



JUILLET 2026

REGLEMENTATION

KICKBOXING - POINT FIGHTING

La Fédération Française de kickboxing muaythai et Disciplines Associées est affiliée à la WAKO. Par conséquent, elle applique les règlements sportifs édictés par cette fédération internationale.

Seule la Fédération Française de kickboxing muaythai et Disciplines Associées est habilitée à édicter, sur le territoire, les règles techniques des disciplines délégataires et les règlements relatifs à l'organisation des manifestations (Art.L131-16 du code du sport)

SOMMAIRE

Art.1 DEFINITION	3
Art. 2 REGLES DE L'ASSAUT	3
Art. 3. LES ORDRES EN COMPETITION.....	4
Art. 4. LES ZONES CIBLES AUTORISEES	4
Art. 5. LES ZONES CIBLES NON AUTORISEES (TECHNIQUES INTERDITES ET COMPORTEMENT).....	5
Art.6. TECHNIQUES AUTORISEES	5
Art.7. TECHNIQUES ET ACTIONS NON AUTORISEES	5
Art.8. CRITERES ATTRIBUTION DE POINTS.....	6
Art.9. PENALITES – SORTIES (Avertissements, disqualifications, sorties)	8
Art.10. GESTUELLE.....	9
Art.11. VIOLATIONS DE REGLES	9
Art.12. BLESSURES	10
Art.13. LE SALUT.....	11
Art.14. ACCORDS.....	11
Art.15. NOTE	11

Art.1 DEFINITION

Le Point Fighting est une discipline de Kickboxing dans laquelle deux adversaires s'affrontent avec l'objectif premier de marquer des points / utilisant des techniques autorisées avec vitesse, agilité et précision.

La principale caractéristique du Kickboxing - Point Fighting est la délivrance d'un coup avec technique et vitesse. La compétition en Point Fighting doit être exécutée au vrai sens du terme avec contact bien contrôlé.

C'est une discipline technique avec une importance équivalente donnée aux techniques de pieds et poings, d'un point de vue athlétique. Les techniques (coups de poings et coups de pieds) sont strictement contrôlées.

A chaque point validé (point qui est donné, avec la partie autorisée du poing ou du pied vers une cible autorisée par une technique autorisée) l'arbitre de centre interrompt l'assaut et en même temps que les deux juges, montre avec ses doigts le nombre de points en direction du kickboxeur à qui sont attribués le ou les points.

La recherche de la mise hors combat (KO) est interdite.

Art. 2 REGLES DE L'ASSAUT

Les kickboxeurs entreront sur le tatami et toucheront mutuellement les gants. Ensuite ils reculeront et adopteront une position offensive de combat en attendant l'ordre FIGHT de la part de l'arbitre.

L'arbitre débutera l'assaut en ordonnant FIGHT, lorsque l'arbitre ordonnera STOP, les deux kickboxeurs devront retourner à leur point de départ sur le tapis.

Le temps sera arrêté uniquement sur l'ordre de l'arbitre, lorsqu'il ordonnera TIME à la table de contrôle. Le temps n'est pas arrêté pour l'attribution des points sauf si l'arbitre en décide autrement. L'arbitre doit arrêter le temps lorsqu'il met un avertissement, un avertissement officiel ou apporte un point de clarification.

Les kickboxeurs peuvent avoir un entraîneur dans leur coin pendant l'assaut. Il doit rester assis dans le coin des entraîneurs durant l'assaut.

Aucun entraîneur ne sera autorisé à rentrer dans la zone de compétition pendant la progression de l'assaut et aucun entraîneur ne sera autorisé à interférer avec un juge ou un arbitre. Aucun entraîneur ne sera autorisé à faire des remarques désobligeantes sur un juge ou un arbitre, ni de remarque sur l'attribution ou non d'un point. Un entraîneur peut être retiré de sa position d'entraîneur durant un assaut s'il gêne les officiels ou les arbitres.

Tous les avertissements officiels donnés aux entraîneurs sont applicables et comptabilisés dans les avertissements donnés aux kickboxeurs.

