



## **RÈGLEMENT DE SÉCURITÉ**

**DE**

## **LA CORPORATION DE KICK-BOXING AMATEUR DU QUÉBEC ET DISCIPLINES ASSOCIÉES**

**( Kick-boxing traditionnel & Low kick )**

**Octobre 2009**

## **PRÉFACE**

La Corporation de kick boxing amateur du Québec présente dans ce document le règlement de sécurité applicable au kick boxing traditionnel et au low kick.

Ce règlement porte, entre autres, sur les éléments suivants : les normes concernant l'équipement et les installations, les responsabilités des participants, des entraîneurs, des officiels et des organisateurs, l'organisation et le déroulement d'un événement ou d'une compétition.

La Corporation de kick boxing amateur du Québec invite tous les participants à appliquer le règlement afin d'assurer une plus grande sécurité, tant pour les participants que pour les spectateurs. Elle les invite également à prendre connaissance des annexes qui font partie intégrante du règlement et qui contiennent des normes susceptibles d'améliorer la sécurité.

## AVIS AUX MEMBRES

Les articles suivants sont tirés de la Loi sur la sécurité dans les sports ( L.R.Q., c.S-3.1 ) et s'appliquent au présent règlement.

### Décision

29. Une fédération d'organisme sportifs ou un organisme sportif non affilié à une fédération doit, après avoir rendu une décision conformément à son règlement de sécurité, en transmettre copie, par courrier recommandé ou certifié, à la personne visée dans un délai de dix jours à compter de la date de cette décision et l'informer qu'elle peut en interjeter appel devant le ministre dans les 30 jours de sa réception.

1979, c. 86, a. 29; 1997, c.43, a 675;  
1988, c. 26, a. 12. 1997, c.79, a.13.

### Ordonnance

29.1 Le ministre peut ordonner à un membre d'une fédération d'organismes sportifs ou d'un organisme sportif non affilié à une fédération de respecter le règlement de sécurité de cette fédération ou de cet organisme lorsque cette fédération ou cet organisme omet de le faire respecter.

1988, c. 26, a. 13. 1997, c. 79, a. 14.

### Infraction et peine

60. Un membre d'une fédération d'organismes sportifs ou d'un organisme sportif non affilié à une fédération qui refuse d'obéir à une ordonnance du ministre rendue en vertu de l'article 29.1 commet une infraction et est passible, en plus des frais, d'une amende de 100.00\$ à 5,000.00\$.

1979, c.86, a. 60 1990, c. 4. 810; 1997, c.79, a.38.  
1988, c.26, a. 23. 1992, c. 61, a. 555;

### Infraction et peine

61. En plus de toute autre sanction qui peut être prévue dans les statuts ou règlements d'une fédération d'organismes sportifs ou d'un organisme sportif non affilié à une fédération dont le ministre a approuvé le règlement de sécurité, une personne qui ne respecte pas une décision rendue par cette fédération ou cet organisme, en application de ce règlement, commet une infraction et est passible, en plus des frais, d'une amende de 50.00\$ à 500.00\$.

1979, c.86, a. 61; 1990,c.4.A..809; 1997, c.79,a.40.

## TABLE DES MATIÈRES

### INTERPRÉTATION

<b>CHAPITRE</b>		<b>PAGE</b>
I	Les normes concernant les installations et les équipements d'entraînement	1
II	Les normes concernant l'entraînement des participants	3
III	Les normes concernant la participation à un événement	5
IV	Les normes concernant la formation et les responsabilités des personnes appelées à jouer un rôle auprès des participants	22
V	Les normes concernant la formation et les responsabilités des officiels	25
VI	Les normes concernant l'organisation et le déroulement d'un événement	31
VII	Les normes concernant les lieux où se déroule un événement	32
VIII	Les normes concernant les installations et les équipements utilisés lors d'un événement	33
IX	Les normes concernant les services et équipements de sécurité requis lors d'un événement	33
X	Les pénalités en cas de non-respect du règlement	34
	<b>LISTE DES ANNEXES</b>	<b>36</b>

## INTERPRÉTATION

### Dans le présent règlement, on entend par :

"Club" :	un regroupement d'individus s'entraînant au kick-boxing dans un endroit certifié conforme aux normes par la Corporation, sous la direction d'un entraîneur reconnu par celle-ci ;
"combats d'entraînement" :	un combat supervisé par un entraîneur reconnu par la Corporation ne servant qu'à recréer des conditions contrôlées de combat avec contact physique ;
"combat de kick-boxing" :	un combat entre deux participants, lors duquel ils peuvent utiliser les poings et les pieds pour frapper l'adversaire, tout en respectant les règles de combat du kick-boxing traditionnel ou de low kick incluses dans le présent règlement ;
"Corporation" :	la Corporation de kick-boxing amateur du Québec ;
"école" :	une entité juridique commerciale dispensant des cours et des programmes d'entraînement de kick-boxing approuvés par la Corporation dans un endroit certifié conforme aux normes par la Corporation et sous la surveillance d'entraîneurs reconnus par celle-ci ;
"entraîneur" :	une personne reconnue par la Corporation comme ayant la compétence pour établir et diriger des entraînements en kick-boxing, conformes aux règlements de la Corporation ;
"événement" :	un championnat, un programme ou une démonstration ;
"kick" :	un coup porté avec le pied ;
"kick-boxing" :	Discipline de combat utilisant les pieds et les poings pour frapper l'adversaire; kick-boxing traditionnel et low kick
"K.-O. (knock-out)" :	l'état d'un participant incapable de poursuivre un combat dans les 10 secondes, parce qu'il est inconscient, blessé, étourdi ou essoufflé ;
"knock-out technique" :	l'état d'un participant, déclaré par l'arbitre, qui le place dans la même situation que s'il est knock-out ;
"partenaire d'entraînement" :	un kick-boxeur participant à l'entraînement d'un autre kick-boxeur dans un combat d'entraînement ;
"participant" :	un kick-boxeur participant à un entraînement ou un événement;
"servant" :	une personne manœuvrant un équipement ou un dispositif permettant à un participant d'y pratiquer un exercice d'entraînement.

## CHAPITRE I

### LES NORMES CONCERNANT LES INSTALLATIONS

#### ET LES ÉQUIPEMENTS D'ENTRAÎNEMENT

##### Section I

###### Dispositions générales

- |                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Inspection</b>              | 1. Une inspection doit être effectuée par un représentant de la Corporation avant l'émission d'un certificat confirmant que les installations et les équipements des lieux d'entraînement sont conformes aux normes et aux règlements de la Corporation. Au besoin, la Corporation peut mandater une personne pour inspecter les lieux d'entraînement. |
| <b>Certificat d'inspection</b> | 2. Le certificat d'inspection délivré par la Corporation doit être affiché près de l'aire d'entraînement.  |

##### Section II

###### Installations et équipements

- |                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Casque protecteur</b>    | <p>3. Un casque protecteur doit :</p> <p style="margin-left: 40px;">1° protéger le front, les zones temporales, les arcades sourcilières, les oreilles, l'arrière de la tête et il doit être solidement fixé au menton et à la tête du participant ;</p> <p style="margin-left: 40px;">2° le rembourrage ne doit pas être déplacé ou déchiré et doit posséder une bonne capacité d'absorption.</p>   |
| <b>Jambières</b>            | 4. Les jambières doivent être fabriquées de matériel mou et couvrir la cheville jusqu'au bas du genou. Leur rembourrage ne doit pas être déplacé ou déchiré et doit posséder une bonne capacité d'absorption.  |
| <b>Protecteurs de pieds</b> | <p>5. Les protecteurs de pieds doivent couvrir l'ensemble du devant, de l'arrière et des côtés du pied et être composés d'une substance souple et suffisamment résistante.</p> <p>Ils ne doivent avoir aucune aspérité ou protubérance, ni fissure.</p>  |
| <b>Gants</b>                | <p>6. Le rembourrage des gants ne doit pas être déplacé ou déchiré et doit posséder une bonne capacité d'absorption. Les lacets doivent être en coton, noués extérieurement sur le dos du poignet du gant et retenus par un ruban adhésif. Les gants ne doivent avoir aucun matériel rigide sur toute leur longueur.</p> <p>Un participant doit utiliser des gants sans pouce ou avec pouce attaché. Ils doivent être non lacérés et en bon état. Le poids des gants doit être d'au moins 283.5 g (10 oz). Le rembourrage doit peser au moins 141.75 g (5 oz).</p> |
| <b>Protecteur de l'aine</b> | 7. Le protecteur de l'aine doit être un support athlétique avec coquille protectrice intégrée.   |

- Protecteur de l'os pubien** 8. Le rembourrage du protecteur de l'os pubien ne doit pas être déplacé ou déchiré et doit posséder une bonne capacité d'absorption.
- Protecteur de poitrine** 9. Les protecteurs de poitrine doivent couvrir l'ensemble des seins et être composé d'une substance souple et suffisamment résistante.
- Protecteur d'avant bras** 10. Les protecteurs d'avant bras doivent être fabriqués de matériel mou et leur rembourrage ne doit pas être déchiré ou déplacé. Ils doivent posséder une bonne capacité d'absorption.
- Sacs** 11. Les sacs doivent être :
- 1° solidement fixés par le sommet, de façon à absorber de durs coups sans danger de rompre leur attache ;
  - 2° libres de tout obstacle dans un rayon d'au moins 1 m (3 pi 3 po).
- Boucliers de pratique de kick** 12. Les boucliers de pratique de kick doivent être en bon état. Ils doivent avoir deux attaches bien ancrées et être suffisamment larges pour protéger le servant.
- Ring** 13. La plate-forme du ring ne doit posséder aucune aspérité et doit être recouverte de matériel souple, d'une épaisseur minimale de 2,54 cm (1 po), s'étendre à l'extérieur des câbles et couvrir l'angle de la plate-forme, s'il y a lieu.
- Le ring doit posséder au moins 3 câbles, d'une épaisseur minimale de 2,54 cm (1 po) bien tendus entre chaque poteau d'angle. Le câble le moins élevé doit être placé à 45 cm (18 po) au-dessus du plancher du ring et le câble le plus élevé doit être placé à 135 cm (54 po) au-dessus du plancher du ring. Ces câbles doivent être recouverts d'un matériel doux. Le câble du bas doit être protégé par un matériel mou d'au moins 1,27 cm (½ po) d'épaisseur. Les poteaux d'angle doivent être recouverts de rembourrage souple.
- Il doit y avoir une aire libre d'au moins 1 m (3 pi 3 po) autour du ring.
- Ring surélevé** 14. Le plancher du ring doit être situé à une hauteur maximale de 1,20 m (4 pi) du sol.
- Aucun obstacle ne doit dépasser le niveau de la plate-forme dans un rayon d'au d'au moins 2 m (6 pi 6 po).
- Les montants du ring doivent être en métal d'au plus 10,16 cm (4 po) de diamètre, reposer au sol de l'édifice, s'élever jusqu'à une hauteur de 1,5 m (5 pi) au-dessus du plancher du ring et être rembourrés convenablement.
- Le ring doit posséder des escaliers qui ne peuvent être déstabilisés.
- Nettoyage** 15. Le plancher du ring doit être propre.
- Miroirs** 16. Les miroirs doivent être solidement fixés et ne pas excéder de leurs attaches.

### Section III

#### Équipements de secours

- |                                  |  |
|----------------------------------|--|
| <b>Trousse de premiers soins</b> | 17. Une trousse de premiers soins contenant au moins le matériel décrit à l'annexe 1 doit être accessible près de l'aire d'entraînement.   |
| <b>Téléphone</b>                 | 18. Un téléphone doit être accessible près de l'aire d'entraînement. Les numéros d'urgence suivants doivent être affichés près de celui-ci : <ul style="list-style-type: none"> <li>1° indiquant que le service 911 est disponible dans cette région ou les trois suivants ;</li> <li>2° centre hospitalier ;</li> <li>3° police ;</li> <li>4° ambulance.</li> </ul> |

## CHAPITRE 11

### LES NORMES CONCERNANT L'ENTRAÎNEMENT DES PARTICIPANTS

#### Section I

##### Dispositions générales

- |  |  |
|--|--|
| <b>Affiliation</b>                           | 19. Un participant doit être membre de la Corporation et accepter de se soumettre au code d'éthique des athlètes de la Corporation lorsqu'il s'entraîne au sein d'un club ou d'une école certifié par la Corporation ou sous la supervision d'un entraîneur certifié par celle-ci.       |
| <b>Échanges contrôlés</b>                    | 20. Un entraîneur certifié par la corporation doit contrôler les échanges d'un combat d'entraînement.  |
| <b>Participant suspendu</b>                  | 21. Aucun participant sous le coup d'une suspension de combat ne peut prendre part à des combats d'entraînement tant et aussi longtemps que sa suspension n'est pas levée officiellement.  |
| <b>Âge minimum</b>                           | 22. Un participant doit être âgé d'au moins 12 ans avant de participer à un combat d'entraînement.   |
| <b>Clause de connaissance des règlements</b> | 23. Une personne peut participer à un programme d'entraînement si elle signe la clause de reconnaissance et d'acceptation des risques à l'annexe 2.<br><br>Si cette personne est âgée de moins de dix-huit ans, le titulaire de l'autorité parentale doit également signer cette clause. |
| <b>Examen médical</b>                        | 24. Avant d'entreprendre un programme d'entraînement, un participant doit fournir à l'entraîneur le certificat médical, reproduit à l'annexe 3, attestant qu'il est apte à s'entraîner.  |
| <b>Maladie contagieuse</b>                   | 25. Un participant souffrant de maladie contagieuse ne peut prendre part à un entraînement.  |

