



UFLB

Union Française de Lethwei & Bando

PROJET DE REGLEMENT SPORTIF NATIONAL

SAISON 2026-2027

TOME 2

BANDO EDUCATIF & BANDO ASSAUT

Regles techniques detaillees - ages - poids - contact controle - projections - arbitrage - securite

DOCUMENT DE TRAVAIL - NON APPLICABLE AVANT ADOPTION

Ce Tome 2 complete le Tome 1. Il doit etre adopte par les organes competents de la federation et valide au regard du cadre juridique, medical, assurantiel et, le cas echeant, des regles de la federation delegataire competente. En cas de contradiction, les textes legaux et reglementaires en vigueur prevaleant.

Projet de retour a la denomination FNBLDA soumis a l'assemblee generale du 31 octobre 2026.

Le changement de denomination ne prendra effet qu'apres le vote de l'assemblee generale et l'accomplissement des formalites necessaires.

0. Statut, objet et hierarchie des textes

Le present Tome 2 definit le projet de reglement des formes de pratique sans recherche de mise hors de combat : Bando Educatif (6-11 ans) et Bando Assaut (12-50 ans). Il precise les regles communes du Tome 1 et ne modifie pas les dispositions du futur Tome 3 relatives au pre-combat et au combat plein contact.

PRINCIPE DE SECURITE

En Bando Educatif et en Bando Assaut, la recherche du KO est interdite. Une technique n'est valable que si elle est techniquement correcte, clairement controlee et appliquee sur une cible autorisee. Un impact excessif ne rapporte jamais de point et peut entrainer une sanction immediate.

Le Code du sport encadre specifiquement les manifestations publiques de sports de combat dans lesquelles une mise hors de combat a la suite d'un coup peut mettre fin au combat. Le present Tome 2 choisit volontairement un format sans KO. La qualification juridique exacte du Bando et du Lethwei au regard de l'arrete de delegation du 22 decembre 2025 doit toutefois etre obtenue par ecrit avant publication definitive.

0.1 Hierarchie interne proposee

1. Les lois, decrets, arretes et prescriptions administratives applicables priment sur le present reglement.
2. Le reglement medical et les prescriptions du medecin de la manifestation priment pour toute question de sante.
3. Le Tome 1 fixe les regles communes; le Tome 2 fixe les regles specifiques au Bando Educatif et au Bando Assaut.
4. Le bulletin particulier d'une competition peut preciser l'horaire, la formule de tableau et les equipements fournis, sans diminuer les exigences de securite.
5. Toute derogation technique doit etre ecrite, motivee et compatible avec le cadre legal et l'assurance.

0.2 Objectifs sportifs

- Former progressivement les jeunes et les debutants a l'opposition sans banaliser la puissance de frappe.
- Conserver une identite Bando forte : percussion, deplacement, corps-a-corps court, desequilibrage, balayage et projection controlee.
- Eviter la transformation de l'assaut en simple kickboxing : les projections et le travail de desequilibre sont clairement valorises.
- Creer un parcours permettant d'aller de l'educatif vers l'assaut puis, a partir de 18 ans, vers le pre-combat ou le combat selon le niveau et les validations requises.

Sommaire

1. Definitions et philosophie de contact
2. Categories d'age et annees de naissance
3. Categories de poids
4. Eligibilite, experience et inscription
5. Formats et durees des rencontres
6. Aire de competition et zones
7. Tenue et protections
8. Cibles autorisees
9. Techniques de percussion
10. Saisies, balayages et projections
11. Regles particulieres par tranche d'age
12. Systeme de points et criteres de jugement
13. Sorties, interruptions et reprises
14. Fautes et sanctions
15. Decisions et arrrets

16. Arbitrage et gestuelle
17. Entraîneurs et comportement du coin
18. Contrôle médical et gestion des blessures
19. Nombre de rencontres, repos et tableaux
20. Pesée et contrôle administratif
21. Organisation d'une aire et table officielle
22. Reclamations et correction des résultats
23. Annexes opérationnelles
24. Sources et validations avant adoption

1. Définitions et philosophie de contact

1.1 Bando Educatif - 6 à 11 ans

Le Bando Educatif est une opposition pédagogique sur tatami. Il développe la distance, la précision, la défense, le déplacement, le respect des ordres et les premiers déséquilibres. Le contact à la tête est interdit. Les techniques au corps sont contrôlées et ne doivent provoquer ni douleur évidente, ni déplacement brutal, ni perte de lucidité.

