

.....

FSGT, CSF Sports de Combat

Règlement de l'épreuve Pieds-Poings FSGT

.....



Proposé par

Hervé Chastagnier et Stéphane Germain

.....

Fédération Sportive et Gymnique du Travail

Commission Sportive Fédérale des Sports de Combat

Règlement de l'épreuve Pieds Poings FSGT

En proposition d'appellation « Lutte de Boxe Libre »



Table des matières

TABLE DES MATIERES	3
PREAMBULE	4
STRUCTURE MATERIELLE	6
ARTICLE 1 ^{ER} : AIRE DE COMBAT	6
ARTICLE 2 : EQUIPEMENT DES COMBATTANTS.	6
ARTICLE 3 : INTERVENTION DU SERVICE MEDICAL	7
DEROULEMENT DES COMPETITIONS	8
ARTICLE 4: DEROULEMENT DES COMBATS	8
ARTICLE 5 : CATEGORIES DE POIDS	9
LE CORPS D'ARBITRAGE	10
ARTICLE 6 : COMPOSITION	10
ARTICLE 7 : LES FONCTIONS D'ENSEMBLE.....	10
ARTICLE 8 : L'ARBITRE	11
ARTICLE 9 : LE JUGE.....	12
ARTICLE 10 : LE CHEF DE TAPIS.....	12
LE COMBAT	14
ARTICLE 11 : ACTES AUTORISES.....	14
ARTICLE 12 : ACTES PROHIBES	14
ARTICLE 13 : POINTS DE MATCHS	14
ARTICLE 14 : PERTINENCE DES ACTIONS	15
ARTICLES 15 : TYPES DE VICTOIRES	16
ARTICLE 16 : POINTS DE CLASSEMENT ATTRIBUES APRES UN COMBAT	16
<i>Pointage positif</i>	16
<i>Pointage en cas d'élimination</i>	17
<i>Pointage en cas de disqualification</i>	17
<i>Elimination</i>	17



Préambule

Les sports de combat en France sont représentés par un grand nombre de disciplines, dont il nous est difficile aujourd'hui d'en calculer le nombre.

Partant de la dynamique FSGT, qui se veut être la Fédération du Sport pour Tous, nous proposons non pas de diversifier les formes de pratiques, mais de les unifier, et de «créer» une nouvelle modalité de compétition, permettant à chaque style de combat de pouvoir s'exprimer d'une part, et prendre plaisir à pratiquer d'autre part. Le dernier point étant semble-t-il notre préoccupation première, puisque nulle pratique ne peut s'envisager sous la contrainte. Le présent règlement vise à satisfaire le plus grand nombre de pratiquants, tout en leur permettant de garder leur identité propre, et en incitant les différentes formes de combat à se côtoyer, et apprendre à se connaître plus qu'à s'ignorer (voir à se mépriser).

Nous ne pouvons ici prétendre être créateurs d'une discipline, mais les agences de disciplines, et partons ici de l'aphorisme populaire qui nous apprend que «rien ne se crée, mais tout se transforme».

Ce règlement a été construit en utilisant ce qui existait déjà, et en l'adaptant au mieux, pour permettre une grande liberté motrice, tout en veillant aux aspects de sécurité et de respect de l'intégrité physique. Ainsi, avons-nous fait le choix en matière d'arbitrage, d'utiliser la même base de composition (de petites modifications ont été réalisées du fait de la spécificité de l'activité de percussion) et d'appariement que la lutte et le sambo. Ceci nous permettant, d'une part, d'utiliser des structures réglementaires éprouvées par le temps, et donc fiables. D'autre part, il permet aux combattants venant des disciplines de préhensions (Lutte, Sambo, etc.) de pouvoir assister les sports de combat de percussion, dans la mise en place des compétitions et dans leur déroulement, ainsi que de participer aux combats plus aisément (la barrière du règlement étant écartée). Mais aussi, il permettra une lecture de l'activité plus simple pour le public, qui pourra comprendre plus facilement l'arbitrage du match, du fait qu'il leur sera déjà connu. De plus, de part leur proximité réglementaire, chacune des disciplines membres de la Commission Sports de Combat pourra apporter son aide et son expérience au développement et au fonctionnement de cette nouvelle activité.