## Section II

### Équipements et responsabilités du participant

- |                        |   |
|------------------------|---|
| <b>Équipement</b>      | <p>26. Avant de combattre à l'entraînement avec un partenaire d'entraînement, un participant doit porter :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1° un casque protecteur ;</li> <li>2° un protecteur buccal ;</li> <li>3° un protecteur de l'aîne ou un protecteur de l'os pubien pour les participantes ;</li> <li>4° des jambières protectrices de substance molle ;</li> <li>5° un protecteur de poitrine pour les participantes ;</li> <li>6° des protecteurs de pieds ;</li> <li>7° des gants.</li> </ul> <p>Il peut également porter des protecteurs d'avant-bras, un protecteur de l'abdomen et des bandes pour les mains et les pieds.</p>   |
| <b>Responsabilités</b> | <p>27. Lors d'une séance d'entraînement, le participant doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1° cesser de s'entraîner dès qu'il considère que son état de santé empêche la pratique normale du kick-boxing ou que, sans en empêcher la pratique normale, risque d'avoir des conséquences néfastes sur son intégrité physique ;</li> <li>2° déclarer à l'entraîneur qu'il utilise ou est sous l'effet de médicament ;</li> <li>3° déclarer à l'entraîneur qu'il porte des lentilles cornéennes ;</li> <li>4° ne pas consommer ou être sous l'influence de l'alcool, d'une drogue ou d'une substance dopante ;</li> <li>5° ne pas porter d'article susceptible de causer des blessures.</li> </ul> |

## Section III

### Normes d'entraînement

- |                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Supervision</b>          | 28. Une personne qualifiée conformément au chapitre IV doit être présente pour superviser un entraînement.   |
| <b>Progression</b>          | 29. La progression du participant doit être établie de façon à ce que la difficulté des mouvements exécutés respecte l'habileté, l'expérience, l'âge et la santé du participant. |
| <b>Norme d'entraînement</b> | 30. Une séance d'entraînement doit débuter par une période d'échauffement.   |

## CHAPITRE III

### LES NORMES CONCERNANT LA PARTICIPATION À UN ÉVÉNEMENT

#### Section I

##### Préalable à la participation

- |                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Accréditation</b>        | <p>31. Un participant à un combat de kick-boxing amateur doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1° être membre en règle de la Corporation ou d'un organisme reconnu par celle-ci ;</li> <li>2° être membre d'une école ou d'un club certifié par la Corporation ou par un organisme reconnu par celle-ci ;</li> <li>3° avoir suivi un programme d'entraînement sous la supervision d'un entraîneur certifié par la Corporation ou par un organisme reconnu par celle-ci ;</li> <li>4° se conformer aux dispositions concernant le statut amateur, décrites à l'annexe 4 ;</li> <li>5° s'engager auprès de l'organisateur de l'événement, à se présenter, au poids convenu, apte et prêt à combattre contre l'adversaire prévu sous peine de mesure disciplinaire imposée par la Corporation tel que prévu à l'article 171.</li> <li>6° ne pas nuire, selon le jugement de la Corporation, à la bonne réputation de la Corporation, de son ou ses membres concernés, ni au kick-boxing amateur en général</li> </ul> |
| <b>Livret du combattant</b> | <p>32. Un participant doit utiliser le livret de la Corporation pour tout combat de kick-boxing amateur de nature nationale ou internationale auquel il participe.</p>   |
| <b>Combat hors-Québec</b>   | <p>33. Un participant désirant livrer un combat à l'extérieur du territoire québécois doit, au préalable, obtenir de la Corporation un permis de voyage confirmant son statut.</p>   |
| <b>Examen médical</b>       | <p>34. Un participant doit subir un examen médical avant un combat qui doit porter sur les éléments décrits à l'annexe 5.</p> <p style="padding-left: 40px;">Le médecin doit signer le livret du combattant ou le formulaire correspondant, fourni par le responsable en devoir, au moment de l'examen médical.</p> <p>35. Un participant doit être reconnu physiquement apte à combattre par le médecin de service le jour de la pesée officielle</p> <p>36. Toute remarque, blessure ou interdiction temporaire de combattre subséquentes au combat doivent être inscrites à la fin du combat suivant l'instruction du médecin dans le livret du combattant ou le formulaire correspondant par le marqueur officiel. Les résultats du combat doivent être aussi inscrit par le marqueur officiel.</p>  |

- Pesée officielle** 37. Un participant doit être pesé la veille ou le jour où il doit combattre en un lieu et à une heure déterminés par le responsable désigné par la Corporation qui doit en aviser les participants.
- La pesée doit avoir lieu au moins 3 heures avant le début du programme et être dirigée par des personnes nommées par la Corporation. Un délégué de l'école ou du club de chaque participant peut être présent à la pesée mais ne peut intervenir.
- Poids officiel** 38. Le poids officiel est celui indiqué sur la balance quand le participant est en slip, sauf pour les participantes, qui doivent porter un slip et une camisole. Les balances automatiques à fléau ou à poids mort doivent être utilisées. Le poids doit être indiqué en livre et en dixième de livres ou en kilos et en dixième de kilos.
- Un participant doit présenter son livret du combattant ou son permis temporaire au responsable de la pesée afin que son poids officiel y soit inscrit, sous peine de disqualification.
39. La catégorie de poids du participant est déterminée par le poids inscrit par le responsable de la pesée officielle.
40. Pour pouvoir participer à un événement dans une catégorie de poids donnée, un participant doit dépasser le poids maximal de la catégorie précédente le jour de la pesée officielle.
- Clause d'acceptation des risques** 41. Une personne peut participer à un événement ou à une démonstration si elle signe la clause de reconnaissance et d'acceptation des risques reproduite à l'annexe 2.
- Si cette personne est âgée de moins de dix-huit ans, le titulaire de l'autorité parentale doit également signer cette clause.
- Entraînement** 42. Un participant doit avoir reçu de son entraîneur l'autorisation écrite, reproduite à l'annexe 6, à l'effet qu'il le considère suffisamment entraîné pour entreprendre la compétition dans un événement.
- Contre-indication** 43. Un participant souffrant d'une maladie contagieuse ne peut prendre part à un événement.
- Un participant ne peut effectuer une démonstration si le représentant de la Corporation juge celle-ci dangereuse ou en contradiction avec les exigences générales de la Corporation.
- Un participant ne peut combattre dans un événement avant un délai d'une semaine suivant un combat qui a duré plus d'un round.
- Tournois éliminatoires** Le paragraphe précédent ne s'applique pas à un tournoi éliminatoire. Dans ce cas, un participant peut prendre part à plusieurs combats qui totaliseront au plus neuf (9) rounds par journée de calendrier.

## Section II

### Classification des participants

- Catégorie selon l'âge** 44. Les participants sont classés selon leur âge dans les catégories suivantes :
- 1° senior : un participant âgé d'au moins 18 ans ;
  - 2° junior :
    - a) cadet : un participant âgé d'au moins 16 ans mais qui n'a pas atteint 18 ans ;
    - b) benjamin : un participant âgé d'au moins 14 ans mais qui n'a pas atteint 16 ans ;
    - c) minime : un participant âgé d'au moins 12 ans mais qui n'a pas atteint 14 ans.
- À l'exception d'un championnat où les catégories d'âge doivent être respectées, 2 participants de catégories d'âge différentes peuvent combattre ensemble si la différence d'âge entre les deux est d'au plus 2 ans.
- Classe d'expérience** 45. Les participants sont classés selon leur expérience dans les classes suivantes;
- 1° novice, s'ils ont pris part à 5 combats ou moins ;
  - 2° ouverte, s'ils ont pris part à plus de 5 combats.
- Lors d'un tournoi éliminatoire, le participant sera dans la même catégorie durant tout le tournoi malgré le fait que le nombre de combats auxquels il participe le ferait passer normalement à la classe supérieure. Le changement sera applicable après le tournoi.
- Surclassement** 46. La Corporation peut autoriser le surclassement de la classe novice à la classe supérieure si elle juge que le participant en est capable.
47. Un avis écrit de l'intention de surclasser un participant doit être envoyé à la Corporation au plus tard 30 jours avant la fin du délai d'inscription du participant à un combat dans sa nouvelle classe.
- Passage à une catégorie d'âge supérieure** 48. La Corporation peut autoriser le passage à une catégorie d'âge supérieure si elle juge que le participant en est capable
49. Un avis de l'intention de passer un participant à une catégorie d'âge supérieure doit être fait à la Corporation au plus tard 30 jours avant la fin du délai d'inscription du participant à un combat dans sa nouvelle catégorie. Lorsque la Corporation accepte ce changement, elle doit aviser par écrit le participant.
- Durée du passage à une catégorie d'âge** 50. Un participant autorisé à changer de catégorie d'âge doit rester dans sa nouvelle catégorie. Il ne peut repasser dans la catégorie inférieure sans l'autorisation écrite de la Corporation.

- Catégories de poids** 51. Les participants et participantes seniors, juniors, novices ou ouverts doivent respecter les catégories de poids décrites à l'annexe 7.
- Différence de poids** 52. Deux participants ou participantes de catégorie de poids différentes peuvent combattre lorsque leur différence de poids n'excède pas la différence permise pour la catégorie du participant le moins pesant décrite à l'annexe 8.
- Perte de poids maximum permise** 53. Un participant ne peut participer à un combat s'il doit perdre plus de 1% de son poids entre la pesée initiale et la pesée officielle et ce dans un délai de 32 heures.

Si la perte de poids maximum permise ne permet pas au participant d'accéder au poids de sa catégorie, il est déclaré inéligible à participer à son combat et est passible d'une mesure disciplinaire imposée par la Corporation.

### Section III

#### Équipement du participant

- Équipement** 54. Les participants doivent porter l'équipement suivant :
- 1° un casque protecteur fourni par la Corporation ;
  - 2° un protecteur buccal adéquat ;
  - 3° un protecteur de l'aîne pour les participants et un protecteur de l'os pubien pour les participantes ;
  - 4° un protecteur de poitrine pour les participantes ;
  - 5° des jambières protectrices de substance molle ;
  - 6° des protecteurs de pied ;
  - 7° des gants fournis par la Corporation.

Les participants des catégories d'âge minime et benjamin peuvent porter des protecteurs d'avant-bras. Le protecteur de l'abdomen et les bandes pour les mains et les pieds peuvent être portés par tous les participants.

- Gants** 55. Les gants doivent être conformes aux exigences suivantes :
- 1° Leur poids doit être d'au moins 283.5 g (10 oz). Le poids de la partie en cuir ne doit pas dépasser 141.75 g (5 oz) et le rembourrage doit peser au moins 141.75 g (5 oz) ;
  - 2° leur rembourrage ne doit pas être déplacé ou déchiré ;
  - 3° les lacets doivent être noués extérieurement sur le dos du poignet et retenus par un ruban adhésif ;

- 4° ils doivent être propres et en bon état ;
- 5° les lacets peuvent être recouverts d'une bande de velours bleue ou rouge de 5 cm (2 po) de large, pourvu qu'elle ne remplace pas le ruban qui recouvre déjà ces derniers ;
- 6° ils doivent être sans puce ou avec pucées attachées.

**Bandage des mains et des pieds** 56. Les participants qui désirent se bander les mains et les pieds utilisent leur propre gaze et leurs rubans adhésifs.

Les bandages doivent être conformes aux exigences suivantes ;

- 1° la gaze doit être du type doux ou doux étirant et ne peut dépasser 5,08 cm (2 po) de largeur. Le ruban adhésif doit être du type adhésif doux et ne pas excéder 2,54 cm (1 po) ;
- 2° la longueur sur chaque main et chaque pied se limite à un rouleau de 9,144 m (10 vg) de longueur de gaze et à 1,828 m (2 vg) de longueur de ruban adhésif ;
- 3° la quantité de gaze permise sur la surface de frappe de la main ou du pied est à la discrétion du responsable de la Corporation en devoir à cet événement ;
- 4° une seule laize de ruban adhésif est permise sur la surface de frappe du pied ou de la main et seulement une laize de 0,655 cm (¼ po) de large par 10,16 cm (4 po) de long entre les doigts ;
- 5° toute autre matière doit être approuvée par le responsable de la Corporation.

Le responsable de la Corporation en devoir lors de l'événement ou l'inspecteur des bandages et équipements doit inspecter tout bandage de pied ou de main et apposer sa signature sur les jointures des bandages des mains avant que les gants ne soient lacés.

L'arbitre peut, en tout temps, inspecter les bandages des participants à un combat sous sa responsabilité.

**Casque protecteur** 57. Le casque protecteur doit être conforme à l'article 3 et ne doit pas peser plus de 283 g (10 oz).

**Équipements** 58. Le participant doit porter des équipements conformes aux articles 4 à 10.

**Événements internationaux** 59. Lorsqu'un événement se déroule au Québec et implique des participants de deux pays ou plus, les règles internationales concernant l'équipement des participants peuvent être appliquées.

## Section IV

### Tenue du participant

#### **Uniforme de kick-boxing**

60. Avant d'entrer dans le ring, le participant doit être propre et soigné. Il doit porter un uniforme de kick-boxing approuvé par le représentant de la Corporation. L'uniforme doit comprendre :

1° un pantalon ou une culotte descendant jusqu'en haut du genou, propre et intact. Dans le cas d'un combat de low kick, seul la culotte descendant jusqu'en haut du genou est permise. Le pantalon ou la culotte doit être à lacet ou à taille élastique;

2° une ceinture noire s'il est habilité à la porter.

3° un veston d'uniforme ;

Avant le début de chaque combat, tous les participants mâles doivent retirer leur veston d'uniforme, être torse nu et s'assurer que leur ceinture est attachée de façon sécuritaire autour de leur taille.

Les participants pratiquant un autre sport de combat peuvent porter la ceinture de ce sport uniquement si c'est une ceinture noire et que celle-ci ne peut nuire en aucune façon au déroulement du combat ou à l'adversaire.

#### **Cheveux**

61. La longueur des cheveux sur le front ne doit pas gêner la vision du participant. Si le médecin estime que la longueur des cheveux sur le front crée un danger pour les yeux et/ou la vision du participant, il doit demander au participant de raccourcir sa frange de façon à ce qu'elle ne cause plus de risque pour ses yeux et/ou sa vision. Si les cheveux sont longs derrière au point qu'il risque de cingler l'adversaire, le médecin doit demander au participant de les nouer. Il ne peut exiger que le participant les coupe.

#### **Visage ( moustache )**

62. Un participant ne doit pas porter de moustache tombant plus bas que la commissure des lèvres.

#### **Compresse**

63. Toute compresse, bandage ou pansement appliqué sur le visage, le cuir chevelu, les oreilles, le cou, les bras, le dos ou la poitrine doit être enlevé avant l'examen médical. Le participant ne peut les garder durant le combat.