1.2 Bando Assaut - 12 à 50 ans

Le Bando Assaut est une opposition continue à contact contrôlé. Les frappes à la tête peuvent être autorisées à partir de 12 ans dans les conditions du présent règlement, mais elles doivent rester des touches maîtrisées. Les balayages et projections sont autorisés progressivement selon l'âge. La mise hors de combat volontaire ou recherchée est interdite.

1.3 Echelle pratique du contact

Niveau	Description	Conséquence
C0 - Sans contact	Technique stoppée avant la cible; utilisée à l'échauffement et dans les démonstrations éducatives.	Aucun point en opposition si la cible n'est pas atteinte.
C1 - Touche contrôlée	Contact net, bref, techniquement maîtrisé; aucune recherche de puissance.	Standard du Bando Educatif/Assaut.
C2 - Contact excessif	Impact provoquant recul brutal, rotation marquée de la tête, douleur évidente, chute par frappe, perte de contrôle ou effet de puissance.	0 point + sanction; examen médical si nécessaire.
C3 - Mise en danger	Impact volontaire ou négligemment dangereux, série puissante, recherche de KO, attaque sur cible interdite.	Disqualification possible immédiate + contrôle médical.

TEST SIMPLE POUR LES ARBITRES

Une technique d'assaut doit pouvoir être arrêtée ou fortement amortie au moment du contact. Si l'effet produit sur l'adversaire devient le critère principal de réussite, la technique est trop puissante pour l'assaut.

2. Catégories d'âge et années de naissance

L'âge sportif est celui atteint au 31 décembre 2026. Le pratiquant conserve sa catégorie pendant toute la saison 2026-2027. Le surclassement d'âge n'est pas autorisé dans le présent projet.

Categorie	Age	Naissance	Forme
Pre-poussins	6-7 ans	2019-2020	Bando Educatif
Poussins	8-9 ans	2017-2018	Bando Educatif
Benjamins	10-11 ans	2015-2016	Bando Educatif
Minimes	12-13 ans	2013-2014	Bando Assaut
Cadets	14-15 ans	2011-2012	Bando Assaut
Juniors	16-17 ans	2009-2010	Bando Assaut
Seniors	18-40 ans	1986-2008	Bando Assaut; autres formats selon Tome 1
Veterans	41-50 ans	1976-1985	Bando Assaut uniquement dans ce Tome
Masters	51 ans et +	1975 et avant	Technique / formes; pas d assaut compétitif dans ce projet

2.1 Mixite

- De 6 a 11 ans, une opposition mixte peut etre autorisee uniquement en Bando Educatif, si poids, gabarit et experience sont comparables et si elle n est imposee a aucun participant.
- A partir de 12 ans, les tableaux officiels sont organises separement. Les exhibitions pedagogiques restent soumises a l autorisation du superviseur et aux regles de securite.
- Une categorie d age ne peut jamais etre fusionnee avec une categorie superieure pour simplement completer un tableau.

3. Categories de poids

Les categories reprennent le socle adopte dans le Tome 1. Elles servent au classement, au tirage et au controle de securite. Aucune fusion n est imposee. Toute adaptation exceptionnelle d un open ne peut concerner qu une rencontre hors titre et doit etre validee avant l echauffement.

3.1 Bando Educatif - 6 a 11 ans

Categorie	Limites de poids
6-7 ans M/F	-18, -23, -28, -32, -37, -42, -47, +47 kg
8-9 ans M/F	-18, -23, -28, -32, -37, -42, -47, +47 kg
10-11 ans M/F	-23, -28, -32, -37, -42, -47, -52, +52 kg

3.2 Bando Assaut - 12 a 17 ans

Categorie	Limites de poids
12-13 ans filles	-28, -32, -37, -42, -46, -50, -55, -60, +60 kg
12-13 ans garcons	-28, -32, -37, -42, -47, -52, -57, -63, -69, +69 kg
14-15 ans filles	-37, -42, -46, -50, -55, -60, -65, +65 kg
14-15 ans garcons	-37, -42, -47, -52, -57, -63, -69, -74, +74 kg
16-17 ans filles	-42, -46, -50, -55, -60, -65, -70, +70 kg
16-17 ans garcons	-47, -52, -57, -63, -69, -74, -79, -84, -89, -94, +94 kg

3.3 Seniors et veterans - Bando Assaut

Sexe	Categories
Femmes 18-50 ans	-50, -55, -60, -65, -70, +70 kg
Hommes 18-50 ans	-57, -63, -69, -74, -79, -84, -89, -94, +94 kg

3.4 Fusion exceptionnelle hors titre

Lorsqu un open ne comporte qu un participant dans une categorie, le superviseur peut proposer une opposition hors titre dans la meme categorie d age. Cette opposition n est jamais obligatoire et ne peut etre organisee que si le gabarit, l experience et l ecart de poids sont compatibles.