Un autre point nous paraissant sensible, et sur lequel nous avons porté une attention certaine, concerne les catégories de poids. Depuis des années, les sports de combat utilisent une modalité qui amène à des pratiques peu satisfaisantes. Il nous faut maintenant tenter de modifier le système initial, pour mettre fin à certains régimes alimentaires excessifs, se faisant parfois à l'aide de produits pharmaceutique. Il nous faut donc changer certaines pratiques, qui conduisent parfois à des accidents sérieux, et pouvant se traduire par des accidents mortels. Bien que nous ne pensions pas que notre proposition puisse être un modèle infaillible en la matière, nous pensons malgré tout qu'il ne favorise pas ce type de pratiques.

En ce qui concerne les titres pour les Championnats Nationaux, nous avons penser qu'à notre époque, où il y a une désertification des compétitions du fait de la multitude des styles se créant et n'ayant bien souvent que peu de différence, il était plus judicieux de regrouper toutes les activités de percussions dans une seule et même épreuve. Face à la multiplicité des disciplines regroupées sous le terme générique de sports de combat de percussions, l'organisation d'un Championnat de France pour chacun d'entre eux, ne ferait dans l'état actuel que diminuer la valeur des titres délivrés.

De même, nous faisons le choix de proposer une classification des épreuves en fonction du nombre de participants, pour n'attribuer le titre de Champion de France FSGT, qu'aux catégories regroupant au moins cinq combattants. Il nous faut en effet valoriser nos titres, et tenter de ne pas attribuer de titre de Champion de France FSGT dans des catégories ne regroupant qu'un seul combattant, dans une catégorie. De la même manière, nous proposons de n'attribuer qu'un certain nombre de médaille en fonction du nombre de participants, permettant ici aussi de valoriser nos médaillés.

Quant à l'appellation de cette discipline, nous avons choisit le titre de « Lutte de Boxe Libre », puisque « Lutte de Boxe » était la terminologie employée pour la boxe au siècle dernier, et avons rajouté « Libre », au regard de la liberté que nous désirons laisser aux pratiquants, et qu'il nous est important de préserver. Cependant, devons-nous rester modeste quant à cette appellation, dont l'idée même en revient au Président de notre Commission, Christian JOLY.

Hervé Chastagnier

Stéphane Germain



Structure matérielle

Article 1^{er} : Aire de Combat

La surface de combat est constituée d'un tapis d'une superficie de 12 X 12 mètres, délimitée par une ligne de tapis de couleur rouge, derrière laquelle est constituée une bande de sécurité d'un mètre de large.

Le praticable est composé d'éléments assemblés, d'une épaisseur de 60 millimètres, permettant de faire tomber son adversaire en limitant au maximum les risques de blessure.

Si par manque d'espace, les dimensions de la surface de combat ne peuvent être obtenues, les organisateurs devront utiliser l'espace maximal à leur disposition, pour que celui obtenu puisse se rapprocher le plus possible des dimensions fixées par le présent règlement.

Si par impossibilité matérielle les organisateurs ne possèdent pas les tapis désignés au premier alinéa du présent article, ils pourront mettre en place une surface de combat constituée d'une surface plate, lisse, constituée de tapis pouvant amortir la chute et éventuellement recouverts d'une bâche. Une ligne de démarcation devra être distinctement marquée, dissociant ainsi la surface de combat et la zone de sécurité.

L'aire de combat pourra être circulaire.

Article 2 : Equipement des combattants.

Le combattant est autorisé à porter la tenue du style de la discipline pratiquée habituellement dans l'activité pieds-poings de son club.

Les combattants peuvent également opter pour le short et le maillot de corps.

Tout objet métallique ou rigide dépendant ou non de la tenue est proscrit.

L'arbitre se réserve le droit d'interdire la tenue, pour des raisons de sécurité.

Au moment de la pesée, chaque combattant doit se présenter avec la tenue qu'il portera lors des combats, aux fins d'homologation par le responsable d'arbitrage, qui en appréciera la validité. Toute tenue présentant un caractère dangereux sera interdite.

La tenue du combattant devra être propre, repassée, et ne devra pas être ni déchirée, ni décousue, ni présenter un caractère dangereux pour l'adversaire.

Les combattants porteront une ceinture rouge, pour le premier appelé, et une bleue, pour le deuxième appelé. Celles-ci devront être attachées correctement, par un nœud dit « plat » et suffisamment serrée.