Seul l'arbitre peut demander l'arrêt du temps. Un kickboxeur peut demander l'arrêt du chronomètre pour ajuster un équipement de sécurité ou pour faire vérifier une blessure. L'arbitre n'est pas obligé d'arrêter le chronomètre s'il juge que cela retirerait l'avantage à l'autre kickboxeur. Le temps d'arrêt doit être limité au minimum.

Si l'arbitre juge que le kickboxeur utilise les arrêts de temps pour se reposer ou empêcher son adversaire de marquer des points, un avertissement lui sera donné et le kickboxeur qui continuerait la discussion avec des juges, pourrait être disqualifié pour motif de retarder l'assaut ou pour refus de combattre.

Art. 3. LES ORDRES EN COMPETITION

« **EN GARDE** » (**TOUCHEZ-VOUS LES GANTS**) : Au début du combat uniquement

« **FIGHT** » : Pour débiter l'assaut ou après l'interruption de l'assaut

« **BREAK** » : Pour casser une position de corps à corps, après quoi les kickboxeurs doivent reculer avant de reprendre de l'assaut.

« **STOP** » : L'assaut est interrompu immédiatement et ne peut reprendre que lorsque l'arbitre donne à nouveau l'ordre FIGHT.

« **STOP TIME** » (**en formant un T avec les mains**) : Lorsqu'il veut arrêter l'assaut pour toutes raisons importantes. L'arbitre doit expliquer la raison de chaque avertissement au kickboxeur.

« **TIME** » : En formant la lettre T avec les mains, pour donner l'ordre au chronométreur d'arrêter le chronomètre jusqu'à ce que l'arbitre donne l'ordre FIGHT.

L'arbitre donnera l'ordre TIME dans les occasions suivantes :

- Lorsqu'il donne un avertissement à un kickboxeur (l'adversaire doit se tenir debout dans sa position de départ).
- Lorsqu'un kickboxeur demande l'arrêt du temps en levant la main droite (l'adversaire doit immédiatement se rendre dans le coin neutre).
- Lorsque l'arbitre voit qu'il est nécessaire de remettre en place la tenue ou les équipements de sécurité d'un kickboxeur.
- Lorsqu'un arbitre voit qu'un kickboxeur est blessé (le temps d'intervention d'un médecin est de deux minutes).

Art. 4. LES ZONES CIBLES AUTORISEES

Les parties du corps qui peuvent être attaquées en utilisant les techniques de combats autorisées sont les suivantes :

La tête

Avant, côté, arrière et front.

Torse

Tronc et flancs.

Pieds

En dessous de la cheville uniquement pour le balayage.

Art. 5. LES ZONES CIBLES NON AUTORISEES (TECHNIQUES INTERDITES ET COMPORTEMENT)

- Dessus de la tête.
- Arrière du torse (reins et colonne vertébrale).
- Dessus des épaules.
- Cou : avant, côtés, arrière.
- En dessous de la ceinture (en dehors des balayages).
- Continuer après l'ordre « STOP » ou lorsque le fin du round a été annoncé.
- Tourner le dos à son adversaire, se dérober, tomber au sol délibérément.
- Toutes les techniques en aveugle, incontrôlées, en général.

Art.6. TECHNIQUES AUTORISEES

- **Coups de pieds** : Avant, latéral, circulaire, revers, croissant, face, coup de pied sauté, balayage, coup de pied tournant (interdit de frapper avec l'arrière du talon)

Clarification : le coup de pied circulaire au torse et à la tête est autorisé uniquement avec le coup de pied (les attaques avec le tibia ne sont pas autorisées)

- **Poings** : Directs, crochets, uppercuts, Back fist (revers du poing non tournant), dessus de la main.
- **Balayage** : En dessous de la cheville (les balayages sont autorisés) pour marquer des points avec un balayage, l'attaquant doit rester sur ses jambes à tout moment. Si à un moment donné de l'exécution du balayage l'attaquant touche le sol avec une partie de son corps autre que ses pieds, aucun point ne sera accordé. Un point sera accordé à l'attaquant si son adversaire touche le sol avec une partie de son corps autre que ses pieds.