#### **Plâtre**

64. Aucun plâtre ni plaque en plâtre ou en fibre de verre ne peut être porté lors de la pesée et durant le combat.

#### **Suture**

65. Un participant ne doit avoir aucune suture du type steristrip ou papillon sur le visage, le cou, le cuir chevelu, les oreilles, la poitrine, les bras ou le dos lors de la pesée et durant le combat.

Un participant ne peut avoir aucun matériau de suture ( soie, catgut, nylon, mersilène ou produit apparenté) ni suture de fil métallique dans le visage, les bras, le cou, les oreilles, le cuir chevelu ou la poitrine au moment de la pesée. Aucun matériau de suture, quel qu'il soit, ne peut se trouver dans la peau du visage, des oreilles, du cou, du cuir chevelu, les bras ou de la poitrine durant le combat.

**Surjets  
intradermiques**

66. Un participant ne peut avoir de surjets intradermiques dans le visage, le cou, les oreilles, le cuir chevelu ou la poitrine durant le combat.

**Écorchures**

67. Un participant peut se présenter à la pesée avec d'anciennes écorchures badi-geonnées de diachylon liquide.

**Substances  
interdites**

68. Un participant ne doit pas s'enduire d'ail, de pommade, de lotion, d'onguent, d'huile de baume, de graisse, de crème ou de liniments dans ou sur le visage, le cou, la poitrine, le dos, les épaules, les bras, le cuir chevelu ou les cheveux avant de se présenter à la pesée ou avant ou durant le combat.

69. Un participant ne peut, dans les 24 heures précédant immédiatement un combat, utiliser des drogues, médicaments ou produits chimiques, ni avoir recours à des anesthésiques locaux. Cependant, il peut utiliser les produits nécessaires au maintien de son état de santé sur justification du médecin de service.

Un participant qui refuse, après un combat, de passer un test médical est passible d'une disqualification et/ou d'une suspension.

**Objets interdits**

70. Durant un combat, un participant ne peut porter :

1° de lentilles cornéennes rigides ;

2° de lunettes ;

3° un dentier ;

4° des dents artificielles individuelles ;

5° de bagues ;

6° de montres et bracelets de toutes sortes ;

7° de bandeaux, foulard et filets à cheveux ;

8° de pendants d'oreilles ;

9° d'appareils acoustiques ;

10° des articles en plastique ou métalliques fixés sur sa ceinture ou son pantalon ;

11° des boucles ou articles en métal comme des bouts de lacet ;

12° une chaîne autour du cou ou un collier.

## Section V

### Déroulement des combats

- Durée des rounds** 71. La durée des rounds est déterminée par les catégories suivantes :
- 1° les participants seniors de la classe ouverte disputent des combats de 3 à 5 rounds de 2 minutes avec une minute de repos entre eux ;
  - 2° les autres participants disputent au maximum des combats de 3 rounds de 2 minutes avec une minute de repos entre eux.
- Sauf pour les championnats, les participants peuvent disputer des rounds plus courts que ceux prévus pour leur catégorie
- Entre les rounds** 72. Entre les rounds, les participants doivent rester tournés vers le centre du ring.
- Décisions** 73. L'arbitre peut rendre les décisions suivantes :
- 1° victoire par arrêt de l'arbitre (R.S.C.) :
    - a) si un participant est surclassé, reçoit une correction ou subit 3 chutes au plancher dans un même round ou 4 dans le combat ;
    - b) si un participant reçoit des coups violents, qu'il est sans défense ou incapable de continuer, la décision doit être celle du K.O.T.. L'arbitre demande au marqueur officiel et aux juges de noter K.O.T. sur la carte de résultat ;
    - c) si un participant est incapable de continuer à cause de blessure, le combat est interrompu provisoirement. L'arbitre doit consulter le médecin et suivre son avis.
- Le médecin de service peut arrêter temporairement un combat durant un round pour déterminer si le combat ne doit pas être arrêté en raison de l'état d'un participant.
- Le médecin utilise son sifflet pour arrêter le combat temporairement. Après avoir examiné le participant, il indique à l'arbitre si le combat peut se poursuivre ou être arrêté. L'arbitre doit suivre sa directive.
- Si le combat est arrêté définitivement, le médecin de service doit examiner le participant et déclarer s'il peut recommencer à combattre dans moins de 30 jours ou si d'autres dispositions s'appliquent.
- Knock-out** 2° victoire par K.O. si un participant est au plancher et ne peut reprendre le combat dans les 10 secondes ;
- Victoire aux points** 3° victoire aux points si, à la fin d'un combat, le participant choisi par une décision majoritaire des juges est déclaré vainqueur. Si les deux participants sont blessés ou tombent au plancher l'un après l'autre et ne peuvent continuer le combat, les juges enregistrent les points gagnés par chacun jusqu'au round précédent et le participant qui menait à ce moment est déclaré vainqueur. Si l'arrêt survient au premier round ou si au total des points des rounds précédents les 2 participants sont à égalité, le combat est déclaré nul technique.

**Fautes et pénalités**

74. L'arbitre peut réprimander, pénaliser ou disqualifier sans avertissement un participant.
75. L'arbitre peut donner une réprimande sans arrêter le combat. Il doit choisir une occasion sans danger pour le faire.
76. L'arbitre doit, en infligeant une pénalité à un participant :
- 1° arrêter le combat ;
  - 2° démontrer l'infraction ;
  - 3° désigner le participant pénalisé et le montrer au marqueur officiel en lui indiquant le nombre de points de pénalité qu'il impose.
77. L'arbitre peut infliger 3 pénalités au même participant au cours d'un combat. Cependant, à la troisième offense, il doit disqualifier le participant fautif.
78. Dans un combat de low kick, l'arbitre, lorsqu'il juge que le coup porté est intentionnel, doit disqualifier le combattant qui porte un coup sur le genou de son adversaire. Si l'arbitre juge que le coup a été porté sans intention, il peut décerner une pénalité de 1 ou 2 points selon la gravité de l'offense.
79. Un participant peut être pénalisé pour des offenses commises par ses aides de coin.
80. Un arbitre peut consulter un juge lorsqu'il a des motifs raisonnables de croire qu'une faute a été commise mais qu'il ne l'a pas vue.

**Fautes**

81. Chacun des actes suivants constitue une faute :
- 1° frapper au-dessous de la ceinture, sauf dans les cas d'une technique autorisée lors d'un combat de low kick ;
  - 2° donner des coups de genou;
  - 3° donner des coups de tête, d'épaule, frapper avec l'avant-bras, le coude, étrangler l'adversaire, tenir la tête de l'adversaire renversée sur les cordes ;
  - 4° frapper avec les gants ouverts, l'intérieur du gant, le poignet ou le tranchant du côté extérieur de la main ;
  - 5° frapper dans le dos de l'adversaire et, particulièrement, à la nuque, en arrière de la tête et sur les reins (kidney-punch) ;
  - 6° attaquer en se retenant aux cordes du ring ou se servir des cordes pour attaquer ;
  - 7° se pendre à l'adversaire, lutter ou renverser l'adversaire dans un corps-à-corps ;
  - 8° frapper un adversaire à terre ou qui, après avoir été à terre, est en train de se relever ;
  - 9° retenir ou serrer le bras, la jambe ou la tête de l'adversaire ou passer le bras sous celui de l'adversaire ;

- 10° tenir en frappant ou pousser en frappant ;
- 11° s'accroupir au-dessous du niveau de la ceinture de l'adversaire ;
- 12° avoir une défense entièrement passive en se protégeant des deux bras ou en tombant volontairement, afin d'éviter un coup ;
- 13° tenir des propos inutiles, agressifs ou injurieux au cours d'un combat ;
- 14° ne pas reculer lorsque le commandement " break " est donné ;
- 15° essayer de frapper l'adversaire immédiatement après le " break " et avant de se reculer ;
- 16° attaquer ou se conduire de façon agressive envers l'arbitre ;
- 17° perdre son protecteur buccal ;
- 18° faucher son adversaire autrement que par le balayage permis ;
- 19° étendre la jambe pour empêcher l'adversaire de donner un coup de pied ;
- 20° refuser intentionnellement de combattre ;
- 21° retarder le combat en se présentant sans l'équipement requis ;
- 22° utiliser la technique du coup de poing renversé en pivotant ( spining back fist ).
- 23° frapper sur la jambe de l'adversaire à l'exception des techniques offensives autorisées à l'article 108.

**Chute au plancher** 82. L'arbitre doit protéger un participant qui est au plancher à la suite d'un faux-pas.

**Envoi au plancher**

83. Un participant est considéré au plancher si, suivant l'avis de l'arbitre :
- 1° il touche le plancher avec une partie de son corps autre que ses pieds ;
  - 2° il est en dehors ou partiellement en dehors des câbles ;
  - 3° il reste accroché sans force sur les câbles ;
  - 4° à la suite d'un coup, il n'est pas tombé et ne s'appuie pas sur les câbles, mais est à demi inconscient, a baissé sa garde et est visiblement incapable de se défendre.

- Procédure lors d'un envoi au plancher**
84. L'arbitre doit, dans le cas d'un envoi au plancher :
- 1° éloigner l'adversaire dans le coin neutre le plus éloigné. Si l'adversaire ne s'éloigne pas dans le coin neutre désigné ou s'il en sort, l'arbitre arrête le compte jusqu'à ce que l'adversaire fautif ait obéi. Le compte doit alors être repris à partir du nombre où l'arbitre s'est arrêté. Le chronométrateur officiel débute le compte en frappant le plancher du ring de la main et informe l'arbitre oralement et/ou visuellement du nombre de secondes écoulées.
  - 2° dès qu'il le peut, prendre le compte du chronométrateur et le poursuivre en énonçant distinctement l'écoulement des secondes. Il accompagne son énoncé d'un geste du bras, dont le mouvement descendant indique la fin de chaque seconde ;
  - 3° entamer obligatoirement un compte de huit. Rendu à huit, si le participant semble en mesure de poursuivre le combat, l'arbitre en permet la continuation en commandant "fight" ;
  - 4° poursuivre le compte jusqu'à dix, puis décerner la victoire à l'adversaire par K.-O. si, au compte de huit, le participant ne s'est pas relevé et n'indique pas à l'arbitre qu'il est prêt à reprendre le combat en levant ses deux poings devant son visage.
- Le combat ne doit pas reprendre avant que l'arbitre ait compté jusqu'à huit, même si le participant est prêt à reprendre aussitôt le combat. Après que l'arbitre ait compté dix, le combat prend fin et la décision est proclamée K.-O.
- 5° signaler la fin du combat avant le compte de dix en agitant ses bras devant lui et ordonner au médecin et aux aides de coins de lui venir en aide s'il juge que le participant au plancher ne sera pas capable de se relever avant le compte de dix et qu'il nécessite des soins immédiats. Seul le compte de l'arbitre est officiel.
85. Les juges et l'arbitre ne peuvent considérer comme un envoi au plancher une situation où un participant tombe accidentellement ou est poussé par son adversaire au plancher. Dans ce cas, l'arbitre protège le participant au plancher, essuie ses gants et ordonne la reprise du combat.
- Essuyer les gants**
86. Chaque fois qu'un compte est décerné à un participant, l'arbitre doit, avant d'ordonner la reprise du combat, essuyer les gants de ce participant pour enlever toute humidité ou saleté.
- Compte en fin de round**
87. Un round qui se termine avant que l'arbitre n'ait atteint le compte de dix n'a aucune influence sur ce compte. La cloche ne retentit qu'à la fin du compte, après dix, ou lorsque le participant se relève et que l'arbitre dit "fight". Le participant au plancher, dans ces circonstances, doit se relever avant le compte de dix pour éviter d'être déclaré K.-O. . S'il se relève avant le compte de dix, l'arbitre dit "fight" puis ordonne immédiatement aux deux participants de se rendre dans leur coin respectif pour la période de repos.
- Reprise du compte**
88. Si un participant au plancher se relève avant le compte de dix et retombe immédiatement sans avoir été à nouveau atteint, l'arbitre continue son compte là où il l'avait interrompu. Si le participant se tient debout plus de deux secondes ou s'il est touché de quelque manière par son adversaire avant de retomber, l'arbitre entreprend un nouveau compte.

- Les deux au plancher**
89. Si les deux participants sont au plancher en même temps, le compte doit continuer aussi longtemps que l'un d'eux est encore au plancher. Si l'un se relève et que l'autre ne se relève pas avant le compte de dix, celui qui s'est relevé gagne par K.-O. Si les deux ne se relèvent pas au compte de dix, le combat doit être arrêté et une décision est rendue selon les points attribués jusqu'au round précédent. Si cela se produit durant le premier round, ou si au total des points des rounds précédents les 2 participants sont à égalité, la décision devient un nul technique.
- Compte de huit debout**
90. Lorsqu'un participant est en difficulté mais se tient toujours debout, l'arbitre peut, à sa discrétion, donner un compte de huit debout. Dans ce cas, il dirige l'adversaire dans un coin neutre puis commence à compter de un à huit en examinant le participant en difficulté. Si, après avoir complété le compte de huit, il juge le participant apte à combattre, il ordonne la reprise du combat en disant "fight", et les juges considèrent ce cas comme un envoi au plancher. Si par contre, il juge que le participant ne peut poursuivre le combat, il arrête le combat et déclare son adversaire vainqueur par K.-O. technique.
- Trois fois au plancher dans un round**
91. Lorsqu'un participant subit trois envois au plancher dans un même round, qu'il tombe effectivement trois fois, qu'il subit trois comptes de huit debout ou toute combinaison des deux, le combat doit être arrêté. Ce participant perd le combat et la décision est une victoire, pour son adversaire, par arrêt de l'arbitre.
- Quatre fois au plancher dans un combat**
92. Lorsqu'un participant subit quatre envois au plancher dans un combat, qu'il tombe effectivement quatre fois ou qu'il subit quatre comptes de huit debout ou une combinaison des deux, le combat doit être arrêté. Ce participant perd le combat et la décision est une victoire, pour son adversaire, par arrêt de l'arbitre.
93. Un participant qui a subit un compte doit prouver à l'arbitre qu'il est prêt à reprendre le combat en levant les mains dans une position de défense.
- Chez les juniors**
94. Lorsqu'un participant junior subit trois envois au plancher dans un combat, qu'il tombe effectivement trois fois ou qu'il subit trois comptes de huit debout ou toute combinaison des deux, le combat doit être arrêté. Ce participant perd le combat et la décision est une victoire, pour son adversaire, par arrêt de l'arbitre.
- Diminution du nombre de coups de pieds requis**
95. Lorsqu'un compte de huit debout ou obligatoire est décerné durant un round, le nombre de coups de pied requis est réduit de un pour chaque participant. Pour compenser cette réduction, les deux juges des coups de pied abaissent une carte numérotée par participant durant le compte de huit debout ou obligatoire.
- Arrêt d'un combat sur une faute**
96. Lors de l'arrêt d'un combat sur une faute, l'arbitre peut :
- 1° interrompre le combat, suspendre le chronométrage et donner au participant atteint une période de temps raisonnable pour récupérer ;
  - 2° sur recommandation du médecin, déterminer, à la fin d'une période de repos, si le participant peut continuer le combat. S'il le peut, le combat se poursuit pour la période de temps qu'il reste à écouler dans ce round ;
  - 3° s'il juge que la victime d'une faute est incapable de poursuivre le combat suite à cette faute et n'a pas contribué à être atteinte, déclarer la victime vainqueur par disqualification ;

- 4° s'il juge que la victime d'une faute est incapable de poursuivre le combat suite à cette faute et a contribué intentionnellement à être atteinte, déclare la victime perdante du combat par K.-O. technique ;
- 5° s'il juge qu'un coup illégal a été porté accidentellement et qu'il n'y a pas faute car les 2 participants, involontairement, ont contribué à la blessure, permettre au participant atteint de récupérer sans pénaliser aucun des participants. Si, à la fin de la période de récupération, l'arbitre ou le médecin juge que le participant atteint ne peut poursuivre le combat, les points sont comptabilisés jusqu'au round précédent et le participant en avance est déclaré vainqueur. Si ce cas survient au premier round, ou si au total des points des rounds précédents les 2 participants sont à égalité, l'arbitre déclare un nul technique.