Les combattants devront se munir de gants de protections, autrement appelées mitaines, permettant la saisie, et portant une marque d'homologation.

Les combattants qui le désirent pourront utiliser une coquille, un protège dents, des protèges tibias et pieds en mousse et ne contenant par conséquent pas de surface rigide.

Tout autre équipement est proscrit, ce qui s'applique également pour les chaussons.

Par mesure d'hygiène et de sécurité, les ongles des combattants devront être coupés courts (pieds et mains).

Aucun bijou d'aucune sorte et sous quelque forme que ce soit n'est autorisé, alliance comprise.

Le port des lunettes est interdit, les verres de contacts pourront être utilisés. Au quel cas, le combattant devra préciser le port de lentilles au moment de la pesées. Le corps d'arbitrage renseignera le service médical quant au port des dites lentilles.

Article 3 : Intervention du service médical

Le service médical, a le droit et le pouvoir d'arrêter à tout moment un combat, par l'intermédiaire du Chef de Tapis lorsqu'il estime qu'il y a un danger pour l'un ou l'autre des compétiteurs.

Il peut également faire cesser immédiatement un combat en déclarant l'un ou l'autre des combattants inapte à continuer.

En cas de blessure ou de litige, le combattant ne doit jamais quitter le tapis, sauf sur abandon ou sur blessure grave nécessitant son évacuation immédiatement.

Si indépendamment de sa volonté, un concurrent se trouve dans l'obligation d'interrompre le combat, pour tout incident acceptable constaté par le Médecin de la FSGT ou de la compétition, le combat peut être suspendu pour une durée totale de trois minutes qui peut être prise en une ou plusieurs fois, au cours du match. Cet arrêt peut être accordé à chacun des deux combattants. Chaque minute doit être annoncée à l'athlète. Au bout de trois minutes si le combattant ne reprend pas le combat, il sera déclaré battu par blessure.

Sur avis du médecin un combattant ayant perdu un match sur blessure peut être admis à continuer la compétition au tour suivant si cette défaite n'est pas un cas d'élimination. L'avis médical d'arrêt ou de poursuite de la compétition doit être formulée avant l'inscription au tableau d'appariement suivant par le responsable du combattant au responsable du secrétariat de la compétition.



Déroulement des compétitions

Article 4 : Déroulement des combats

Les combattants devront être dans la position debout, séparés de trois mètres, au centre du périmètre de combat.

Après le salut (poignée de mains), l'arbitre central donne l'ordre de débiter le combat.

A la fin de chaque combat, les combattants devront retourner à leur position initiale, et se salueront sur décision de l'arbitre avant de quitter le périmètre de combat.

Le combat est dit gagné lorsque l'un des combattants est arrivé à 12 points, lorsque à la fin du combat l'un des deux combattant totalise un nombre de points supérieur à son adversaire ou lorsque l'un des deux combattants abandonne ou est disqualifié.

Le comptage des points se fera par gestes, en levant le bras, vers le combattants marquant le ou les points attribués à l'aide des doigts. Les dits points seront reportés sur un tableau de marquage, visible des combattants et du public.

Les combats seront arrêtés à chaque points marqués.

Les actions simultanées sont comptées comme nulles.

Le temps de combat est de trois minutes. Lors d'un match nul, le combattant ayant marqué le premier point gagne le combat. C'est pourquoi, le premier point marqué devra être notifié de façon claire et distinct sur la feuille de match.

Si aucun point n'est marqué durant les trois minutes de combat autorisées, le premier qui marque un point dans la minute de prolongation gagne le combat. Si aucun point n'est marqué durant cette minute de prolongation, les deux combattants seront considérés comme perdants.

Trente secondes avant la fin du match, les deux combattants seront avertis par un léger signal sonore, ou à défaut, le temps de combat restant sera annoncé par le chronométreur de la manière suivante : « 30 secondes ».

Si une action donnant droit à des points est exécutée en même temps que le signal d'expiration du combat, les points seront jugés comme valides.

Seuls les points marqués attaquant à l'intérieur de la surface de combat (y compris la bande de sécurité de couleur rouge) seront comptés. Si l'attaquant met un pied hors de la ligne rouge, l'action sera comptée comme nulle.

Article 5 : Catégories de poids

Les catégories de poids seront définies le jour de la pesée. La valeur « indice » est celle du combattant le plus léger. Le poids du combattant le plus léger sera la valeur initiale des catégories, et les autres catégories seront réalisées par un ajout par tranche de cinq kilogrammes de poids corporel.

