

K.S.F.L. Muay Thai Rules

Classes

Class **A** (Pro)

Class **B** (semi-pro)

Class **C** (Amateur)

Class **D** (Debutant)

Class **Junior** (–18 ans) règles et protections de la classe D avec accord parental. 3 x 1 min 30

Weight Classes

Category	Weight (up to)
Super Heavyweight	209 lb+ (95 kg+)
Heavyweight	200 lb+ (86 kg+)
Cruiserweight	190 lb (86 kg)
Light Heavyweight	175 lb (79 kg)
Super Middleweight	168 lb (76 kg)
Middleweight	160 lb (73 kg)
Junior Middleweight	154 lb (70 kg)
Welterweight	147 lb (67 kg)
Junior Welterweight	140 lb (64 kg)
Lightweight	135 lb (61 kg)
Junior Lightweight	130 lb (59 kg)
Featherweight	126 lb (57 kg)
Junior Featherweight	122 lb (55 kg)
Bantamweight	118 lb (54 kg)
Junior Bantamweight	115 lb (52 kg)
Flyweight	112 lb (51 kg)
Junior Flyweight	108 lb (49 kg)
Mini Flyweight	105 lb (48 kg)

Not Permitted

- Groin shots of any kind.
- Spitting and Biting.
- Butting with the head to the head.
- Stomp on opponents foot.
- Hits with the forearm.
- Any Backfist.
- Hit the throat (adams apple) with the fists.
- Hits with the shoulder if he repeats (during Clinch).
- No elbows of any kind (for this gala).
- Any Non Muay Thai projection (Judo/MMA etc...)
- No sweeps
- To hold opponents gloves or arms.
- Holding the ropes or the fence.
- Throwing an opponent out of the fight area on purpose
- Turn the back to your opponent.
- Any Hits (knees kicks or fists) to the back (Head/Torso/Legs)
- Hits when opponent touches the ground with anything else then his feet.
- Attacking an opponent on or during the break, who is under the care of the referee after the bell has sounded the end of the period of unarmed combat.
- Flagrantly disregarding the instructions of the referee.
- Timidity, including, without limitation, avoiding contact with an opponent, intentionally or consistently dropping the mouthpiece or faking an injury.
- Using abusive language.
- Engaging in an unsportsmanlike conduct.
- Disrespecting Referee.
- Faking an injury.
- Interference by the corner.
- No slippery substances allowed on the body or on the clothing.

Particular Hits

- **Knees**

Class **D** : No knees to the head of any kind.

Class **C** : Contenders mustn't pull head towards knee
No jumping knees to the head.

Class **B** : All knees allowed

Class **A** : All knees allowed

- **Clinch**

➔ the referee may restart the fight if both contenders are not active

- **Sidekick**

- a. normal/spinning High and Mid level **Permitted**
- b. against the knee **Not Permitted in Class D and C**

- **Catch a kick**

➔ **permitted**, has to be if followed by immediate action 3-5 seconds

Rounds

<i>Beginners D</i>	3 x 2 min
<i>D women</i>	3 x 2 min
<i>Intermediat C</i>	3 x 2 min
<i>Intermediat B</i>	5 x 2 min
<i>Pro A</i>	5 x 3 min

Protectiv Gear

Classe **D + Junior**: Head Protection / Shinguards with tongue over the foot (no leather shinguards) / Groin Protection / Mouthguard / Gloves.

Classe **C**: Shinguards with tongue over the foot (no leather shinguards) / Groin Protection / Mouthguard / Gloves

Classe **B**: Groin Protection / Mouthguard / Gloves

Classe **A**: Groin Protection / Mouthguard / Gloves

Gloves specification

- **D + Junior** : 10 oz (- 60kg) or 12 oz possibel for +60kg)
- **Classe C** : 10 oz or 12 oz possibel for +75kg)
- **Class A + B** : 10 oz or 12 oz possibel for +75kg)

KNOCK DOWNS:

Class **D** : 1 K.D. per round if second fighter will be counted to 8 then the match is finished

Class **C** : 1 K.D. per round if second fighter will be counted to 8 then the match is finished

Class **A-B** : 2 K.D. per round if third fighter will be counted to 8 then match is over

