

SANCTIONS : RENCONTRES TECHNIQUES (LIGHT-CONTACT & MEDIUM-CONTACT), PRÉCOMBAT CADET(TE) 15 ANS & JR.1 [16-17 ANS] & COMBAT JR.2 [18-20 ANS] & SR [19-34 ANS]					
Sanctions temps par temps =>	LIGHT-CONTACT, MEDIUM-CONTACT PRÉCOMBAT TECHNIQUE & COMBAT DE PLEIN-CONTACT Procédure en 4 étapes =>	Étape n°1 : OBSERVATIONS de l'arbitre (RÉPRIMANDES)	Étape n°2 : AVERTISSEMENT officiel qui n'enlève pas de point dans le round (Au maximum deux WARNING : W1 et W2)	Étape n°3 : POINT NÉGATIF (Au maximum deux MINUS : M1 et M2)	Étape n°4 : Arrêt définitif de la rencontre DISQUALIFICATION
Catégories de fautes	Nature de la faute	REPRIMANDES	AVERTISSEMENTS	POINTS NÉGATIFS	DISQUALIFICATION
<b>1</b> <b>ESPRIT</b> <b>ANTISPORTIF</b>  <b>JEU</b> <b>MALHONNÊTE</b> <b>(DÉLOYAL)</b>	- <b>COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF/ASSOCIAL, IR-RESPECTUEUX, AGRESSIF, GROSSIER, INCONTRÔLÉ...</b> (du combattant ou/et du coach/soigneur). Ex. : provoquer agressivement son adversaire (ou le coin adverse, les officiels, les spectateurs), s'énerver, cracher, insulter, fanfaronner, etc. - <b>ACTIONS INTERDITES.</b> Ex. : projeter son adversaire en dehors de la surface de combat, frapper un adversaire à terre ou engagé en sortie de tapis ou dans les cordes ou blessé, mordre, tirer les cheveux, marcher sur l'adversaire, etc. - <b>INDUIRE EN ERREUR.</b> Simuler une blessure, se mettre à terre sans avoir été frappé, etc.	<b>DISQUALIFICATION DIRECTE (DISQ.)</b>			
<b>2</b> <b>NON-RESPECT</b> <b>DU RÈGLEMENT</b>	- <b>PERCUTER VOLONTAIREMENT UNE CIBLE CORPORELLE INTERDITE OU UTILISER UNE TECHNIQUE INTERDITE. Geste technique non permis</b> (Ex. : porter un coup la main ouverte ou avec une partie interdite du gant, progresser la tête en avant, coup de tête, coup d'épaule, coup du lapin, coup de massue, projection et technique de soumission interdite, etc.) ; <b>viser une cible corporelle interdite</b> (Viser les yeux avec les pouces, percuter les articulations interdites/la gorge/la nuque/la colonne vertébrale/le triangle génital/la poitrine chez les femmes) ; <b>utiliser des ajouts interdits</b> (Se tenir aux cordes pour frapper ou pour coincer l'adversaire). - <b>ANTIJEU.</b> Ex. : s'accrocher à l'adversaire pour l'empêcher d'agir ou pour récupérer soi-même, saisir l'adversaire pour frapper alors que les règles ne l'autorisent pas, cracher son protège-dents pour récupérer, sortir volontairement du tapis, refus de combattre notamment lorsqu'on est en avance à la marque, etc. - <b>ABSENCE DE MAÎTRISE. Porter des techniques avec puissance alors que les règles ne l'autorisent pas</b> (Ex. : en light-contact et médium-contact) ; <b>délivrer une technique en aveugle ; frapper avec la mauvaise surface de l'arme</b> (Ex. : alors que les règles l'autorisent, porter un coup de poing à l'envers (ou retourné) avec le dos du gant ou la manchette), etc.	<b>Étape n°1</b> <b>RÉPRIMANDE</b>  <b>POUR UNE 1<sup>ère</sup> INFRACTION NON GRAVE :</b> Dans un premier temps, si l'arbitre estime que l'infraction est involontaire et non conséquente pour l'opposant ; l'arbitre informe le fautif et les coachs du coin de ses erreurs. En cas de <b>récidive</b> , il passe à l'étape n°2.  <b>POUR UNE 1<sup>ère</sup> INFRACTION TRÈS GRAVE :</b> si l'arbitre estime que l'infraction est conséquente pour l'opposant, et selon le degré de la faute, il pourra passer directement à l'étape n°2 voire n°3 et si besoin à la n°4.	<b>Étape n°2</b> <b>AVERTISSEMENT</b> (Au maximum deux : W1 et W2)  <b>RÉCIDIVE D'INFRACTION SANS INCIDENCE CORPORELLE OU/ET MORALE CHEZ L'ADVERSAIRE =</b> W1 puis W2 <b>Si persistance d'infraction</b> ou un cumul de différentes infractions, il passe à l'étape n°3.  <b>RETARD À L'APPEL EN DÉBUT DE MATCH :</b> 1 mn après le premier appel si pas de nouvelles du combattant = W1. <b>ÉQUIPEMENT DÉFECTUEUX :</b> juste avant le combat ou pendant le combat = W1.  <b>SORTIE SUR PRATICABLE :</b> 1 <sup>ère</sup> sortie volontaire = W1 et 2 <sup>ème</sup> sortie volontaire de tapis = W2.  <b>GESTUELLE NON CONTRÔLÉE EN LIGHT-CONTACT &amp; MEDIUM-CONTACT :</b> 1 <sup>ère</sup> faute = W1.	<b>Étape n°3</b> <b>POINT NÉGATIF</b> <b>(MINUS - M)</b>  <b>RÉCIDIVE D'INFRACTION AVEC INCIDENCE CORPORELLE OU/ET MORALE CHEZ L'ADVERSAIRE =</b> M1 puis M2. <b>RETARD À L'APPEL EN DÉBUT DE MATCH :</b> 1 mn après le second appel si pas de nouvelles du combattant = M1. <b>ÉQUIPEMENT DÉFECTUEUX :</b> récidive pendant le combat = M1 puis M2. <b>SORTIE SUR PRATICABLE :</b> 3 <sup>ème</sup> sortie volontaire = M1 et 4 <sup>ème</sup> sortie volontaire de tapis = M2. <b>GESTUELLE NON CONTRÔLÉE EN LIGHT &amp; MEDIUM :</b> 2 <sup>ème</sup> faute = M1.	<b>Étape n°4</b> <b>DISQUALIFICATION</b> <b>(DISQ.)</b>  <b>RÉCIDIVE D'INFRACTION AVEC INCIDENCE CHEZ L'ADVERSAIRE VOIRE ENTRAÎNANT UNE INCAPACITÉ À POURSUIVRE LA RENCONTRE</b> (après constat du médecin). <b>RETARD À L'APPEL EN DÉBUT DE MATCH :</b> 1 mn après le 3 <sup>ème</sup> appel si pas de nouvelles du combattant = DISQ. <b>ÉQUIPEMENT DÉFECTUEUX :</b> récidive pendant le combat = DISQ. <b>SORTIE SUR PRATICABLE :</b> 5 <sup>ème</sup> sortie volontaire de tapis = DISQ. <b>GESTUELLE NON CONTRÔLÉE EN LIGHT &amp; MEDIUM :</b> 3 <sup>ème</sup> faute = DISQ.
<b>3</b> <b>NON-RESPECT</b> <b>DES COMMANDEMENTS</b> <b>DE L'ARBITRE</b>	Ex. : <b>Pour le combattant(e)</b> , entamer la rencontre avant l'autorisation de l'arbitre ; refuser de stopper son offensive au commandement d'arrêt de l'arbitre ou après le gong ; refuser de se rendre dans le coin neutre ; <b>pour les coachs/soigneurs</b> , refuser de s'asseoir sur les chaises prévues à cet effet ou s'appuyer sur le ring ; crier ou parler à deux en même temps ; entrer sur la surface de combat avant la fin du round.	Idem ligne n°2.	<b>W (Warning)</b>  Avertissement = W1, si pas d'incidence corporelle et morale.	<b>M (Minus)</b>  Point négatif = M1, si l'adversaire est passagèrement blessé sur faute adverse ou pénalisé pas le comportement adverse.	<b>DISQ. (Disqualification)</b>  Disqualification = DISQ., si l'adversaire est blessé sur faute adverse ou incapable de reprendre le combat après un constat du médecin.