Art.7. TECHNIQUES ET ACTIONS NON AUTORISEES

- Attaques avec des techniques autres que celles mentionnées dans la section 6.
- Revers de poing tournant (spinning back fist).
- Eviter ou refuser de combattre.
- Tomber ou se laisser tomber sur le sol sans motif valable.
- Partir de la zone de combat (sortie).
- Attaque avec contact excessif ou dangereux
- Conduite antisportive, le kickboxeur ne peut avoir qu'un seul avertissement, ensuite la procédure normale de pénalité et disqualification sera suivie. Toutefois, en cas de conduite antisportive importante, le kickboxeur peut être disqualifié ou avoir un point de déduction à la première offense, cela dépend de la sévérité de l'infraction.
- Saisie / maintien n'est pas autorisé.
- Attaquer ou proférer des injures verbales à un officiel à l'intérieur ou en dehors du tatami, pousser, saisir sans aucun autre but, cracher ou même tenter une seule de ses actions entrainera la disqualification immédiate. Dans l'éventualité qu'une de ces actions soit faite par un kickboxeur pénalisé ou son entraîneur, la personne concernée peut être expulsée du hall ou du site du tournoi et l'affaire sera transmise à la commission d'arbitrage de la FFKMDA.
- Attaques au sol
- Cracher son protège-dents volontairement.

- Un kickboxeur ne peut pas attaquer son adversaire au sol. L'arbitre de centre est responsable de l'arrêt immédiat de l'assaut lorsqu'un des deux kickboxeurs touche le sol avec une partie de son corps mis à part leurs pieds. Piétiner la tête ou le corps d'un kickboxeur à terre peut entraîner un point négatif ou la disqualification (décision des juges à la majorité).
- Glissement du gant. A tout moment un kickboxeur doit avoir la main entière à l'intérieur du gant, à aucun moment il ne doit augmenter sa portée en faisant glisser le gant vers l'avant pour gagner de la distance sur leur opposant. Ceci peut être considéré comme conduite antisportive.
- Un kickboxeur ne peut pas indiquer TIME lorsqu'il est dans un coin sous la pression de son adversaire.

Entraîneurs

Il est interdit de :

- Discuter de manière inappropriée / commenter un point donné.
- Discuter de manière inappropriée / commenter un point non donné.
- Attaquer ou proférer des injures verbales à l'encontre d'un officiel soit sur le tatami ou en dehors du tatami.
- Pousser, saisir sans aucun autre but, cracher ou même tenter une seule de ses actions entraînera le retrait immédiat de l'entraîneur de zone de tatami et l'expulsion possible du site du tournoi avec examen de la commission technique.

Art.8. CRITERES ATTRIBUTION DE POINTS

Une technique autorisée frappe une cible autorisée sans puissance. La zone autorisée de frappe du poing (pas l'intérieur de la main) ou du pied doit conduire à un contact net et contrôlé. L'arbitre et les juges doivent vraiment voir la technique toucher la cible. L'attribution de point basée uniquement sur le son de la frappe n'est pas autorisée. Le kickboxeur doit regarder le point de contact lorsqu'il exécute la technique.

Si un kickboxeur saute en l'air pour attaquer ou défendre, il doit atterrir (debout) à l'intérieur de la zone de combat pour marquer des points suite à l'exécution de la technique, il doit garder l'équilibre, il n'a pas le droit de toucher le sol avec une partie de son corps autre que les pieds. Si le kickboxeur atterrit à l'extérieur de la zone après exécution de la technique, il ne marque pas de point.

Si un kickboxeur perd l'équilibre en raison de sa propre instabilité après avoir marqué un point et qu'il touche le sol avec une autre partie de son corps que les pieds, le point ne sera pas compté.

Si un kickboxeur perd l'équilibre en dehors de son contrôle (qu'il trébuche ou qu'il soit poussé) après avoir marqué un point alors le point sera maintenu.

Art.8.1 Décisions des arbitres et des juges (points)

Les arbitres et les juges décideront uniquement sur leurs opinions basées sur ce qu'ils ont vu. Le responsable de surface ne peut pas changer la décision prise à la majorité des juges et des arbitres. Si une erreur technique est commise, le responsable de surface peut indiquer TIME et consulter les juges pour clarification. Le responsable de surface peut changer la décision de l'arbitre ou du juge uniquement lorsque l'arbitre ou le juge a fait une erreur significative.