Corners:

3 Persons max. permitted

- trainer
- medical staff

Rings:

6 x 6 meters minimum

I. Arbitrage

1) Avant le combat

Contrôle d'équipements

Pour éviter d'oublier un élément, il convient de commencer par le haut:

- Casque
- Protège dents (le faire mettre en bouche)
- Coudière de la couleur du coin
- Bandages
- Gants
- Protège poitrine pour les femmes
- Coquille pour les hommes et les femmes
- Protège tibia

Il essuiera les corps gras éventuellement utilisés sur le visage ou le corps avec la serviette du coin concerné

L'arbitre vérifiera que les cheveux longs sont attachés, que les ongles de pieds sont courts et bien taillés, qu'il n'y a pas de pansement sur le visage ou le corps. Les chevillières sans renfort ciment autre que de la mousse sont autorisées.

Note: Le port de strapping ou de deuxième chevillière par cheville est strictement interdit.

2) interruptions du combat

L'arbitre interrompra le combat pour les raisons suivantes :

- Faire une observation.
- Donner une remontrance à l'un ou aux deux nak muay.
- Lorsque le corps à corps est mort (plus de travail de bras et / ou plus de coup).
- Lorsqu'un ou les nak muay sont sur le point de chuter ou de passer à travers les cordes.
- Donner un avertissement.
- Lorsqu'un nak muay est en état d'être compté.
- Remise en place de coudières.
- Lorsqu'il est nécessaire de faire taire les hommes de coin ou de les faire assoir.
- Au terme d'une reprise ou du combat.
- Action ou attitude agressive envers un officiel.
- Arrêt du combat pour infériorité manifeste ou obligatoire selon la règle du compte limite.

Quelle que soit la raison de l'interruption du combat, l'arbitre devra toujours se placer, immédiatement entre les nak muay, surtout si l'un des deux est à terre.

IMPORTANT : En cas d'infériorité technique ou physique flagrante de l'un des nak muay, l'arbitre peut, à tout moment, le déclarer « OUT CLASS / Tête ou Corps ».

Il peut, en outre, prendre la même décision mais pour les deux nak muay si le combat est brouillon et sans aucun style Muaythai.

3) Sanctions

1.LA REMONTRANCE

Elle est la conséquence d'une faute mineure sans conséquence majeure sur l'adversaire.

Elle doit simplement être notifiée verbalement et gestuellement par l'arbitre dans un souci de prévention et de comptabilisation.

2.L'AVERTISSEMENT

Il est la conséquence d'une faute majeure, volontaire ou non, mais qui n'entraîne pas le hors combat de la victime.

Il permet un juste rééquilibrage des chances de victoire en retirant 1 point au fautif.

Il peut aussi être la conséquence de 3 remontrances identiques ou 4 remontrances différentes.

3.LA DISQUALIFICATION

C'est la sanction suprême qui est la conséquence d'une faute majeure, volontaire ou non, sur l'adversaire. En effet, si la victime n'est pas en mesure de reprendre le combat, le fautif est disqualifié pour irrégularité. Elle peut être la conséquence de 3 avertissements.

Enfin, elle peut être aussi la conséquence d'une faute majeure sans effet physique sur l'adversaire, ne pas être précédée de 3 avertissements, mais à la suite d'un manquement grave à l'esprit sportif du Muaythai.

L'arbitre peut, bien entendu, disqualifier les deux nak muay si ceux-ci commettent des fautes justifiant cette décision. Il n'y aura donc pas de vainqueur pour ce combat.

La disqualification est une décision grave que l'arbitre ne doit prendre que sur des motifs règlementaires, dans le calme et la rigueur.

Suivant le motif de la disqualification, l'arbitre peut être amené à rédiger un rapport.

Quoi qu'il en soit, l'arbitre doit toujours se poser cette question :

***L'action est elle oui ou non régulière,
et ce, quelle que soit l'intention de l'auteur.***

Note : en cas de double disqualification en championnat, aucun titre, médaille ou autre trophée peut être donné.

4) Perte volontaire du protège dents

L'arbitre peut donner un avertissement à un nak muay qui se débarrasserait de son protège dents dans le but délibéré de temporiser le combat ou de se sauver d'une situation dangereuse.