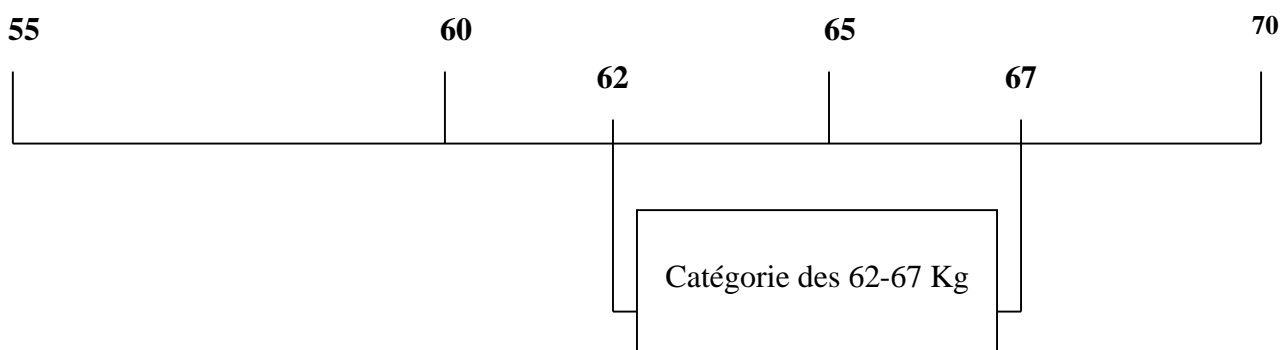
Exemple : le combattant le plus léger pèse 50 KG La catégorie initiale sera celle des 50-55 Kg, autrement appelée catégorie des moins de 55 Kg. La catégorie suivante sera celle des 55-60 Kg, autrement appelée catégorie des moins de 60 Kg.


Une catégorie de poids devra comporter au moins trois combattants.

Lorsque qu'une catégorie n'est pas réalisable, un deuxième indice est réalisé, à partir du premier combattant suivant.

Si cela n'est pas possible il sera proposé aux compétiteurs de se faire surclasser.

Exemple : le combattant le plus léger pèse 50 Kg La catégorie initiale sera celle des 50-55 Kg, autrement appelée celle des moins de 55 Kg. Si le combattant suivant pèse 62 Kg, et qu'il soit le seul dans la catégorie des 60-65 Kg, et qu'à contrario deux combattants suivants pèsent 66 et 67 Kg, le deuxième indice sera prit sur la base du poids le plus léger de cette catégorie. La nouvelle catégorie sera alors celle des 62-67 Kg.





Le corps d'arbitrage

Article 6 : Composition

Dans toutes les compétitions, le corps d'arbitrage pour chaque match se compose d'un chef de tapis, d'un juge et d'un arbitre central, de deux arbitres de chaise, d'un marqueur de table, d'un chronométrateur, soit sept officiels dont les modalités de qualification ou de désignation sont fixées par le règlement du corps d'arbitrage.

Il est formellement interdit de changer un membre du corps d'arbitrage en cours de match, sauf en cas d'indisposition grave médicalement constatée.

Le corps d'arbitrage ne peut, dans la mesure du possible, être composé de deux officiels de même région ou club.

De plus, il est strictement interdit à un membre du corps d'arbitrage de remplir sa fonction lors des matchs disputés par ses élèves ou membre de comité régional si une autre personne peut remplir cette fonction.

La tenue du corps d'arbitrage doit être composée :

D'un pantalon bleu marine

D'une chemise blanche

De manchettes bleue et rouge respectivement aux poignets droit et gauche.

Article 7 : Les fonctions d'ensemble

Le chef de tapis, l'arbitre et le juge apprécient les attaques individuellement afin de formuler une décision définitive et commune.

Ils doivent collaborer, sous la direction du chef de tapis qui coordonne les travaux du corps d'arbitrage.

Les arbitres de chaise signalent toute sortie du tapis, et sont consultés pour déterminer le nombre de points à accorder à une action qu'ils annoncent avec la main de la couleur de l'attaquant et le nombre de doigts correspondant au nombre de points ou avec une palette.