Une erreur significative est :

- Une addition incorrecte des points.
- Si un arbitre a donné un point à un kickboxeur qui est tombé ou sorti après avoir reçu un point.
- Le responsable des sports de tatami et l'observateur de la zone doivent être vigilants afin de s'assurer que les juges font bien leur travail. L'arbitre ne peut pas lui-même attribuer un point, c'est toujours à la majorité.

Art.8.1.1 Points

Les bras sont immédiatement levés pour indiquer le kickboxeur qui a marqué le point. Pour marquer un point il doit y avoir deux décisions concordantes par l'arbitre et les juges.

Si l'arbitre et un juge montrent deux bras tendus (un point pour chacun des kickboxeurs) et un autre juge un point à un kickboxeur, la décision de l'arbitre doit être le point approprié pour les deux kickboxeurs simultanément.

Si l'arbitre montre deux points (coup de pied à la tête) et un juge montre un point, l'arbitre doit demander aux juges ce qu'ils ont vu, une technique de coup de pied ou de coup de poing. Si les juges ont vu une technique de coup de pied l'arbitre attribuera un point au kickboxeur, et si les juges ont vu une technique de coup de poing, l'arbitre indiquera « pas de point marqué ».

Dans les cas où il y a le même nombre de bras levés, les deux kickboxeurs se verront attribuer un point.

Art.8.1.2 Pas de points

Les bras sont croisés devant l'arbitre ou les juges au niveau de la taille si l'arbitre ou le juge ne pouvait pas voir la technique frapper une zone ciblée autorisée.

Si l'arbitre ou le juge indique un point et les deux autres indiquent qu'ils n'ont pas vu, il ne peut pas y avoir de point attribué.

Si un kickboxeur n'obtient pas un minimum de deux bras, aucun score ne sera attribué.

Si l'arbitre ordonne STOP et adresse un avertissement à un des kickboxeurs il ne peut y avoir de point accordé au kickboxeur contrevenant. Toutefois, l'autre kickboxeur peut recevoir un point voire même un point supplémentaire en raison de l'avertissement donné à son adversaire.

Exemple : un kickboxeur exécute une technique qui mérite un point, pendant que l'autre kickboxeur viole les règles pour une seconde fois. Un point peut être attribué pour la technique propre et autorisée du premier kickboxeur et en même temps un point de pénalité peut être attribué à son adversaire pour avoir violé les règles. Les deux doivent se produire exactement au même moment.

Art.8.1.3 Attribution de points

Si l'arbitre voit une action qu'il considère valoir un point, il ordonnera STOP et signalera immédiatement le point, comme le font les juges. L'arbitre compte les décisions et attribue les points au kickboxeur concerné. Chaque juge doit prendre une décision immédiate à la suite de l'ordre de l'arbitre.

Si un des juges voit une action qu'il considère valoir un point, il doit le signaler à l'arbitre qui ordonnera STOP et l'arbitre et les juges doivent à ce moment-là signaler leur décision de point. Dans tous les cas, vous ne pouvez attribuer un point que lorsqu'il y a une majorité claire.

Coup de poing	1 pt
Coup de pied au corps	1 pt
Balayage du pied conduisant l'adversaire à toucher le sol	1 pt
Coup de pied à la tête	2 pts
Coup de pied sauté ou tournant au corps	2 pts
Coup de pied sauté ou tournant à la tête	3 pts

Art.8.1.4 Aperçus des attributions de points

Après chaque point identifié l'ordre STOP sera donné et un vote immédiat de l'arbitre et des juges pour indiquer qui a marqué.

Le gagnant sera le kickboxeur qui aura marqué le plus de points à la fin du temps.

Dans le cas où un kickboxeur obtient 10 points d'écart, il sera déclaré vainqueur.

Autre méthodes pour gagner :

- Disqualification, sorties.
- Expiration du temps et résultat.
- Les officiels appelleront au vote pour déterminer si le point est tombé avant ou après le temps écoulé. Le temps devrait être indiqué par le jet d'un objet souple sur le tatami ou l'appel de l'arbitre de centre.

Art.9. PENALITES – SORTIES (Avertissements, disqualifications, sorties)

Les avertissements devraient être donnés fort et à haute voix de façon à ce que les deux kickboxeurs et les entraîneurs puissent l'entendre et comprendre l'avertissement. L'arbitre doit faire face au kickboxeur ayant commis la faute et lui donner l'avertissement.