En revanche, il n'y aura pas de réprimande pour le nak muay perdant son protège dents sur un coup.

La règle est la suivante

- 1ère perte volontaire : REMONTRANCE
- 2ème perte volontaire : AVERTISSEMENT

Il est à noter que, si la perte du protège dents est due à un coup justifiant un compte, il convient de compter d'abord. Ce n'est qu'à l'issue du compte, que l'arbitre fera nettoyer le protège dents.

5) Le compte

L'arbitre doit obligatoirement compter un nak muay à terre après un ou plusieurs coups au visage, ou encore debout durement touché et ne défendant plus ses chances.

Il est du devoir de l'arbitre d'interrompre des séries de coups dangereux.

Le compte constitue un temps de récupération d'un minimum de 8 secondes.

Il est absolument proscrire de chercher à sauver du KO le nak muay qui le serait réellement, lui permettant ainsi de retourner au combat alors qu'il n'est plus en possession de ses moyens.

Il est très important de bien observer les réactions du nak muay compté: le comportement, les yeux, etc...

Si l'arbitre estime que le nak muay compté est apte à reprendre le combat avant la fin du compte, il continuera obligatoirement jusqu'à 8.

Au compte de 8, le nak muay doit lever sa garde face à l'arbitre. Pour s'assurer de sa bonne récupération, l'arbitre pourra lui demander de faire quelques pas pour vérifier son équilibre.

Quelle que soit la situation, en comptant jusqu'à 10, l'arbitre met fin au combat.

L'arbitre raccompagnera toujours dans son coin un nak muay perdant avant la limite.

IMPORTANT

L'arbitre doit savoir à tout moment du compte, voire même avant de compter, mettre fin au combat s'il le juge nécessaire selon les cas suivants:

- suite à un ou plusieurs coups à la tête, un nak muay présente les symptômes du « KO dur »
- suite à un ou plusieurs coups au corps, l'arbitre estime nécessaire l'intervention rapide du médecin
- suite à une blessure grave, l'arbitre estime dangereuse la poursuite du combat.

Dans le cas du « KO dur », la réaction de l'arbitre doit être rapide, sans laisser de place à l'hésitation, il en va de la santé du nak muay.

- IMPORTANT : Si un nak muay tarde à se relever, après une projection, il est du devoir de l'arbitre de le compter, car ce nak muay n'est visiblement plus en état de défendre ses chances.

L'arbitre doit essuyer les gants de tout nak muay étant tombé sur le sol.

II. Le Juge

1) Devoirs

1. Concentration

Seule doit compter la prestation des nak muay. Pour ce faire, il convient que le juge soit seul à sa table

2. Impartialité

Le juge devra faire abstraction de sa propre conception du muay Thai, surtout s'il a été nak muay lui-même. Il ne se laissera pas influencer par les titres des nak muay, par la réputation des hommes de coins et encore moins par l'affinité qu'il pourrait avoir avec ceux-ci.

3. Compétence

Le juge doit avoir en tête son pointage au moment du coup de gong de fin de reprise. Par conséquent, l'inscription du résultat sur son bulletin de pointage doit être immédiate. Il doit également parfaitement connaître les différents points du règlement.

2) Système de pointage

Le juge doit avoir à l'esprit que c'est l'ensemble du combat qu'il doit juger, et non une action finale supérieure limitée, de l'un des nak muay.

Seuls comptent dans le pointage des juges :

- les coups donnés dans le style Muaythai avec force et puissance
- l'activité offensive dans le style Muaythai
- les techniques défensives s'il y a une remise immédiate
- la stratégie
- la tactique
- la construction du combat

Les coups réguliers, quels qu'ils soient, mais bloqués avec les bras, les gants ou les tibias ne comptent pas.

En revanche, si un coup paré a manifestement été efficace, il comptera dans le pointage des juges.

Il est évident que les coups non bloqués, donnés sans force ni puissance ne peuvent être comptabilisés.

De même, les projections ne comptent pas. Cependant, des projections répétées prouvent une faiblesse de l'un des nak muay et pourront donc être comptabilisées.