**Disqualification** 97. Un participant doit être disqualifié:

**pour non respect du nombre de coups de pieds**

- 1° s'il ne fait pas au moins cinq coups de pieds légaux par round ;
- 2° s'il ne réussit pas le nombre de coups de pieds légaux prévus à l'article 110 dans un round d'un combat prévu de 2 rounds ou dans 2 rounds pour un combat de 3 rounds ou plus.

Si les deux participants ne réussissent pas leur nombre prescrit, le combat est arrêté et la décision rendue est un nul technique.

**Procédure a suivre lors de manquement à la compétition**

98. Lorsqu'un arbitre juge que les adversaires ne compétitionnent pas honnêtement, qu'un envoi au tapis est un plongeon, qu'une faute commise résulte d'une entente pré-combat pour finir celui-ci ou que tout autre agissements est suspect de pré-entente entre les adversaires, il arrête le combat, déclare ce combat terminé au plus tard à la fin du round précédent, ordonne la saisie des bourses ou autres récompenses, s'il y en a, et fait rapport au représentant de la Corporation, qui transmet ce rapport au comité de discipline de la Corporation, en y incluant ses observations.

Suite au rapport d'un arbitre, le comité de discipline de la Corporation peut enquêter et rendre toute décision concernant les bourses ou autres récompenses ainsi que l'imposition de toute sanction envers l'un ou l'autre ou les deux adversaires impliqués ainsi que leurs aides de coin et entraîneurs.

Dans un cas de manquement à la compétition, l'annonceur maison informe le public qu'un verdict de non-décision a été rendu et que c'est le comité de discipline de la Corporation qui rendra un verdict final sur ce combat.

**Manquement à la poursuite d'un combat**

99. Aucun participant ne peut quitter le ring pendant la période de repos d'une minute entre 2 rounds, sous peine d'être disqualifié.

Si un participant ne sort pas de son coin au son de la cloche ou du gong au début d'un round, l'arbitre commence à compter comme si le participant était au plancher et les juges considèrent la situation, tel un envoi au plancher, en jugeant le round. Si l'arbitre termine le décompte, il accorde la victoire à son adversaire par K.-O. technique.

Si l'arbitre juge qu'une enquête ou une action disciplinaire est nécessaire, il ne rend pas de décision, et transmet ses observations au comité de discipline par l'entremise du représentant de la Corporation en devoir lors de l'événement.

Le comité de discipline rend un verdict final et prend toute mesure disciplinaire qu'il juge bon d'imposer.

- Procédure à suivre lorsqu'un participant est poussé ou tombe hors du ring**
100. Lorsqu'un participant est projeté par un coup légal, poussé ou tombe accidentellement ou intentionnellement hors du ring ou des câbles, l'arbitre interrompt le chronométrage et ordonne à son adversaire de se rendre dans le coin neutre le plus éloigné.
- Si l'arbitre juge qu'il existe des doutes quant à la capacité du participant à revenir dans le ring, il peut demander au médecin d'examiner celui-ci.
- Si un participant est poussé ou tombe accidentellement hors du ring**
101. Lorsqu'un participant est poussé ou tombe accidentellement, si, selon l'opinion de l'arbitre et du médecin, ce participant peut poursuivre le combat, un seul de ses aides de coin peut l'aider à réintégrer le ring et à reprendre immédiatement le combat.
- Si le participant tarde à réintégrer le ring, l'arbitre commence un compte et si le participant n'est pas revenu dans le ring à dix, il perd par K.-O.
- Si l'aide de coin est surpris à accomplir toute autre action, l'arbitre peut pénaliser ou disqualifier immédiatement le participant fautif.
- Si un participant tombe intentionnellement hors du ring ou est projeté par un coup légal**
102. Lorsqu'un participant tombe intentionnellement hors du ring ou s'il y est projeté par un coup légal, l'arbitre entame le compte comme si ce participant était au plancher dans le ring. Dans ces circonstances, ses aides de coin ne peuvent l'aider à réintégrer le ring et s'il n'est pas revenu dans le ring à dix, la victoire va à son adversaire par K.-O.
- Personne admise dans le ring lors d'une mise hors de combat**
103. Lorsqu'un participant a perdu conscience, seul l'arbitre, l'aide de coin en chef du blessé et le médecin doivent être admis dans le ring, à moins que le médecin ait besoin d'aide supplémentaire.
- Procédure à suivre lors d'une mise hors de combat**
104. Lorsqu'un participant est mis hors de combat par K.-O. suite à un ou une série de coups violents qui l'ont rendu sans défense et incapable de poursuivre le combat, il doit être examiné par le médecin immédiatement après le combat et accompagné dans un endroit où il peut se reposer sous la surveillance d'une personne qualifiée.
- Le médecin de service doit immédiatement inscrire dans le livret de ce participant une note indiquant qu'il lui est interdit de livrer un combat en compétition et à l'entraînement, pour une durée minimale de 60 jours ou toute durée supérieure qu'il juge nécessaire.
- Le médecin de service doit inscrire dans le livret médical du participant concerné la durée de toute suspension qu'il impose ainsi que le genre d'examen médical auquel il devra se soumettre avant de reprendre les combats d'entraînement et de compétition après cette suspension.
- Lorsqu'il y a eu perte de conscience lors d'un combat, entraînant une suspension, l'examen médical que doit subir le participant concerné doit comporter un électro-encéphalogramme.

Le livret du participant suspendu lui est enlevé par le responsable en devoir et est envoyé au siège social de la Corporation.

Le médecin en devoir doit aviser le responsable de la Corporation en devoir de sa décision et celui-ci avise le comité médical de la Corporation, afin de placer le participant sur la liste des suspensions et prendre toute autre décision jugée nécessaire.

- Suspension** 105. Lorsqu'un participant mis hors de combat par K.-O. (coup à la tête) suite à un ou une série de coups violents qui l'ont rendu sans défense et incapable de poursuivre le combat :
- 1° 2 fois en 3 mois, il est automatiquement suspendu par le comité médical pour une durée d'au moins 90 jours, s'il n'y a pas eu perte de conscience, lors des deux combats, ou d'au moins 180 jours s'il y a eu perte de conscience à au moins une reprise lors des 2 combats concernés. Cette suspension vaut autant pour la compétition que pour les combats d'entraînement et prend effet immédiatement après le deuxième combat concerné ;
  - 2° 3 fois en 12 mois, il est, immédiatement après ce troisième combat, automatiquement suspendu pour une durée d'au moins un an par le comité médical. Cette suspension vaut autant pour la compétition que pour les combats d'entraînement.
- Personnes admises dans le ring durant le combat** 106. Aucune personne à l'exception de l'arbitre et des 2 participants au combat n'est admise dans le ring durant les rounds. L'arbitre peut pénaliser ou disqualifier le participant dont les aides de coin ou les partisans enfreignent le présent article.
- Personnes admises dans le ring durant la période de repos** 107. Durant la période de repos entre les rounds, seul un des aides de coin de chaque participant est autorisé à entrer dans le ring. L'arbitre peut pénaliser ou disqualifier le participant dont les aides de coin ou les partisans enfreignent le présent article.
- Techniques offensives autorisées** 108. Les techniques offensives autorisées sont les suivantes :
- 1° Les coups de poing et de pied portés au-dessus de la ceinture de l'adversaire, à l'exception des fautes décrites à l'article 81 ;
  - 2° déséquilibrer l'adversaire en balayant son pied avancé uniquement sur la partie extérieure de la jambe et exclusivement sur la partie inférieure du mollet ou sur la cheville, en utilisant l'arche du pied seulement;
  - 3° porter des coups de pieds circulaires sur l'intérieur et l'extérieur de la cuisse et du mollet dans le cas de combat de low kick.
- Balayage du pied** 109. Le balayage doit tenter de débalancer la jambe de l'adversaire.
- Un participant a le choix de donner suite ou non à sa tentative légale de balayage, les techniques de poursuite doivent atteindre l'adversaire avant qu'une partie autre que la plante de ses pieds ne touche le sol.
- Un balayage réussi n'est pas considéré comme un envoi au tapis.

**Nombre minimum de coups de pied par round**

110. Un participant doit, sous réserve de l'article 95, effectuer pour tous les rounds :

- 1° un minimum de 8 coups de pieds légaux pour les rounds dont la durée est de 2 minutes :
- 2° un minimum de 6 coups de pieds légaux pour les rounds dont la durée est de 1 minute 30 secondes.
- 3° Un participant perd un point ( par carte de juge ) pour chaque coup de pied manquant. De plus, s'il n'effectue pas un minimum de 5 coups de pied dans un round de 2 minutes ou 4 coups de pied dans un round de 1 ½ minute, ou s'il n'effectue pas le nombre requis de coups de pied dans 2 rounds, il est disqualifié immédiatement.

Cependant, un participant qui ne réussit pas le nombre de coups de pieds légaux requis par les paragraphes 1 ou 2, peut reprendre le nombre de coups de pieds manquant au round suivant celui durant lequel il n'a pas fait le nombre de coups de pieds requis mais seulement s'il s'agit d'un combat prévu de 3 ,4 ou 5 rounds.

**Coups de pied légaux**

111. Les coups de pied considérés doivent être puissants et atteindre une partie cible de l'adversaire au-dessus de la ceinture. Les coups à la tête, ratés de justesse dû à un mouvement de la tête, sont valides.

Ces coups doivent être portés avec le pied mais jamais avec une partie de la jambe plus haute que la cheville.

Dans le cas de combat de low kick, les coups de pieds peuvent être portés au dessous de la ceinture mais doivent être circulaires et portés sur l'intérieur et l'extérieur de la cuisse et du mollet.

C'est le juge des coups de pied qui détermine la validité des coups de pied portés et enregistre le compte.

**Directive concernant les coups de poing**

112. Les coups de poing doivent être donnés avec la partie du gant qui recouvre les articulations ou le dos de l'une ou l'autre des mains, directement sur toute partie du devant ou des côtés de la tête et du corps, au-dessus de la ceinture.

Les juges ne tiennent compte que du nombre et de la qualité des coups de poing portés par un participant.

Les juges ne comptabilisent pas les coups bloqués ou esquivés, les coups contraires aux règlements ou donnés avec le côté, l'intérieur ou avec le gant ouvert, ceux portés sans force de frappe, qui touchent à peine à l'adversaire.

**Évaluation des combats**

113. Les combats sont évalués round par round par trois juges, qui déterminent le nombre et la validité des coups de poing et de pieds donnés par chaque participant ainsi que l'habileté technique, la stratégie et l'agressivité démontrée au cours de ce round. Lors de combats de niveaux interprovinciales, nationales ou internationales, les combats peuvent être évalués par une équipe de cinq juges.

Deux juges de coups de pied, évaluent la validité et comptabilisent le nombre de coups de pied portés par le participant qui leur est assigné. Ils indiquent les coups valables à l'aide de carte numérotée visible du coin du participant qui leur est assigné.

A la fin de chaque round, le marqueur officiel, ou son adjoint, récolte les feuilles de pointage des juges et vérifie auprès des juges de coups de pied si la règle du nombre de coups de pied requis a été respectée, afin d'inscrire toutes ces données sur son rapport de combat.

- Attribution** 114. Les points sont accordés selon la description prévue à l'annexe 9.
- Arrêt du combat** 115. L'arbitre a le pouvoir d'arrêter un combat à n'importe quel moment, s'il considère ce combat trop inégal ou si un des participants est dans un tel état qu'il risque des blessures graves s'il continue à combattre.
- Lorsque l'arbitre arrête un combat, il a le pouvoir de rendre une décision.
- Si l'arbitre arrête un combat parce qu'il juge que les deux participants ne peuvent poursuivre sans risque grave de blessure, il déclare le combat nul technique.
- L'arbitre peut appeler le médecin dans le ring afin d'examiner un participant avant de décider de l'arrêt du combat.
- Procédure à suivre lors d'arrêt d'un combat pour blessure** 116. Lorsque l'arbitre suspend le combat de sa propre initiative afin de faire examiner un participant ou lorsque c'est le médecin qui demande à examiner un participant durant un round, le chronométrage est suspendu jusqu'à la reprise du combat.
117. Le médecin a le droit d'entrer dans le ring, qu'il soit appelé par l'arbitre ou non, pour déterminer l'étendue d'une blessure lorsqu'il croit qu'un des participants souffre d'une blessure sérieuse ou pour examiner l'arbitre.
- Le médecin doit indiquer au chronométreur son désir d'entrer dans le ring et celui-ci doit alors faire sonner la cloche ou le gong. Au son de la cloche ou du gong, l'arbitre doit suspendre le combat jusqu'au moment où le médecin lui indique de relancer ou d'arrêter définitivement le combat.
- Si le médecin demande à l'arbitre d'arrêter définitivement le combat, celui-ci doit automatiquement arrêter le combat et rendre le verdict.
- Le médecin peut, pour raison médicale seulement, interrompre le combat et faire remplacer l'arbitre s'il juge celui-ci incapable de poursuivre sa tâche.

