non recevables.

Toute demande de réclamation sera effectuée par le coach et sera accompagnée d'un paiement en espèce ou chèque de 50€ ;

Si la réclamation est justifiée cette somme sera redonnée au coach, en cas contraire cette somme sera reversée sur le compte de la FNMFS.

Changement de décision :

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

- que des erreurs intervenues en calculant les scores soient découvertes
- qu'il y ait des infractions évidentes au règlement

Situations non prévues au règlement :

Le responsable de l'arbitrage peut prendre toute décision pour faire face aux situations non prévues par le règlement.