3) Application de la méthode de pointage

- Le nak muay gagnant la reprise reçoit 10 points.
- Le nak muay perdant la reprise reçoit 9 points.
- Un nak muay se verra retirer 1 point à chaque fois qu'il recevra un avertissement.
- Un nak muay se verra retirer 1 point à chaque KD.

Donc :

un nak muay perdant la reprise et en ayant été compté une fois recevra donc 8 points.

- En cas d'égalité chacun reçoit 10 points.

Donc :

si, par exemple, dans une reprise le nak muay dominant reçoit un avertissement, le résultat sera 9 / 9. Hors, dans la mesure où il n'y a pas de différence de point entre le dominant et le dominé, le juge notera 10 / 10.

C'est une égalité pour cette reprise.

Le juge doit bien sûr pouvoir expliquer sa notation.

Il ne peut y avoir d'égalité sur un combat en compétition officielle.

Note : Aucune fraction de point ne peut être donnée.

4) Les différents types de décisions

- W.P : Winning by points : gagne aux points

Si le combat arrive à son terme, le nak muay qui remporte l'unanimité ou la majorité du pointage des juges est déclaré vainqueur aux points.

- KO : Knock Out : hors combat au compte de 10

- H: Head / B : Body

Nak muay déclaré hors combat au compte de 10 suite à un coup à la tête ou au corps.

- DISQ : Disqualification

- Retire : Abandon

Abandon du nak muay ou de son instructeur par jet d'éponge.

- R.S.C. : Referee stop contest : Arrêt de l'arbitre

Quatre causes possibles :

1. H : Head / B : Body :

Arrêt pour coup à la tête ou au corps.

2. Out class : Insuffisance technique ou physique.

3. Injury : Blessure

Blessure ou tout autre problème physique qui empêche la poursuite du combat. Bien entendu, pour légitimer sa décision, l'arbitre se soumettra à l'avis du médecin.

4. Count limit : Compte limite

Nombre limite de compte

- W.O. : Walk over : Forfait

Absence d'un ou des deux nak muay à l'appel de leur nom ou numéro

1. 2 minutes après le 1er appel, 1 avertissement

2. 2 minutes après le 2ème appel, forfait du nak muay

- SIM : Simulacre

- No contest : Non compétition

- Reprise 1 à 5
- Le juge indiquera la reprise à laquelle correspond la décision.

III. Le nak muay

1) Avant le Combat

Ram Muay possible pour les combattants désirant de l'exercer

2) Tenue permise du nak muay

- Casque (optionelle selon les classes)
- Protège Dents
- Coudières de la couleur de son coin (optionelle selon les règles établies avant le combat)
- Gants
- Short Traditionnel de Muay Thai
- Débardeur et protège poitrine pour les femmes
- T-shirt pour la classe junior
- Coquille portée à l'intérieur du short pour les hommes et les femmes.
- Protège Tibia (optionel selon les classe)
- Chevillère sans renforcement peut être portée
- Mongkon peut-être portée avant le combat
- Un Prajiet peut-être placé autour du biceps

3) Hygiène et bijoux

- Les ongles de pieds seront courts et bien taillés
- Les cheveux longs seront attachés
- Le port de bijoux quels qu'ils soient et quel que soit l'endroit est strictement interdit
- Le nak muay qui présente des plaies non cicatrisées, pansements ou bandages (autres que ceux des mains) ne sera pas autorisé à combattre.
- L'usage de corps gras sur le visage ou le corps est interdit

4) Les Gants

Le rembourrage ne sera ni déplacé ni rompu de quelque manière que se soit. Les lacets sont noués à l'extérieur du dos du poignet du gant. Les lacets ou velcro sont recouverts d'une bande de *tissu adhésif non plastifié*, faisant le tour du poignet.

5) Les bandages

Il s'agit de bandes de type chirurgical ou Velpeau ou spécifiques à la boxe, non élastiques, mesurant 6m de long et de 5cm de large. Aucun autre type de bandage ne sera admis, comme l'emploi de ruban en tout genre en caoutchouc. L'utilisation de matière autre que les bandes et tissu adhésif (pour durcir le bandage) est strictement interdite.