Pour attribuer un point de pénalité l'arbitre doit en premier lieu demander l'arrêt du temps. Il doit faire face au chronométreur et indiquer qu'un point de pénalité va être attribué en désignant le kickboxeur concerné et indiquer haut et fort la raison pour laquelle il est pénalisé.

Si un kickboxeur est attaqué et qu'en raison de la vitesse il sort du tatami, cela n'est pas considéré comme une sortie.

Les avertissements seront reportés tout au long de l'assaut dans chaque round. Lorsque des arbitres donnent des avertissements ou des points de pénalités (négatifs) ils doivent arrêter le chronomètre.

Règles de sorties

1 ^{ere} sortie	Avertissement officiel
2 ^{ème} sortie	Avertissement officiel – un point de pénalité donné verbalement communiqué à l'athlète / entraîneur par un signe de la main
3 ^{ème} sortie	Avertissement officiel – un point de pénalité donné verbalement communiqué à l'athlète / entraîneur par un signe de la main
4 ^{ème} sortie	Disqualification verbale communiquée à l'athlète / entraîneur par un signe de la main approprié

Violations des règles (en dehors des sorties)

1 ^{er} avertissement verbal	Avertissement discrétionnaire (peut être transformé en avertissement officiel s'il y a lieu)
1 ^{ere} violation officielle	Avertissement officiel
2 ^{ème} violation officielle	Avertissement officiel – un point de pénalité donné verbalement communiqué à l'athlète / entraîneur par un signe de la main
3 ^{ème} violation officielle	Avertissement officiel – un point de pénalité donné verbalement communiqué à l'athlète / entraîneur par un signe de la main
4 ^{ème} violation officielle	Disqualification verbale communiquée à l'athlète / entraîneur par un signe de la main approprié

Art.9.1 Disqualification

Si une disqualification est considérée, l'arbitre se concertera avec les juges et l'observateur de la zone afin de s'assurer que les procédures sont bien appliquées.

Quitter de la zone de combat :

Si un kickboxeur quitte la zone d'opposition (sortie) sans avoir été poussé, frappé, par son adversaire, cela sera considéré comme « une sortie volontaire » et recevra un avertissement de la part de l'arbitre. Lors de la deuxième sortie le kickboxeur perdra un point. Sur la troisième sortie -1 point. Sur la quatrième sortie le kickboxeur qui quitte la zone sera disqualifié.

« Sortie » signifie : Dépasser la ligne du bord externe, juste avec un pied. Tout le pied doit être en dehors de la zone désignée.

Marcher sur la ligne ne doit pas être considéré comme sortie. Si le kickboxeur est poussé par son adversaire, ou s'il est sorti de la ligne suite à une frappe ou un coup de pied, cela n'est pas considéré comme une sortie volontaire.

Le fait de sortir de la zone est mentionné par le juge à chaque fois ou décidé sur la base de la majorité des décisions.

Les avertissements pour sorties de zone seront clairement distincts des avertissements pour d'autres fautes. Toutes les sorties seront indiquées au kickboxeur et à la table des officiels. Voir section 7 pour infraction délibérée aux règles et section 9.

Art.10. GESTUELLE

Arbitre de centre :



Avertissement verbal / avertissement officiel / 1 point négatif / disqualifié / pas de points

Art.11. VIOLATIONS DE REGLES

- Utilisation de techniques non autorisées.
- Refus de combattre.
- Se retourner.
- Se laisser tomber volontairement pour gagner du temps.
- Commenter les décisions de l'arbitre.
- Avoir une conduite antisportive.
- Des ordres à haute voix des entraîneurs.
- Un entraîneur qui monte sur le tatami en cas de blessure.
- Sorties volontaires.

Pour toutes violations commises par un entraîneur, l'arbitre donnera des pénalités au kickboxeur. Les violations importantes et sérieuses peuvent être traitées immédiatement par des points de pénalités voire même une disqualification dans les cas extrêmes.

A chaque fois que l'arbitre pense qu'une disqualification est nécessaire, il consultera les juges et l'observateur de la zone afin de s'assurer que les procédures appropriées sont bien appliquées. Un kickboxeur ne peut marquer de point et recevoir un avertissement en même temps. Voir section 7.