Il appartient au corps d'arbitrage d'assurer toutes les fonctions de l'arbitrage et du jugement, d'attribuer les points et de prononcer les sanctions prévues par les règles.

Les bulletins du juge et du chef de tapis servent au pointage de toutes les actions effectuées par les deux combattants. Les points doivent être inscrits avec la plus grande précision dans les rubriques correspondantes aux différentes phases du combat.

Pour déterminer la victoire d'un combattant, la décision devra être donnée par le chef de tapis qui devra se baser sur l'appréciation de toutes les actions de chacun des adversaires, notées de bout en bout, sur le bulletin du juge et du chef de tapis.

Tous les points du juge et du chef de tapis doivent être, dès leur attribution, portés à la connaissance du public, soit par palettes, soit par dispositif lumineux ou soit par tout autre dispositif approprié.

Pour la conduite du combat et suivant leur rôle respectif les membres du corps sont tenus de s'exprimer dans les termes du vocabulaire de base de la FSGT. Il leur est interdit de parler avec qui que ce soit pendant le match sauf évidemment entre eux, avec les combattants et éventuellement avec les responsables de l'organisation.

Article 8 :L'arbitre

L'arbitre est responsable du déroulement régulier du combat qu'il doit **DIRIGER** selon le règlement.

Il doit se faire respecter des concurrents et exercer sur eux une pleine **AUTORITE**, afin qu'ils obéissent immédiatement à ses ordres et instructions, comme il doit conduire le combat sans tolérer d'interventions extérieures irrégulières et inopportunes.

Il travaille en collaboration étroite avec le juge, les arbitres de chaise et sous la direction du chef de tapis, et doit mener son action dans la direction du combat en se gardant d'intervenir de manière irréfléchie ou inopportune. Son coup de sifflet commence, interrompt et termine le combat.

L'arbitre ordonne le retour des combattants sur le tapis au cas où ils en seraient sortis, ou la poursuite du combat avec l'accord du juge et du chef de tapis.

L'arbitre participe à l'attribution des points. Etant tenu de porter sur chaque poignet une manchette rouge à gauche et une bleue à droite, il indique par des gestes appropriés si la technique est valable. Il côtoie les techniques avec les doigts en levant le bras de la couleur du combattant qui a effectué l'action.

L'arbitre doit, suivant les circonstances, ne jamais hésiter à :

Rappeler à l'ordre le ou les combattants passifs.

Interrompre le combat juste au moment voulu ni trop tôt ni trop tard.

Signaler et prononcer la victoire totale avec l'accord du juge ou à défaut l'accord du chef de tapis.

L'arbitre est tenu également :

D'obliger les combattants à rester sur le tapis jusqu'à l'annonce du résultat.

De proclamer en accord avec le chef de tapis le résultat du match.

De voter pour ou contre l'attribution d'avertissement ou la disqualification

De donner les avertissements au milieu du tapis en expliquant rapidement au combattant la raison de la pénalisation.

L'arbitre peut demander des sanctions pour infractions aux règles ou pour brutalité.

Article 9 : Le juge

Le juge assure toutes les charges prévues par les règles de «Lutte de Boxe Libre FSGT» en général.

Il doit suivre très attentivement le déroulement du combat sans se laisser distraire d'aucune façon, et attribuer les points qu'il consigne sur son bulletin lorsqu'il y a accord soit avec l'arbitre, soit avec le chef de tapis ou soit entre l'arbitre et le chef de tapis.

A la suite de chaque action et sur la base des indications de l'arbitre qu'il compare à sa propre appréciation, il indique le résultat des actions à l'aide de palettes et reporte le résultat du total des points du combat sur un tableau placé à côté de lui et visible du public et des combattants.

Il donne son avis ou signale lui-même un combattant passif.

Il constate la victoire.

Si pendant le combat le juge remarque un fait qu'il estime devoir porter à la connaissance de l'arbitre (dans le cas où ce dernier n'aurait pu voir ou prêter attention), il est tenu de le faire en levant la palette de la couleur du combattant concerné, même si l'arbitre n'a pas sollicité son avis.

Le juge doit, dès réception, signer le bulletin du juge et à la fin du combat il ne doit pas omettre d'y reporter les résultats du match et d'y rayer le nom du perdant.

Le bulletin du juge doit contenir, de manière exacte, le temps de la durée du match qui se sera terminé avant la fin réglementaire du fait d'une grande victoire, par abandon, etc...