## Section VI

### Responsabilités

- Responsabilités du participant** 118. Lors d'un combat, le participant doit :
- 1° cesser de combattre dès qu'il considère que son état de santé empêche la pratique normale du kick-boxing, ou que, sans en empêcher la pratique normale, risque d'avoir des conséquences néfastes sur son intégrité corporelle. Il doit aussi en informer son entraîneur et l'arbitre :

- 2° déclarer à son entraîneur et à l'arbitre qu'il utilise ou est sous l'effet de médicament ;
- 3° ne pas consommer ou être sous l'influence d'alcool, de drogue ou d'une substance dopante ;
- 4° à la suite d'un accident ou d'un incident, se soumettre à un examen médical à la demande d'un officiel ou de l'organisateur ;
- 5° déclarer à l'entraîneur et à l'arbitre qu'il porte des lentilles cornéennes en temps normal ;
- 6° ne pas porter d'article susceptible de causer des blessures ;
- 7° suite à tout examen médical exigé par la Corporation, fournir au comité médical de la Corporation le certificat émis par un médecin de son choix confirmant qu'il a subi avec succès un électro-encéphalogramme et que sa condition physique et mentale lui permet de reprendre l'entraînement et la compétition dans un événement.

#### **CHAPITRE IV**

#### **LES NORMES CONCERNANT LA FORMATION**

#### **ET LES RESPONSABILITÉS DES PERSONNES**

#### **APPELÉES À JOUER UN RÔLE AUPRÈS DES PARTICIPANTS**

##### **Section I**

##### **Formation**

**Exigences  
générales  
des  
entraîneurs**

119. Pour être entraîneur certifié, une personne doit :
- 1° être membre en règle de la Corporation ;
  - 2° être âgée d'au moins 18 ans ;
  - 3° avoir satisfait aux exigences du stage de formation du niveau correspondant ;
  - 4° avoir suivi le stage théorique du programme national de certification des entraîneurs du niveau correspondant ;
  - 5° posséder une expérience du kick-boxing traditionnel et/ou du low kick jugée valable par la Corporation ;
  - 6° avoir suivi avec succès un stage de formation en premiers soins de la Corporation ou d'un organisme reconnu par la Corporation ou détenir un diplôme d'études médicales ou paramédicales;
  - 7° accepter de se soumettre à la procédure de vérification des antécédents judiciaires.
  - 8° accepter de se soumettre au code d'éthique des entraîneurs de la Corporation.

- Niveau de certification des entraîneurs** 120. Les 2 niveaux de certification pour entraîneur sont établis en fonction de l'expérience et des résultats des examens et des observations effectuées par les responsables nommés par la Corporation, et sont les suivants ;
- 1° niveau I : niveau récréatif, compétitions intra-clubs ou école, compétitions locales, régionales et provinciales ;
- 2° niveau II : compétitions nationales et internationales et de niveau I.
- Attestation** 121. Une personne qui satisfait aux exigences mentionnées aux articles 119 et 120 reçoit une attestation de son niveau, qu'elle doit présenter à toute personne qui en fait la demande.
- Requalification** 122. Un entraîneur qui est inactif pendant une période de 2 ans doit se qualifier à nouveau auprès de la Corporation avant de reprendre ses activités.

## Section II Responsabilités

- Responsabilités de l'entraîneur** 123. Un entraîneur doit :
- 1° voir au respect des normes de sécurité mentionnées au chapitre II ;
- 2° élaborer des programmes d'entraînement adaptés à l'âge, au niveau technique, au sexe et aux capacités des participants ;
- 3° vérifier les équipements et les installations mentionnés au chapitre I ;
- 4° s'assurer que l'équipement des participants est conforme au chapitre II ;
- 5° avoir en sa possession les numéros de téléphone suivants :
- Si le service 911 n'existe pas dans sa région ;
- a) ambulance ;
- b) centre hospitalier ;
- c) police ;
- d) service d'incendie ;
- il doit de plus avoir en sa possession les numéros de téléphone de tous les détenteurs de l'autorité parentale ou tuteurs de tous les participants mineurs aux séances d'entraînement qu'il dirige ou des participants mineurs qu'il assiste, à titre d'homme de coin, lors de combat.
- 6° en cas de blessure, s'assurer que l'on peut avoir accès à la trousse de premiers soins ;
- 7° transmettre à la Corporation mensuellement un rapport sur les blessures nécessitant une intervention médicale subies par un participant lors de l'entraînement ;
- 8° sensibiliser les athlètes à la charte de l'esprit sportif reproduite à l'annexe 10 et s'assurer que ses athlètes ne subissent pas d'abus de harcèlement ni aucune forme de discrimination ;

- 9° fournir à la Corporation tout renseignement concernant le dossier sportif d'un participant qui est sous sa responsabilité ;
- 10° décider si un participant peut prendre part à un événement ;
- 11° abandonner au nom d'un participant un combat en avisant l'arbitre entre deux rounds ou durant un round s'il considère que le participant est en difficulté ou abandonner en son nom en jetant l'éponge ou la serviette dans le ring ;
- 12° ne pas consommer ni être sous l'influence d'alcool, d'une substance dopante ou d'une drogue pendant une compétition ou une séance d'entraînement ;
- 13° assurer lui-même la fonction d'aide de coin ou fournir à son participant des personnes compétentes pour remplir ces fonctions ;
- 14° prendre les moyens raisonnables afin que les participants dont il a la charge ne soit pas sous l'influence de boisson alcoolique, de drogue ou de substance dopante lors d'un entraînement ou d'une compétition ;
- 15° s'il agit comme participant, ne pas combattre contre un participant qu'il entraîne ou qui est sous sa juridiction.

**Responsabilités  
des aides de coin**

124. Dans tous les combats, les participants ont droit à trois aides de coin, membres en règle de la Corporation, dont un en chef, qui peut être l'entraîneur ou choisi par l'entraîneur ou avec son accord. Ces aides de coin doivent :

- 1° aider et conseiller le participant avant le combat et entre les rounds, mais ils ne peuvent le conseiller durant le déroulement d'un round ;
- 2° aider et soigner le participant entre les rounds en montant sur le tablier du ring, mais seul l'aide de coin en chef peut pénétrer dans le ring à l'intérieur des câbles. Ils peuvent vaporiser ou lancer de l'eau de façon non excessive sur le participant, puis l'essuyer ainsi que la toile du ring.

Cependant, ils ne peuvent être remplacés pour le reste du combat lorsqu'ils sont disqualifiés pour avoir donné des conseils de façon répétée durant un combat ou pour toute autre raison.

**Substances  
prohibées**

125. Les entraîneurs et les aides de coin ne peuvent se servir d'une forme quelconque d'agents médicaux, sels, nitrate de soufre, camphre ou de la solution monsel pour stimuler ou ranimer un participant à un moment quelconque du combat.

**Disqualification  
ou suspension des  
entraîneurs et  
aides de coin**

126. L'arbitre a le droit de disqualifier pour le reste d'un combat un entraîneur ou un aide de coin qui persiste à donner des conseils au participant durant un round ou qui, durant une phase quelconque de l'événement se conduit d'une façon telle qu'il jette le discrédit sur le sport du kick-boxing amateur et/ou du low kick amateur. Dans ce cas, le responsable de la Corporation en devoir à cet événement peut faire un rapport et des recommandations de suspension ou d'expulsion au conseil d'administration de la Corporation, qui prendra les mesures qu'il juge appropriées.

## CHAPITRE V

### LES NORMES CONCERNANT LA FORMATION DES OFFICIELS

#### Section I

##### Formation et responsabilités

- |   |  |
|---|--|
| <b>Types d'officiels</b>  | <p>127. Les types d'officiels sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1° le représentant de la Corporation, aussi nommé responsable en devoir de la Corporation ;</li> <li>2° le marqueur officiel ;</li> <li>3° l'arbitre ;</li> <li>4° le juge ;</li> <li>5° le juge de coups de pied ;</li> <li>6° le chronométrateur ;</li> <li>7° l'inspecteur des bandages et équipements.</li> </ul>  |
| <b>Exigences générales</b>  | <p>128. Pour être un officiel accrédité par la Corporation, une personne doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1° être âgée d'au moins 18 ans ;</li> <li>2° avoir satisfait aux exigences du stage de formation de son type et de son niveau d'officiel dispensé par la Corporation ;</li> <li>3° être membre en règle de la Corporation.</li> <li>4° faire une déclaration solennelle à l'effet qu'il a pris connaissance des règlements de combat de la corporation et s'engager à les respecter ainsi qu'à les faire respecter, dans l'exercice de ses fonctions, de façon impartiale et accepter de se soumettre au code d'éthique des officiels de la Corporation.</li> </ul> <p>Le président de la Corporation avec l'accord du comité exécutif peut exempter toute personne de ces exigences et accréditer cette personne à titre d'officiel lors de circonstances exceptionnelles.</p> |
| <b>Types et niveaux d'interventions des représentants de la Corporation</b> | <p>129. Les représentants de la Corporation sont de 2 niveaux, soit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1° niveau I : représentants agissant lors d'événements intra-club ou école et lors d'événements locaux, régionaux ou provinciaux ;</li> <li>2° niveau II : représentants agissant lors d'événements interprovinciaux, nationaux ou internationaux.</li> </ul>   |
| <b>Exigences pour être représentant de la Corporation niveau I</b>          | <p>130. Pour être représentant de la Corporation de niveau I, une personne doit, en plus de satisfaire aux exigences générales décrites à l'article 128 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1° suivre avec succès les stages de formation de 2 autres types d'officiel de niveau I, soit arbitre et juge ;</li> <li>2° démontrer de façon satisfaisante, lors d'une entrevue avec le président de la Corporation ou son représentant, une connaissance des arts martiaux suffi-</li> </ul>  |

sante, une connaissance et la volonté de sensibiliser les membres de la Corporation à la Charte de l'esprit sportif, et démontrer une volonté ferme de faire respecter les buts, objectifs et règlements de la Corporation.

- Exigences pour être représentant de la Corporation niveau II**
131. Pour être représentant de la Corporation de niveau II, une personne doit, en plus de satisfaire aux exigences générales décrites à l'article 128 :
- 1° être représentant de la Corporation de niveau I depuis au moins 2 ans, avoir officié à ce titre à au moins 5 reprises et avoir été actif lors de la dernière année ;
  - 2° démontrer de façon satisfaisante lors d'une entrevue avec le président de la Corporation ou son représentant qu'elle possède suffisamment de jugement, de crédibilité et de volonté pour bien représenter la Corporation lors de compétitions interprovinciales, nationales ou internationales, et faire respecter les intérêts de la Corporation lors de tels événements.
- Responsabilité des représentants de la Corporation**
132. Le représentant de la Corporation doit :
- 1° faire respecter tous les règlements de la Corporation lors d'un événement. Il a tous les pouvoirs pour faire respecter les chapitres III à X, incluant celui d'empêcher, de suspendre ou d'arrêter la poursuite d'un événement s'il juge qu'il y a des manquements graves à ces règlements ;
  - 2° rédiger un rapport sur les blessures et infractions au présent règlement survenues durant un événement et de le faire parvenir à l'exécutif de la Corporation dans la semaine suivant l'événement ;
  - 3° recevoir les plaintes concernant l'application du règlement de sécurité, aviser immédiatement l'organisateur de l'événement et voir à ce que celui-ci apporte les modifications nécessaires ;
  - 4° diriger la rencontre pré-événement portant sur le règlement de sécurité ;
  - 5° désigner les officiels en devoir lors de l'événement;
  - 6° voir à ce que les juges et le marqueur officiel indiquent bien sur leur rapport les décisions rendues et les raisons des arrêts par l'arbitre ;
  - 7° transmettre les rapports des juges, du médecin, du marqueur officiel et des arbitres au comité de la Corporation concerné, qui prendra toute action supplémentaire jugée nécessaire.
- Types d'arbitres certifiés par la Corporation et leurs niveaux d'intervention**
133. Les arbitres certifiés par la Corporation sont de 2 niveaux, soit :
- 1° niveau I ; arbitre agissant lors d'événements intra-club ou école et lors d'événements locaux, régionaux ou provinciaux ;
  - 2° niveau II ; arbitre agissant lors d'événements interprovinciaux, nationaux et internationaux.

- Exigences pour être arbitre certifié de niveau I**
134. Pour être arbitre de niveau I, une personne doit, en plus de satisfaire aux exigences générales décrites à l'article 128 ;
- 1° démontrer de façon satisfaisante, lors d'un test administré par la Corporation, une connaissance suffisante des arts martiaux et une volonté ferme de faire respecter les règlements de la Corporation
  - 2° passer avec succès un test portant sur sa condition physique, administré par le médecin de la Corporation. La Corporation peut exiger, en n'importe quel temps de repasser ce test.
- Exigences pour être arbitre certifié de niveau II**
135. Pour être arbitre certifié de niveau II, une personne doit, en plus de satisfaire aux exigences générales décrites à l'article 128 :
- 1° être arbitre certifié de niveau I depuis au moins 2 ans, avoir officié à ce titre dans au minimum 25 combats et avoir été actif lors de la dernière année ;
  - 2° démontrer de façon satisfaisante, lors d'un test administré par la Corporation, qu'elle possède suffisamment de jugement, de crédibilité et de volonté pour bien représenter la Corporation lors de compétitions interprovinciales, nationales ou internationales, et y officier de la façon la plus honnête possible ;
  - 3° passer avec succès un test portant sur sa condition physique, administré par le médecin de la Corporation. La Corporation peut exiger en n'importe quel temps de repasser ce test.
- Responsabilité des arbitres certifiés par la Corporation**
136. L'arbitre certifié par la Corporation doit ;
- 1° voir au respect des règlements de combat ;
  - 2° s'assurer que l'équipement et la tenue des participants sont conformes aux normes prévues au chapitre III ;
  - 3° collaborer à la rédaction du rapport du représentant de la Corporation sur les blessures et infractions au présent règlement survenues durant l'événement et sur le déroulement de celui-ci.
- Types de juge de la Corporation**
137. Les juges de la Corporation sont de 2 niveaux, soit:
- 1° niveau I : juges agissant lors d'événements intra-club ou école et lors d'événements locaux, régionaux ou provinciaux ;
  - 2° niveau II : juges agissant lors d'événements interprovinciaux, nationaux ou internationaux.
- Exigences pour être juge de niveau I**
138. Pour être juge de niveau I, une personne doit, en plus de satisfaire aux exigences générales décrites à l'article 128, démontrer de façon satisfaisante, lors d'un test administré par la Corporation, une connaissance suffisante des arts martiaux et une capacité et une volonté d'émettre des jugements neutres et honnêtes.