Arrêt de l'assaut (time-out)

Seul l'arbitre a le pouvoir d'arrêter un assaut. Lorsque l'arbitre donne un avertissement ou un point de pénalité (point négatif) il doit arrêter le chronomètre.

Un kickboxeur peut demander un arrêt du temps en levant son bras pour faire contrôler une blessure ou son équipement de sécurité. L'arbitre n'est pas obligé d'arrêter le chronomètre s'il juge que cela retirerait l'avantage à l'autre kickboxeur, sauf si la demande est liée à la sécurité ou un état de santé. Les arrêts de temps devront être limités au minimum. Si l'arbitre juge que le kickboxeur utilise les arrêts de temps pour empêcher son adversaire de marquer des points, un avertissement sera donné pour motif de retarder. Seul le responsable de surface de la zone peut interrompre l'assaut depuis d'extérieur du tatami. Il attirera l'attention de l'arbitre qui demandera un arrêt de temps.

Si un entraîneur souhaite déposer une plainte ou protester, il informera le responsable des sports de tatami. Ils peuvent gérer la protestation sans arrêter l'assaut.

Art.11.1 Les raisons des arrêts de temps

- Blessures (voir règle sur les blessures et traitement).
- Pour que l'arbitre consulte les juges ou le responsable de la zone de combat.
- Pour que l'arbitre puisse converser avec le kickboxeur ou son entraîneur.
- Pour s'assurer de la sécurité et du fairplay.

Les arrêts de temps ne sont pas utilisés pour l'attribution des points. L'arbitre doit faire cela rapidement pour s'assurer que chaque kickboxeur ait le bénéfice de la totalité du temps accordé pour l'assaut.

Les arbitres qui ne sont pas compétents pour gérer l'assaut rapidement et de manière équitable, pourront être remplacés par le responsable de surface.

Art.12. BLESSURES

En cas de blessures d'un des compétiteurs, l'assaut sera stoppé uniquement le temps nécessaire pour qu'un médecin ou l'équipe médicale décide si le kickboxeur blessé peut continuer l'assaut ou pas.

Une fois que l'équipe médicale ou le médecin arrive sur le tatami, il n'aura que deux minutes pour décider du traitement de la blessure. Tous les traitements doivent être apportés dans un délai de deux minutes.

Si la blessure est sérieuse et doit être traitée par l'équipe médicale ou le médecin, seul le médecin ou l'équipe médicale peut décider de la fin de l'assaut.

Si l'assaut doit être arrêté en raison d'une blessure, l'arbitre et les deux juges doivent décider :

- Qui a causé la blessure ?
- Si la blessure était intentionnelle ou pas.
- Si c'était la faute du kickboxeur blessé ou pas.
- Si la blessure a été causée par une technique non autorisée ou pas.

- S'il n'y avait pas de violation des règles de la part du kickboxeur non blessé, ce dernier gagnera par forfait
- Si le kickboxeur non blessé a violé les règles, le kickboxeur blessé gagnera par disqualification.
- Si le kickboxeur blessé est déclaré apte à continuer l'assaut par l'équipe médicale ou le médecin, alors l'assaut reprendra.
- Si un kickboxeur est blessé durant l'assaut, le docteur est la seule personne qui peut évaluer les circonstances.
- Si un kickboxeur demeure inconscient, seul l'arbitre et le médecin en charge seront autorisés à rester sur le tatami. Sauf si le médecin a besoin d'assistance.

En cas de KO, se reporter au règlement général FFKMDA

Art.13. LE SALUT

Avant et après un assaut, les kickboxeurs se toucheront les gants comme signe de rivalité purement amicale et sportive, conformément à la réglementation du kickboxing. Le salut aura lieu avant de commencer le premier round et après la décision.

Art.14. ACCORDS

Le présent règlement est en adéquation avec celui de la WAKO, fédération internationale à laquelle la FFKMDA est affiliée.

Art.15. NOTE

Pour faciliter la lecture de texte le pronom masculin est utilisé. Toutefois, toutes les références aux personnes s'appliquent aux deux genres.

Seul le comité directeur de la FFKMDA peut modifier le présent règlement.