Afin que la surveillance du combat lui soit facilitée, notamment en cas de position délicate, le juge est autorisé à se déplacer le long du tapis mais seulement du côté où il se trouve placé.

Le juge signale, sur son bulletin, dans la case prévue à cet effet, chaque fois que le combattant a été pénalisé.

Article 10 : Le chef de tapis

Le chef de tapis dont les fonctions sont prépondérantes, doit assurer tous les devoirs prévus par les règles de la «Lutte de Boxe Libre».

Il coordonne les travaux du juge et de l'arbitre et des arbitres de chaise.

Il est tenu de suivre très attentivement le déroulement du combat sans se laisser distraire d'aucune façon, et d'apprécier en fonction des règles le comportement et les actions des membres du corps d'arbitrage.

Il a le droit d'interrompre le combat et de demander qu'elles sont les raisons qui ont motivé les décisions du juge et de l'arbitre.

En cas de désaccord entre le juge et l'arbitre, il a pour mission de trancher pour déterminer le résultat, le nombre de points, la victoire totale... En aucun cas il ne doit donner son opinion le premier.

Toutefois, dans le cas où il est question de prononcer l'élimination ou la disqualification, le chef de tapis doit s'assurer le concours du responsable du corps d'arbitrage de la compétition ou de son représentant, pour arrêter la décision finale.

Dans les cas où le chef de tapis constate que la décision de l'arbitre et du juge n'est pas le reflet exact de l'action, il doit immédiatement arrêter le match et après consultation des ses assistants, il doit, en accord avec eux, rectifier le résultat.



Le combat

Article 11 : Actes autorisés

Coups de poings (toutes formes)
Coups mains ouvertes.
Coups de pieds (toutes formes)
Saisies avec action immédiate (trois secondes maximum).
Les projections. (voir article 14)

Article 12 : Actes prohibés

Touche non contrôlée au niveau de la tête, de la nuque et du dos ou sur un adversaire à terre.
Toute touche non contrôlée dans les cas cités précédemment entraîne la disqualification immédiate du combattant fautif. Les actions à la tête, à la nuque, dans le dos et sur un adversaire au sol devront impérativement être contrôlées.
Coups piqués avec les doigts.
Coups au niveau du triangle génital
Coups de tête
Coup de genou
Coup de coude
Coup sur la face antérieure du genou
Coup sur une articulation tendue
Mordre
Griffer
Exécuter une action avec l'intention de blesser.
Crier sans raison apparente.
Contester l'arbitrage.
Saisir sans action immédiate.
Fuir et sortir volontaire de la surface de combat.
Tourner volontairement le dos à l'adversaire pour fuir une attaque de celui-ci.

Article 13 : Points de matchs

Action à la tête : 4 points.
Action dans le dos : 4 points.
Projection avec frappe contrôlée : 4 points.
Action sur la face antérieure, médiale et latérale du tronc : 2 points.
Avertissement pour 2 sorties de tapis : 2 points pour l'adversaire (les sorties de tapis devront être annotées de façon claire et distincte sur la feuille de match).
Avertissement pour fuite du combat en tournant le dos : 4 points.

Avertissement fuite du tapis : 4 points pour l'adversaire.
Fuite du combat : disqualification.

Article 14 : Pertinence des actions

Sont considérées comme actions pertinentes et comptant des points :

Pour le corps :

Coups avec les mains et les poings : Toute frappe exécutée bras tendu au moment de la percussion de l'adversaire est considérée comme nulle. Seules sont comptabilisées les actions exécutées bras fléchis au moment de la frappe.

Sont considérées comme nulles les actions qui ne percuteraient pas l'adversaire mais le pousseraient.

Les actions devront être exécutées avec force, vitesse et précision.

Pour les catégories benjamins et minimes, les actions se feront sans force.

Coups de pieds : Toute action de jambe devra être exécutée avec force, vitesse et précision. Seules seront comptabilisées les actions qui n'arriveront pas en bout de course au moment de la percussion.

Frappes contrôlées :

Sont considérées comme contrôlées les frappes qui présentent les caractéristiques des frappes comptant pour le marquage des points, mais qui ne percuteront pas l'adversaire. Toute action jugée comme inefficace ne remportera pas de points.