- Exigences pour être juge de niveau II**
139. Pour être juge de niveau II, une personne doit, en plus de satisfaire aux exigences générales décrites à l'article 128 :
- 1° être juge de niveau I depuis au moins 2 ans, avoir officié à ce titre dans au minimum 25 combats et avoir été actif lors de la dernière année ;
  - 2° démontrer de façon satisfaisante, lors d'un test administré par la Corporation, qu'elle possède suffisamment de jugement, de capacité et de volonté pour émettre des jugements neutres et honnêtes.
- Responsabilité des juges**
140. Les juges doivent:
- 1° évaluer les combats round par round conformément aux règles décrites au chapitre III ;
  - 2° transmettre au marqueur officiel entre chaque round son évaluation du round précédent et, à la fin du combat, son évaluation globale du combat ;
  - 3° collaborer avec l'arbitre, lorsque celui-ci le demande, afin de l'aider à rendre toute décision ;
  - 4° collaborer à la rédaction du rapport du représentant de la Corporation sur les blessures et infractions au présent règlement survenues durant l'événement et sur le déroulement de celui-ci.
- Juge de coups de pied**
141. Les juges de coups de pied de la Corporation peuvent officier lors d'événements à tous les niveaux.
- Exigences pour être juge de coups de pied**
142. Pour être juge de coups de pied, une personne doit, en plus de satisfaire aux exigences générales décrites à l'article 128, démontrer de façon satisfaisante, lors d'un test administré par la Corporation, une connaissance suffisante, une capacité et une volonté d'émettre des jugements neutres et honnêtes.
- Responsabilité des juges de coup de pied et leur équipement**
143. Les juges de coups de pied doivent:
- 1° être 2 par combat, chacun s'assoiant dans le coin opposé au participant qui leur est assigné ;
  - 2° évaluer la conformité des coups de pied effectués par le participant qui leur est assigné ;
  - 3° enregistrer le nombre de coups de pied réglementaires effectués par le participant qui leur est assigné grâce à des cartes numérotées de 1 à 15, qu'ils tiennent en main de façon à être bien visible pour le participant et son coin ;
  - 4° lever la carte un, seulement lorsque le premier coup de pied réglementaire a été porté et ainsi de suite ;

- 5° se rendre à 15, continuer à compter les coups de pied réglementaires effectués par leur participant et inscrire le total à la fin du round sur le formulaire adéquat, qui est ramassé à la fin du combat par le marqueur officiel ou son assistant ;
- 6° laisser la carte indiquant le nombre de coups de pied réglementaires effectués par leur participant bien en vue à la fin de chaque round jusqu'à ce que le marqueur officiel ait eu le temps d'en inscrire le nombre sur sa feuille de pointage ;
- 7° voir au respect des règles de combat mentionnées aux articles 95, 97, 108, 109, 110 et 111 ;
- 8° collaborer avec l'arbitre, les juges et le marqueur officiel pour l'application des normes prévues au chapitre III ;
- 9° collaborer à la rédaction du rapport du représentant de la Corporation sur les blessures et infractions au présent règlement survenues durant l'événement et sur le déroulement de celui-ci.

- Chronométrateur** 144. Les chronométrateurs de la Corporation peuvent officier lors d'événement à tous les niveaux.
- Exigences pour être chronométrateur** 145. Pour être chronométrateur, une personne doit, en plus de satisfaire aux exigences générales décrites à l'article 128, démontrer de façon satisfaisante, lors d'un test administré par la Corporation, une volonté d'œuvrer de façon neutre et honnête.
- Responsabilité du chronométrateur** 146. Le chronométrateur doit:
- 1° collaborer avec l'arbitre pour l'application des normes prévues au chapitre III ;
  - 2° actionner lui-même la cloche ou le gong pour indiquer le début, la fin ou l'interruption d'un round et aviser 10 secondes avant la fin d'une période de repos ;
  - 3° annoncer le numéro de chaque round immédiatement avant que celui-ci commence ;
  - 4° déterminer toutes les périodes de temps requises à l'aide d'un chronomètre ;
  - 5° s'assurer avant chaque événement que l'équipement fourni, le gong ou la cloche, fonctionne bien et que son chronomètre est en bon état;
  - 6° aider l'arbitre lors des comptes.
- Exigences pour être marqueur officiel** 147. Pour être marqueur officiel, une personne doit, en plus de satisfaire aux exigences générales décrites à l'article 128, démontrer de façon satisfaisante, lors d'un test administré par la Corporation, une volonté d'œuvrer de façon neutre et honnête.

- Responsabilité du marqueur officiel** 148. Le marqueur officiel doit:
- 1° collaborer avec l'arbitre pour l'application des normes prévues au chapitre III;
  - 2° à la fin de chaque round, compiler les évaluations des juges;
  - 3° compiler les pénalités des participants;
  - 4° à la fin du combat, inscrire les résultats et commentaires sur les formulaires prescrits à cet effet.
  - 5° donner les résultats à l'annonceur et/ou à l'arbitre.
- Exigences pour être inspecteur des bandages et équipements** 149. Pour être inspecteur des bandages et équipements, une personne doit, en plus de satisfaire aux exigences générales décrites à l'article 128, démontrer de façon satisfaisante, lors d'un test administré par la Corporation, une volonté d'œuvrer de façon neutre et honnête.
- Responsabilité de l'inspecteur** 150. L'inspecteur des bandages et équipements doit:
- 1° inspecter tout bandage des pieds ou des mains avant que les gants ne soient lacés ;
  - 2° après avoir inspecté les bandages, apposer sa signature sur les jointures des bandages.
- Section II**
- Obligations**
- Tenue des officiels** 151. Les officiels de la Corporation en devoir lors d'un événement doivent, sous peine de suspension immédiate et étude du cas par le comité des officiels:
- 1° avoir une tenue sobre et soignée et porter l'uniforme fourni par la Corporation, s'il y a lieu.
- Alcool, drogue ou substances dopantes** 2° ne pas consommer d'alcool, de drogue ou de substances dopantes, à moins que ces dernières ne soient prescrites par un médecin et ne puissent nuire à l'exécution normale de leur tâche.
- Réputation** 3° ne pas nuire, selon le jugement de la Corporation, à la bonne réputation de la Corporation, de son ou ses membres concernés, ni au kick-boxing amateur et/ou au low kick amateur en général.
- Engagement d'exclusivité envers la Corporation** 152. Les officiels de la Corporation ne peuvent agir à titre d'officiel en sport de combat que lors d'événement tenu ou sanctionné par la Corporation, sous peine d'expulsion de la Corporation.
- Un officiel peut obtenir une permission spéciale pour déroger à ce règlement de la part de l'exécutif de la Corporation s'il en fait la demande écrite et que l'exécutif juge que ses raisons sont valables et ne peuvent entrer en conflit avec les buts et objectifs de la Corporation. Cette permission spéciale peut être révoquée en tout temps par la Corporation.

- Officiel occupant une autre fonction auprès des participants ou ayant des liens de parenté directs** 153. Aucun officiel ne peut officier lors d'un combat impliquant un participant qui a des liens directs avec lui, soit :
- 1° des liens de parenté immédiats, comme père, mère, frère ou sœur;
  - 2° qu'il agit pour lui à titre d'entraîneur ou que le participant soit son entraîneur;
- Un officiel ne peut en aucun cas agir simultanément à titre d'officiel et d'entraîneur ou aide de coin.
- Incapacité de poursuivre son travail durant une compétition** 154. Si, pour des raisons de santé ou de force majeure, un officiel n'est plus en mesure de poursuivre son travail lors d'un combat :
- 1° il doit en aviser dès que possible le représentant de la Corporation en devoir, qui lui trouve un remplaçant ;
  - 2° le médecin ou le représentant en devoir, s'ils jugent que c'est nécessaire, peuvent interrompre ce round le temps de remplacer l'officiel concerné.

## **CHAPITRE VI**

### **LES NORMES CONCERNANT L'ORGANISATION**

#### **ET LE DÉROULEMENT D'UN ÉVÉNEMENT**

##### **Section I**

##### **Préalables**

- Organisateur** 155. On entend par "organisateur" un club ou une école reconnu par la Corporation, un membre de la Corporation ou toute autre personne ayant obtenu un mandat, une autorisation ou une sanction de la Corporation afin de tenir un championnat, un programme ou une démonstration.
- Mandats** 156. La Corporation peut confier l'organisation d'événements au mandataire de son choix.
- Exigences** 157. L'organisateur doit :
- 1° être âgé d'au moins 18 ans ;
  - 2° avoir une expérience en kick-boxing et/ou en low kick à titre de participant, d'entraîneur ou d'officiel considérée suffisante par l'exécutif de la Corporation ;
  - 3° dans le cas d'une personne morale, nommer une personne physique responsable de l'application du mandat, qui répond aux exigences du présent article ;
  - 4° être membre de la Corporation;
  - 5° accepter de se soumettre à une vérification de ses antécédents judiciaires.

## Section II

### Responsabilités

**Démonstrations** 158. L'organisateur doit, avant une démonstration, obtenir l'autorisation de la Corporation.

**Championnats ou programmes** 159. L'organisateur doit :

- 1° Avant un championnat ou un programme :
  - a) obtenir la sanction de la Corporation ;
  - b) acquitter les frais de sanction et ceux concernant les officiels avant la tenue du championnat ou programme ;
  - c) vérifier l'éligibilité des participants ;
  - d) s'assurer que les lieux, les installations et les équipements ainsi que les services et équipements de sécurité sont conformes aux dispositions des chapitres VII, VIII et IX ;
- 2° Pendant un championnat ou programme :
  - a) être disponible pour toute demande d'inspection ou de modification, afin de se conformer au présent règlement, de la part du représentant de la Corporation désigné pour officier lors du championnat ou programme ;
  - b) s'assurer qu'aucune boisson alcoolique, drogue ou substance dopante ne circule dans les aires réservées aux participants et aux officiels ;
- 3° Après un championnat ou programme :
 

Transmettre un rapport à la Corporation dans la semaine suivant le championnat ou programme portant sur tout incident ou accident survenu durant celui-ci, et faire des recommandations ou suggestions s'il y a lieu.

## CHAPITRE VII

### LES NORMES CONCERNANT LES LIEUX OÙ SE DÉROULE UN ÉVÉNEMENT

- Accès** 160. Les entrées et les sorties des lieux d'un événement ainsi que les sorties d'urgence doivent être déverrouillées et libre de tout obstacle empêchant une évacuation rapide.
- Spectateurs** 161. La zone des spectateurs doit être située à au moins 2m du ring. Cette zone doit être clairement délimitée.
- Signalisation** 162. La signalisation doit permettre de localiser la salle de premiers soins rapidement.

## CHAPITRE VIII

### LES NORMES CONCERNANT LES INSTALLATIONS ET LES ÉQUIPEMENTS UTILISÉS LORS D'UN ÉVÉNEMENT

#### **Installations et équipements**

163. Les installations et équipements doivent comporter:
- 1° une aire de compétition protégée et interdite aux spectateurs ;
  - 2° une salle isolée permettant au médecin d'effectuer ses examens pré-combat et de soigner les blessés ;
  - 3° un espace isolé permettant la tenue de la pesée officielle ;
  - 4° une salle isolée à la disposition des officiels ;
  - 5° des salles isolées réservées aux participants ;
  - 6° un ring conforme aux normes prévues aux articles 13,14 et 15, et d'au moins 4.8m X 4.8m (16 pi X 16 pi) et d'au plus 6m X 6m (20 pi X 20 pi) à l'intérieur des câbles ;
  - 7° un sceau et un tabouret pour chaque participant, placés près du ring ;
  - 8° des tables et des chaises ne dépassant pas le niveau du plancher du ring, soit une par officiel qui œuvre près du ring ;
  - 9° un gong ou une cloche sur le côté du ring, ne dépassant pas le niveau du plancher, dont la tonalité doit être telle que les participants peuvent facilement la reconnaître lorsqu'il retentit ;
  - 10° des bouteilles d'eau et des serviettes propres et hygiéniques à l'intention des participants.

## CHAPITRE IX

### LES NORMES CONCERNANT LES SERVICES ET ÉQUIPEMENTS DE SÉCURITÉ REQUIS LORS D'UN ÉVÉNEMENT

#### Section I

#### Services de sécurité

#### **Médecin**

164. Un médecin accrédité par la Corporation doit être présent lors de toute la durée de l'événement.

#### **Service de premiers soins**

165. Une personne accréditée en premiers soins par la Corporation doit être présente durant l'événement pour chaque 1000 spectateurs présents. Au moins 2 personnes qualifiées doivent être présentes à chaque événement.

- Préposés à la sécurité** 166. Un préposé à la sécurité par 100 spectateurs doit veiller au maintien de l'ordre. Au moins 5 préposés doivent être présents à chaque événement.
- Ils doivent porter une identification précise et visible.