Poids du plus leger	Ecart maximal recommande	Conditions supplementaires
< 30 kg	3 kg	Meme age sportif; educatif seulement; accord des responsables.
30 a 40 kg	4 kg	Meme age sportif; niveau d experience comparable.

Poids du plus léger	Ecart maximal recommande	Conditions supplementaires
40 a 60 kg	5 kg	Meme age sportif; accord du superviseur.
> 60 kg	7 kg	Meme age sportif; adulte ou grand adolescent; evaluation morphologique.

REGLE ABSOLUE

Une difference de poids admise n oblige jamais a organiser la rencontre. Le superviseur peut refuser l opposition pour difference de taille, d allonge, de maturite, de niveau technique ou pour toute autre raison de securite.

4. Eligibilite, experience et inscription

4.1 Conditions communes

- Licence UFLB en cours de validite et club regulierement affilie.
- Inscription nominative dans les delais de la competition.
- Piece d identite ou document permettant de verifier l age.
- Pour les mineurs : autorisation du representant legal pour la participation et pour les soins d urgence.
- Documents de sante exigés par le reglement medical UFLB et par la legislation en vigueur.
- Validation technique de l enseignant responsable attestant que le pratiquant sait se proteger, chuter et respecter le contact controle.
- Declaration sincere de toute experience anterieure en boxe, kickboxing, muaythai, MMA, sanda, karate, taekwondo, lutte ou discipline comparable.

4.2 Indice d experience en assaut

Les classes N/C/B/A du Tome 1 concernent surtout le parcours vers le pre-combat et le combat. Pour l assaut, un indice d experience E est utilise pour le seeding et la securite, sans creer de titre separe.

Indice	Experience	Regle de placement
E1 - Decouverte	0 a 3 assauts officiels ou experience equivalent tres faible	Eviter un premier tour contre un E3 lorsque le tableau le permet.
E2 - Intermediaire	4 a 10 assauts, ou experience externe comparable	Placement normal dans le tableau; prise en compte du palmares.
E3 - Confirme	11 assauts et +, titre regional/national, ou classe B/A en combat	Tete de serie possible; ne doit pas etre presente comme debutant.

4.3 Exclusions temporaires

- Blessure non guerie, plaie ouverte, infection cutanee transmissible, saignement non maitrise.
- Symptomes neurologiques, malaise, confusion, vertiges, cephalée inhabituelle ou suspicion de commotion.
- Etat febrile, intoxication, consommation manifeste d alcool ou de produit alterant la vigilance.
- Equipement non conforme apres expiration du delai de mise en conformite.
- Suspension medicale ou disciplinaire en cours.

5. Formats et durees des rencontres

Categorie	Reprises	Repos	Max/jour	Repos entre rencontres
6-7 ans	3 x 1 min	45 s	4	30 min minimum; 45 min recommande
8-9 ans	3 x 1 min	45 s	4	30 min minimum; 45 min recommande
10-11 ans	3 x 1 min	45 s	4	30 min minimum; 45 min recommande
12-13 ans	3 x 1 min 30	60 s	4	30 min minimum; 45 min recommande
14-15 ans	3 x 1 min 30	60 s	4	30 min minimum; 45 min recommande
16-17 ans	3 x 2 min	60 s	4	30 min minimum; 45 min recommande
18-40 ans	3 x 2 min	60 s	5	30 min minimum
41-50 ans	3 x 2 min	60 s	4	45 min minimum

Le medecin, le superviseur ou le responsable de surface peut imposer un repos plus long ou interdire toute nouvelle participation le meme jour. Le nombre maximal journalier est un plafond et non un objectif de programmation.