Projections :

Seuls peuvent être comptés les amenées au sol, avec percussion contrôlée et immédiate. Si le combattant tombe, pose autre chose que ses pieds et un genou à terre, ou se retrouve dans une situation de combat dit «au sol», les points ne seront pas comptés et le combat devra être stoppé.

Une projection n'est jugée valide et donne droit à des points si et seulement si sa vitesse d'exécution et la préparation de ladite projection ne s'éternise pas dans le temps.

Est disqualifié le combattant qui projette son adversaire sans aucune retenue.

Si le combattant tombe mal et qu'il abandonne, l'autre combattant sera désigné comme étant le vainqueur.

Articles 15 : Types de victoires

Grande victoire : 12 – 0

Victoire par grande supériorité technique (le premier arrivé à 12, et ayant 8 points d'écart avec son adversaire).

Article 16 : Points de classement attribués après un combat .

Pointage positif

Un combat ne peut se terminer sans point technique, sauf dans le cas de disqualification ou de blessure). Un combattant n'ayant aucun point technique, ne pourra obtenir aucun point positif en vue du classement, de même qu'il ne saura être proclamé vainqueur.

Un combattant exempt n'obtient pas de points de classement, étant donné qu'il s'est donné l'assurance du passage au tour suivant sans encourir le risque de perdre le match.

La notation $0/2$ en cas de disqualification (deux points sont attribués au combattant non disqualifié), a trait uniquement au cas où un combattant a été disqualifié pour avoir combattu contrairement à la conception du combat actif et universel (c'est à dire sans actions et points). Pour déterminer le classement dans les groupes, le pointage positif suivant est appliqué :

Points attribués au vainqueur	Points attribués au perdant	
4	0	Victoire totale, supériorité technique, abandon, non-présentation à l'appel de son nom, disqualification pour comportement anti-sportif.
$3 \frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	Si le combat se termine avec une différence de 8 à 10 points entre les deux combattants.
$3 \frac{1}{2}$	0	Si le combat se termine avec un pointage de 8 à 10 points et que le perdant n'a marqué aucun point technique.
3	1	Lorsque le combat se termine avec une différence de 2 à 6 points et que le perdant a marqué un ou plusieurs points technique.
3	0	Si le combat se termine avec un pointage de 2 à 6 points, et que le perdant n'a marqué aucun point technique.

Pointage en cas d'élimination

Points attribués au vainqueur	Points attribués au perdant	
3 ½	0	Si au moment de l'élimination, il y a une différence de 8 points et plus entre les combattants.
3	0	Si au moment de l'élimination, le vainqueur a marqué entre 2 et 6 points.
2	0	Si au moment de l'élimination, le vainqueur n'a marqué aucun point technique.

Pointage en cas de disqualification

Zéro point, dans le cas où un ou les deux combattants seraient disqualifiés pour comportement antisportif grave et faute contre les règles.

Dans cette situation, le ou les combattants ne seraient pas classés. Les points positifs acquis par le combattant déterminent son classement.

Si les deux combattants sont éliminés dans un tour avec le même nombre de points, ils seront ex-æquo. Cependant, s'ils se sont rencontrés, le vainqueur de leur match sera classé avant l'autre combattant.

Le combattant qui est libre ne peut être appareillé dans un tour, ne reçoit aucun point positif et sera indiqué « bye » sur une feuille de tour.

Elimination

Le combattant qui a subi deux défaites est éliminé.

Si un combattant subit sa deuxième défaite lors de son premier combat de la finale du groupe, il ne sera pas éliminé et devra encore faire le combat contre le dernier combattant qu'il n'a pas encore rencontré.

Cependant, si de sa deuxième défaite son repêchage est nécessaire pour le classement des trois premiers groupe éliminatoire, il occupera automatiquement le troisième rang.

Si deux combattants peuvent prétendre, avec le même nombre de points, occuper le troisième rang, le résultat de leur propre rencontre les départagera. Si ce combat n'a pas été fait, il devra automatiquement avoir lieu.

Le tour où survient son élimination doit être indiqué sur la feuille d'appariement, ainsi que sur le tableau. Les concurrents éliminés dans un même tour seront considérés hors match en même temps et classés d'après leurs points positifs acquis.

Un combattant qui, sans avis médical ou sans avis du secrétaire officiel, ne se présente pas à une pesée ou ne se présente pas devant son adversaire à l'appel de son nom, sera disqualifié et non classé comme le prévoit le règlement.