## Section II

### Équipement de sécurité

- Trousse de premiers soins** 167. Durant un événement, une trousse de premiers soins contenant au moins le matériel décrit à l'annexe 1 et approuvée par le médecin de service doit être accessible près de l'aire de compétition.
- Téléphone** 168. Durant un événement, un téléphone doit être accessible près de l'aire de compétition. Les numéros d'urgence suivants doivent être affichés près de celui-ci;
- 1° que le service 911 est disponible dans cette région ou les quatre suivants ;
  - 2° ambulance ;
  - 3° centre hospitalier ;
  - 4° police;
  - 5° service d'incendie.
- Système de communication** 169. Un système de communication doit relier les services de sécurité, les principaux officiels et l'organisateur.

## CHAPITRE X

### LES PÉNALITÉS EN CAS DE NON-RESPECT DU RÈGLEMENT

- Organisateur** 170. Un organisateur qui ne respecte pas une disposition du présent règlement peut se voir refuser le privilège de présenter un ou plusieurs événements sanctionnés par la Corporation, selon la gravité de l'infraction, par le comité exécutif de la Corporation.
- Suspensions, expulsions et autres sanctions** 171. Le conseil d'administration de la Corporation peut suspendre, expulser ou autrement sanctionner tout membre de la Corporation qui ne se conforme pas à ses règlements, son code d'éthique ou dont la conduite est jugée préjudiciable à la Corporation par celle-ci.
- Constitue notamment une conduite préjudiciable le fait :
- 1° d'avoir été accusé et trouvé coupable d'une infraction à caractère sexuel en vertu des lois en vigueur;
  - 2° d'avoir été accusé et trouvé coupable de harcèlement ou de harcèlement sexuel en vertu des lois en vigueur;

- 3° de critiquer de façon intempestive et répétée la Corporation;
- 4° de porter des accusations fausses et mensongères à l'endroit de la Corporation, d'un ou de plusieurs de ses membres.
- 5° de combattre dans quelque forme de combat plein contact non régie par la C.K.B.A.Q.&D.A. ou par un organisme reconnu par celle-ci.

**Avis  
d'infraction**

172. La Corporation doit aviser le contrevenant par écrit de chaque infraction reprochée et lui donner l'occasion de se faire entendre dans un délai raisonnable de l'infraction.

**Décision et  
avis d'appel**

173. La Corporation doit expédier par courrier recommandé ou certifié une copie de sa décision à la personne visée, dans un délai de 10 jours de la date de sa décision et l'informer qu'elle peut en demander la révision par le ministre.

Cette demande de révision doit être logée dans les 30 jours de la réception de la décision, conformément à la Loi sur la sécurité dans les sports ( L.R.Q., c.S-3.1 ).

**Infraction à  
caractère  
sexuel**

174. La Corporation se réserve le droit de refuser la demande d'admission de tout individu intéressé à devenir membre de la corporation qui a été, dans le passé, trouvé coupable d'avoir commis une infraction à caractère sexuel, d'abus, de harcèlement ou de discrimination en vertu des lois en vigueur et qui n'a pas obtenu un pardon.

**LISTE DES ANNEXES**

<b>Annexe 1</b>	Trousse de premiers soins
<b>Annexe 2</b>	Clause de connaissance des règlements
<b>Annexe 3</b>	Certificat d'examen médical
<b>Annexe 4</b>	Statut d'amateur
<b>Annexe 5</b>	Examen médical pré-combat
<b>Annexe 6</b>	Autorisation de combattre
<b>Annexe 7</b>	Catégories de poids
<b>Annexe 8</b>	Différence de poids
<b>Annexe 9</b>	Attribution des points
<b>Annexe 10</b>	Charte de l'esprit sportif
<b>Annexe 11</b>	Directives de l'arbitre

## ANNEXE 1

### TROUSSE DE PREMIERS SOINS

Le contenu minimum d'une trousse est le suivant :

- 1° un manuel de secourisme approuvé par la Corporation ;
- 2° les instruments suivants :
  - a) 1 paire de ciseaux à bandage ;
  - b) 1 pince à écharde ;
  - c) 12 épingles de sûreté de grandeurs assorties.
- 3° Les pansements suivants ou de dimensions équivalentes :
  - a) 25 pansements adhésifs stériles de 25 mm X 75 mm enveloppés séparément ;
  - b) 25 compresses de gaze stériles de 101,6 mm X 101,6 mm enveloppées séparément ;
  - c) 4 rouleaux de bandage de gaze stérile de 50 mm X 9 m enveloppés séparément ;
  - d) 4 rouleaux de bandage de gaze stérile de 101,6 mm X 9 m enveloppés séparément ;
  - e) 6 bandages triangulaires ;
  - f) 4 pansements compressifs stériles de 101,6 mm X 101,6 mm enveloppés séparément ;
  - g) 1 rouleau de diachylon de 25 mm X 9 m ;
  - h) 25 tampons antiseptiques enveloppés séparément.

## ANNEXE 2

### **Clause de reconnaissance et acceptation des risques**

Je sous – signé \_\_\_\_\_, et je sous – signé en tant que tuteur ou détenteur de l'autorité parentale \_\_\_\_\_, déclare solennellement avoir pris connaissance des règlements de la CKBAQ&DA et reconnais que, malgré la sévérité de ces règlements, un accident peut tout de même se produire. J'accepte les risques inhérents à la pratique de ces sports, tel que régie par cet organisme, et dégage de ce fait la CKBAQ&DA de toute responsabilité, recours, droit d'action, réclamation de quelque nature que ce soit, de toute activité organisée, supervisée par la CKBAQ&DA, et j'ai signé en ce \_\_\_\_ jour du mois \_\_\_\_\_ de l'an \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Signature du participant

\_\_\_\_\_  
Signature du tuteur ou détenteur de l'autorité parentale dans le cas d'un mineur

**Annexe 3**  
**CERTIFICAT D'EXAMEN MÉDICAL**  
( ARTICLE 24 )

Examen médical obligatoire avant entraînement:  
I, II, et III, ( IV et V si le médecin le juge à propos )

Examen médical précédant un combat:  
compléter les sections I et III

**Section I – Identification du candidat** \_\_\_\_\_

1.1 Nom: \_\_\_\_\_ Prénom: \_\_\_\_\_  
1.2 Nom d'emprunt s'il y a lieu: \_\_\_\_\_  
1.3 Adresse No. et Rue: \_\_\_\_\_ App.: \_\_\_\_\_  
Ville: \_\_\_\_\_ Province: \_\_\_\_\_  
1.4 Code postal: \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ 1.5 Date de naissance: \_\_\_\_/\_\_\_\_/19\_\_\_\_  
1.6 Poids: \_\_\_\_\_ kg ou \_\_\_\_\_ lb

**Section II – Antécédents médicaux et familiaux** \_\_\_\_\_

Spécifiez les contre-indications à combattre s'il y a lieu:

**Section III – Examen médical** \_\_\_\_\_

3.1	Ouïe	Y a-t-il perforation du tympan?	oui	<input type="checkbox"/>	non	<input type="checkbox"/>
		Y a-t-il hypoacousie?	oui	<input type="checkbox"/>	non	<input type="checkbox"/>
		Y a-t-il otite chronique?	oui	<input type="checkbox"/>	non	<input type="checkbox"/>
3.2	Vue	Y a-t-il - isochorie?	oui	<input type="checkbox"/>	non	<input type="checkbox"/>
		- réflexe photomoteur? Gauche oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/> Droit	oui	<input type="checkbox"/>	non	<input type="checkbox"/>
		- Fundoscopie normale? Gauche oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/> Droit	oui	<input type="checkbox"/>	non	<input type="checkbox"/>
		Vision Gauche /20 Droit /20				
3.3	Bouche	Y a-t-il quelque maladie de la bouche ou de la gorge?	oui	<input type="checkbox"/>	non	<input type="checkbox"/>
3.4	Cou (glandes)	Y a-t-il hypertrophie de la glande thyroïde ou des ganglions lymphatiques	oui	<input type="checkbox"/>	non	<input type="checkbox"/>
3.5	Système respiratoire	Y a-t-il des signes de maladie respiratoires - aiguës? - chroniques	oui	<input type="checkbox"/>	non	<input type="checkbox"/>
3.6	Tension artérielle	1 ère lecture Systolique _____ Diastolique _____ (Point de disparition du son) 2 ème lecture _____				
3.7	Cœur	Pouls mesuré à l'auscultation cardiaque, pendant une minute Y a-t-il trouble du rythme cardiaque?	oui	<input type="checkbox"/>	non	<input type="checkbox"/>
		<b>Y a-t-il des signes de maladies du cœur ou des vaisseaux sanguins?</b>	oui	<input type="checkbox"/>	non	<input type="checkbox"/>

3.8 Abdomen L'examen révèle-t-il quelque anomalie?  
( hépatomégalie, splénomégalie ) oui  non   
**Si oui, spécifiez:**

---

3.9 Hernie Y a-t-il hernie? oui  non

3.10 Réflexes Les réflexes roturiens sont-ils présents  
et symétriques oui  non

3.11 Système nerveux Y a-t-il signe d'atteinte du système nerveux oui  non

3.12 Mains Y a-t-il signe de tumescence ou de blessure? oui  non

3.13 Alcool Y a-t-il signe d'usage de boissons alcooliques? oui  non

**Drogues Y a-t-il signe d'usage d'agents ou de médicaments  
stimulants? oui  non**

Tabac Y a-t-il usage de tabac? oui  non

3.14 État général Y a-t-il signe d'un état pathologique non décrit spécifiquement ci-haut  
et pour lequel un examen additionnel serait nécessaire? oui  non

#### **Section IV – Teste de laboratoire**

---

4.1 Urine Analyse par la méthode URISTIX – normale? oui  non

4.2 EEG Normal  Anormal

4.3 ECG Normal  Anormal

**Joindre une copie des examens**

4.4 Hémogramme Normal  Anormal

4.5 VDRL ou BW Normal  Anormal

#### **Section V – Autres ( s'il y a lieu )**

---

5.1 Remarques:

---

Je certifie par la présente que j'ai examiné le candidat dont le nom apparaît ci-haut et que,  
consécutivement à cet examen, je le considère: apte  inapte  à combattre

**Signature du médecin examinateur:** \_\_\_\_\_

Numéro de licence du médecin:

Date: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ /200\_\_  
jour mois

## ANNEXE 4

### RÈGLEMENTS CONCERNANT LE STATUT AMATEUR DES KICK-BOXEURS

#### Section 1

#### Exigences

1. Toute personne qui désire que la Corporation lui reconnaisse le statut de kick-boxeur amateur doit :

#### **Exigences pour Les kick-boxeurs**

- 1° s'engager à respecter le présent règlement et être membre de la Corporation ou d'un organisme reconnu par la Corporation ;
- 2° ne pas être titulaire ou avoir détenu un permis de la Régie de la sécurité dans les sports du Québec ou d'une commission athlétique ou un organisme semblable établi par un gouvernement ;
- 3° ne jamais exiger ou accepter d'être rémunérée de quelque façon pour participer à une séance d'entraînement, un combat, une compétition, un événement ou un spectacle à caractère sportif, à l'exception des paragraphes 4 et 5 du présent article ;
- 4° n'accepter de recevoir que des avances ou des remboursements de frais reliés, dans les deux cas, à des dépenses réellement effectuées pour participer à une activité régie par la Corporation ;
- 5° n'accepter de recevoir que des bourses d'études scolaires, des bourses d'entraînement ou de perfectionnement en kick-boxing, des services permettant de s'entraîner ou de participer à la compétition, des pièces ou équipements d'entraînement ou de compétition, des articles ou objets reconnaissant le mérite, que s'ils sont approuvés au préalable par la Corporation ;
- 6° demander l'approbation écrite de la Corporation avant d'accepter de participer ou d'accepter que son identité soit utilisée lors de toute activité publicitaire, que cette participation soit rémunérée de quelque façon ou non.

#### **Manquement aux exigences par les**

2. Tout manquement à une ou plusieurs des obligations de l'article 1 du présent règlement entraîne le refus ou le retrait, selon le cas, de la reconnaissance du statut amateur du kick-boxeur concerné, par la Corporation.

#### **Qui peut fournir des avantages**

3. Toute personne physique ou morale désirant fournir un ou des avantages en biens, services ou monétairement à un ou des kick-boxeurs dont le statut amateur est reconnu par la Corporation doit :
  - 1° demander par écrit à la Corporation l'autorisation de le faire ;
  - 2° s'engager par écrit auprès de la Corporation à respecter le présent règlement ;
  - 3° fournir par écrit à la Corporation et au ou aux membres concernés une description détaillée de l'offre ;
  - 4° s'engager par écrit auprès de la Corporation de s'en tenir uniquement à cette

offre et de ne la modifier qu'avec l'accord de celle-ci ;

5° démontrer à la satisfaction de la Corporation que ses activités ou fonctions ne peuvent en aucun cas nuire à la bonne réputation de la Corporation, de son ou ses membres concernés, ni au kick-boxing amateur en général.

**Incitation ou  
fourniture sans  
autorisation  
d'avantage**

4. Quiconque incite à accepter ou fournit à un kick-boxeur amateur quelque avantage que ce soit sans la permission écrite de la Corporation encourt l'expulsion des rangs de celle-ci, dans le cas d'un membre, ou toute action punitive jugée adéquate par l'exécutif de la Corporation dans le cas d'un non-membre.

**Procédure**

5. Lorsqu'une personne physique ou morale est accusée en fonction des articles 1, 2, 3 du présent règlement, elle est convoquée par écrit, à sa dernière adresse connue, par le comité de discipline de la Corporation, afin de se défendre. Par la suite, après avoir reçu rapport de l'audition de la cause et en tenant compte ou non des recommandations, s'il y en a d'incluses dans ce rapport, l'exécutif de la Corporation doit rendre une décision finale et sans appel.

**Section II**

**Critères d'approbation des avantages**

**fournis aux membres de la Corporation**

**Frais de  
déplacement**

6. Tout avantage monétaire en remboursement de frais de déplacement fourni à un Kick-boxeur amateur doit:

1° ne servir qu'à rembourser et ne pas être supérieur aux sommes déboursées réellement pour participer à une activité régie ou acceptée par la Corporation;

2° respecter les normes établies et révisées régulièrement par la Corporation, qui en informe ses membres en les publiant dans son bulletin d'information.

**Bourses  
d'études  
scolaires**

7. Toute bourse d'études scolaires décernée à un kick-boxeur amateur dans le cadre d'une activité régie par la Corporation doit:

1° être approuvée par la Corporation et administrée par celle-ci ou son mandataire;

2° ne servir qu'à poursuivre des études dans une institution d'enseignement approuvée par la Corporation.

**Bourses  
d'entraînement  
ou de  
perfectionnement**

8. Tout avantage en bourses d'entraînement ou de perfectionnement en faveur d'un Kick-boxeur amateur doit:

1° être approuvé par la Corporation et administré par celle-ci ou son mandataire;

2° ne servir qu'à suivre des programmes d'entraînement ou de perfectionnement donnés par des entraîneurs reconnus ou certifiés par la Corporation.

- Fourniture de service**
9. Tout avantage de service, ou en moyen de s'en procurer, en faveur d'un Kick-boxeur amateur doit:
- 1° être approuvé par la Corporation;
  - 2° être relié directement à un programme d'entraînement ou de perfectionnement en kick-boxing;
- OU
- 3° être relié directement à la participation du kick-boxeur concerné à une activité régie ou acceptée par la Corporation.
- Fourniture de pièce ou équipement**
10. Tout avantage en pièce ou équipement d'entraînement, de perfectionnement ou de compétition fourni à un kick-boxeur amateur ou lui permettant de s'en procurer doit :
- 1° être approuvé par la Corporation;
  - 2° comporter des pièces ou équipements approuvés par la Corporation.
- Reconnaissance du mérite**
11. Tout article ou objet remis à un kick-boxeur en reconnaissance de son mérite sportif doit:
- 1° être approuvé par la Corporation;
  - 2° ne comporter aucun élément susceptible d'être de mauvais goût;
  - 3° ne pas inclure la remise d'une somme d'argent ou de tout autre bien ou service n'étant pas relié directement au kick-boxing amateur.
- Utilisation publicitaire**
12. Toute utilisation publicitaire d'un kick-boxeur amateur ou des avantages qui lui sont fournis doit:
- 1° être approuvée par la Corporation;
  - 2° être de bon goût, suivant le jugement de la Corporation;
  - 3° ne pas nuire, selon le jugement de la Corporation, à la bonne réputation de la Corporation, de son ou ses membres concernés, ni au kick-boxing amateur en général.

## ANNEXE 5

### EXAMEN MÉDICAL

Un participant doit subir un examen médical avant un combat qui doit porter essentiellement sur les éléments suivants :

- 1° le système nerveux central ;
- 2° le système cardio-vasculaire et la tension artérielle ;
- 3° le système respiratoire ;
- 4° l'abdomen ;
- 5° les mains ;
- 6° les os de la figure, y compris les os propres du nez ;
- 7° les yeux, avec examen du fond de l'œil, vérification de l'acuité visuelle et des champs visuels ;
- 8° les conduits auditifs et les tympons ;
- 9° la bouche ;
- 10° les loges rénales.

## ANNEXE 6

### AUTORISATION DE COMBATTRE

Je, soussigné \_\_\_\_\_, entraîneur certifié ou reconnu par la Corporation de kick-boxing amateur du Québec, déclare que \_\_\_\_\_ a suivi sous ma direction un programme d'entraînement de kick-boxing amateur et ceci, avec succès.

Je le considère donc apte à entreprendre la compétition en kick-boxing amateur à compter de ce jour.

Et j'ai signé :

( Signature de l'entraîneur ) \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_ 19 \_\_\_\_

## ANNEXE 7

## ANNEXE 8

<u>CATÉGORIES DE POIDS</u>		<u>HOMMES</u>	<u>DIFFERENCE DE POIDS</u>
			<u>PERMISES</u>
<b>Mini-coqs</b>	Moins de 47,2 kg ( Moins de 104,1 lbs )		1.36 kg - 3 lbs
<b>Coqs</b>	47,2 kg – 48,9 kg ( 104.1 – 108.0 lbs )		1.59 kg - 3.5 lbs
<b>Super-coqs</b>	49,0 kg – 50,8 kg ( 108,1 – 112.0 lbs )		1.59 kg - 3.5 lbs
<b>Atomes</b>	50,9 kg – 52,6 kg ( 112.1 – 116.0 lbs )		1.82 kg – 4 lbs
<b>Mouches</b>	52,7 kg – 54,4 kg ( 116.1 – 120.0 lbs )		1.82 kg - 4 lbs
<b>Bantams</b>	54,5 kg – 56,6 kg ( 120.1 – 125.0 lbs )		2.275kg – 5 lbs
<b>Plumes</b>	56,7 kg – 58,9 kg ( 125.1 – 130.0 lbs )		2.275kg – 5 lbs
<b>Légers</b>	59,0 kg – 61,6 kg ( 130.1 – 136.0 lbs )		2.73 kg - 6 lbs
<b>Mi-moyens légers</b>	61,7 kg – 64,4 kg ( 136.1 – 142.0 lbs )		2.73 kg - 6 lbs
<b>Mi-moyens</b>	64,5 kg – 67,5 kg ( 142.1 – 149.0 lbs )		3.185 kg - 7 lbs
<b>Moyens-légers</b>	67,6 kg – 70,7 kg ( 149.1 – 156.0 lbs )		3.185 kg - 7 lbs
<b>Moyens</b>	70,8 kg – 74,4 kg ( 156.1 – 164.0 lbs )		3.64 kg - 8 lbs
<b>Lourds-légers</b>	74,5 kg – 78,0 kg ( 164.1 – 172.0 lbs )		3.64 kg - 8 lbs
<b>Mi-lourds</b>	78,1 kg – 82,5 kg ( 172.1 – 182.0 lbs )		4.55 kg – 10 lbs
<b>Lourds</b>	82,6 kg – 88,4 kg ( 182.1 – 195.0 lbs )		5.46 kg – 12 lbs
<b>Super-lourds</b>	88,5 kg et plus ( 195.1 lbs et plus )		Aucune limite de différence on doit tenir compte de l'expérience

FEMMES

Les mêmes catégories de poids que chez les hommes. Par contre, lors de combat n'impliquant aucun titre ou championnat, les catégories suivantes peuvent être utilisées:

<u>CATEGORIES DE POIDS</u>		<u>DIFFERENCE DE POIDS</u>
		<u>PERMISE</u>
45,4 kg et moins	( 100.0 lbs et moins )	Toutes les catégories de poids 4.55 kg - 10 lbs
45,5 kg - 50,0 kg	( 100.1 lbs - 110.0 lbs )	
50,1 kg - 54,5 kg	( 110.1 lbs - 120.0 lbs )	
54,6 kg - 59,1 kg	( 120.1 lbs - 130.0 lbs )	
59,2 kg - 63,5 kg	( 130.1 lbs - 140.0 lbs )	
63,6 kg - 68,1 kg	( 140.1 lbs - 150.0 lbs )	
68,2 kg - 72,6 kg	( 150.1 lbs - 160.0 lbs )	
72,7 kg - 77,1 kg	( 160.1 lbs - 170.0 lbs )	
77,2 kg - 81,7 kg	( 170.1 lbs - 180.0 lbs )	
81,8 kg - 86,2 kg	( 180.1 lbs - 190.0 lbs )	
86,3 kg - 90,8 kg	( 190.1 lbs - 200.0 lbs )	
90,9 kg et plus	( 200.1 lbs et plus )	

## ANNEXE 9

### ATTRIBUTION DES POINTS

Les points sont accordés comme suit par les 3 juges du combat à chaque round :

- 1° **10** points au gagnant et au minimum 7 points au perdant. Pour ce faire, ils utilisent le point entier et le demi-point en s'inspirant de la description suivante :
- 10-9:** Indique qu'un concurrent fut plus efficace que son adversaire durant ce round.
- Ce pointage est celui qui est le plus souvent utilisé, car il indique une marge significative entre les concurrents. Si un concurrent n'a été que légèrement supérieur à son adversaire, un pointage plus approprié de 10-9.5 doit être rendu.
- 10-8:** indique que non seulement un concurrent fut plus efficace que son adversaire mais que, de plus, l'arbitre a donné à ce dernier un compte de huit debout ou un compte pour un envoi au plancher. Si un concurrent n'a été que légèrement supérieur à son adversaire mais a tout de même réussi à lui faire subir un compte, un pointage plus approprié de 10-8.5 doit être rendu.
- 10-7:** indique que non seulement un concurrent fut plus efficace que son adversaire mais que, de plus, l'arbitre a donné à ce dernier deux comptes de huit debout, deux comptes pour envoi au plancher ou une combinaison d'un compte de huit debout et d'un compte pour envoi au plancher.
- En tenant compte de la règle accordant un pointage plus élevé au combattant ayant été supérieur à son adversaire dans un round et à celle déduisant un point à un combattant chaque fois qu'il subit un compte de huit debout ou pour envoi au plancher, les pointages suivant peuvent aussi être crédités **en y incluant le demi – point si nécessaire**. Le premier chiffre étant celui accordé au concurrent ayant été le plus efficace, le deuxième chiffre étant celui accordé à son adversaire.
- Exemple 10 - 9.5 , 10-9 , 9 - 9 , 9 - 8 , 8 - 8 , 9 - 7 , 8 - 7 ,**
- 2° Si un concurrent ne réussit pas le nombre minimum de coups de pied dans un round, le marqueur officiel déduit des feuillets des juges un point par coup de pied manquant. Le participant fautif doit faire dans le round suivant le nombre de coups de pied manquant en plus du nombre minimum de coups de pied du round; sinon, il sera disqualifié.
- 3° Il est à noter que le nombre total de coups de pied à effectuer dans un round est diminuer de un coup de pied pour chacun des deux concurrents lorsqu'un de ceux-ci subit un compte de huit debout ou un compte pour envoi au plancher.
- 4° Une décision rendue à la fin de tout combat est finale et ne peut être modifiée, à moins que la Corporation ne considère qu'une des situations suivantes s'est produite:
- a) Il y a eu collusion affectant le résultat de n'importe quel combat.
  - b) La compilation des bulletins des juges démontre une erreur, qui indique que la décision officielle fut rendue en faveur du mauvais concurrent.

c) Il y a eu une violation claire des règles ou des règlements de combat de la Corporation, qui affecte le résultat de n'importe quel combat. Si la Corporation considère qu'une des situations décrites plus haut s'est produite dans n'importe quel combat, la décision rendue pourra alors être changée dans le sens indiqué par la Corporation.

5°

Tout protêt, sur la décision rendue à la fin d'un combat, doit être manifesté verbalement, uniquement par le participant protestant ou son entraîneur, au représentant de la Corporation avant la fin de l'événement. Celui-ci inscrit la raison de ce protêt dans son rapport de représentant et informe le participant ou son entraîneur que le protêt écrit doit être posté à l'adresse de la Corporation dans les 7 jours suivant l'événement. Si la Corporation ne reçoit pas le protêt écrit dans les 7 jours, celui-ci est automatiquement invalidé. Si le protêt est reçu par la Corporation dans les 7 jours, le comité des règlements et officiels rend une décision ou le soumet au comité exécutif. La décision écrite est alors postée au participant qui a protesté. Une copie est postée à son adversaire et une autre à l'organisateur de la rencontre.

## ANNEXE 10

### CHARTRE DE L'ESPRIT SPORTIF

Les éducateurs, les parents, les entraîneurs, les athlètes, en fait tous les participants sont invités à faire preuve d'esprit sportif en mettant en pratique les 10 articles de la Charte de l'esprit sportif. Chacun doit faire sa part pour promouvoir une pratique sportive plus humaine et plus formatrice.

#### **Article I**

Faire preuve d'esprit sportif, c'est d'abord et avant tout observer strictement tous les règlements; c'est ne jamais chercher à commettre délibérément une faute.

#### **Article II**

Faire preuve d'esprit sportif, c'est respecter l'officiel. La présence d'officiels ou d'arbitres s'avère essentielle à la tenue de toute compétition. L'officiel a un rôle difficile à jouer. Il mérite entièrement le respect de tous.

#### **Article III**

Faire preuve d'esprit sportif, c'est accepter toutes les décisions de l'arbitre sans jamais mettre en doute son intégrité.

#### **Article IV**

Faire preuve d'esprit sportif, c'est reconnaître dignement la supériorité de l'adversaire dans la défaite.

#### **Article V**

Faire preuve d'esprit sportif, c'est accepter la victoire avec modestie et sans ridiculiser son adversaire.

#### **Article VI**

Faire preuve d'esprit sportif, c'est savoir reconnaître les bons coups, les bonnes performances de l'adversaire

#### **Article VII**

Faire preuve d'esprit sportif, c'est vouloir se mesurer à son opposant dans l'équité. C'est compter sur son seul talent et ses habiletés pour tenter d'obtenir la victoire.

#### **Article VIII**

Faire preuve d'esprit sportif, c'est refuser de gagner par des moyens illégaux et par la tricherie.

#### **Article IX**

Faire preuve d'esprit sportif, pour l'officiel, c'est bien connaître tous les règlements et les appliquer avec impartialité.

#### **Article X**

Faire preuve d'esprit sportif, c'est garder sa dignité en toutes circonstances; c'est démontrer que l'on a la maîtrise de soi. C'est refuser que la violence physique ou verbale prenne le dessus sur nous.

## ANNEXE 11

### Directives de l'arbitre

#### **L'arbitre doit:**

- 1) Avant chaque combat, s'informer auprès de chaque combattant du nom de son aide de coin en chef et informer cette personne qu'il le tiens responsable de la conduite de ses assistants pour la durée du combat;
- 2) avant chaque combat, appeler les deux combattants et leur aide de coin en chef au centre du ring afin de leurs donner ses dernières directives.
- 3) immédiatement avant le début du combat, appeler les deux combattants au centre du ring et leurs ordonner d'effectuer le salut traditionnel tel que décrit si dessous:
  - a) les combattants doivent se tenir face à l'arbitre en maintenant un écart variant entre 1.5 mètre et 2 mètres.
  - b) l'arbitre les saluts en premier, ceux-ci le salut en retour , puis ils se saluent mutuellement de la façon traditionnelle.
  - c) puis, de leurs positions respectives, les combattants se positionnent afin d'entamer le combat, pendant que l'arbitre avise le chronométrateur et les juges qu'il va lancer le signal autorisant les combattants à débiter le combat.