5.1 Chronometrage

- Le chronometre démarre sur l'ordre BOXE/FIGHT de l'arbitre apres le signal de debut de reprise.
- Il n'est arrete que sur l'ordre TIME de l'arbitre ou en cas d'urgence medicale.
- Le temps de pause est integrelement respecte. L'appel des combattants pour la reprise suivante intervient environ 10 secondes avant la fin du repos.
- Une reprise ne peut etre prolongee pour permettre une derniere action apres le signal de fin.

5.2 Formule amicale simplifiee

Dans une rencontre de developpement sans titre, le bulletin particulier peut reduire le format a 2 reprises pour les 6-11 ans ou les debutants, a condition que tous les participants de la meme categorie soient soumis au meme format et que la decision soit annoncee avant le debut de la categorie.

6. Aire de competition et zones

Le Bando Educatif et le Bando Assaut se deroulent exclusivement sur tatami dans le present Tome. Le tatami est l'element visuel et sportif principal du circuit UFLB/FNBLDA.

Element	Exigence projet
Zone active	8 m x 8 m recommande. Une zone de 7 m x 7 m peut etre admise pour les jeunes si la configuration est sure.
Zone de securite	1 m minimum tout autour; 2 m recommandees lorsque des projections adultes sont programmees.

Element	Exigence projet
Sol	Tapis jointif, plan, non glissant, sans jour ni surepaisseur dangereuse.
Obstacle	Aucune table, chaise, poteau, barriere ou public dans la zone de securite.
Coins	Coin rouge et coin bleu identifiées visuellement; coin neutre pour l arbitre si necessaire.
Table officielle	Placee hors zone de securite, avec vue complete sur la surface.
Public	Separe physiquement des surfaces de competition et des circulations des athletes.

6.1 Sortie de zone

Une sortie volontaire est constatee lorsque le combattant franchit completement la limite avec un pied sans y avoir ete contraint par une action reguliere de l adversaire. Une sortie provoquee par une frappe controlee, un balayage ou une projection n est pas sanctionnee comme sortie volontaire.

Sortie volontaire	Sanction
1re	Remarque officielle; rappel de rester dans la zone.
2e	Avertissement officiel.
3e	-1 point.
4e	Disqualification, sauf decision motivee du superviseur pour circonstance exceptionnelle.

7. Tenue et protections

Categorie	Protections obligatoires
6-11 ans	Casque, gants 8 oz, protege-dents, plastron, protege-tibias/pieds, coquille ou protection pubienne adaptee.
12-15 ans	Casque, gants 10 oz, protege-dents, plastron, protege-tibias/pieds, coquille/protection pubienne.
16-17 ans	Casque, gants 10 oz, protege-dents, plastron obligatoire dans le Tome 2, protege-tibias/pieds, coquille/protection pubienne.
18-50 ans <= 86 kg	Casque, gants 10 oz, protege-dents, protege-tibias/pieds, protection genitale; plastron facultatif sauf bulletin contraire.
18-50 ans > 86 kg	Casque, gants 12 oz, protege-dents, protege-tibias/pieds, protection genitale; plastron facultatif sauf bulletin contraire.

7.1 Specifications et controle

- Les gants doivent etre en bon etat, de meme modele ou de caracteristiques equivalentes pour les deux adversaires. En championnat national, l organisation peut imposer des gants fournis par elle.
- Le casque doit etre specifique aux sports de combat, correctement ajuste, sans element rigide saillant. Un casque integral ou a protection faciale ne rend jamais autorisee une technique interdite.
- Le protege-dents est obligatoire meme lorsque les frappes a la tete sont interdites, en raison des contacts accidentels et des projections.
- Le plastron ne doit pas presenter d arete dure ni se deplacer pendant l opposition.
- Les protege-tibias/pieds couvrent le tibia et le cou-de-pied et restent en place sans bande rigide dangereuse.
- Bijoux, piercing, montres, bracelets, colliers, elements metalliques, poches ouvertes et fermetures dures sont interdits.
- Les ongles sont courts. Les cheveux longs sont attaches avec un lien souple. Tout couvre-chef sportif doit etre souple, ajuste, sans epingle et compatible avec le casque et la securite.
- Aucun corps gras ou produit rendant la saisie dangereuse n est applique sur le visage, les bras ou les jambes.

7.2 Tenue sportive

Tenue recommandee : short de Bando ou short de combat sans poche ni fermeture dure, avec t-shirt technique ou rashguard ajuste. Le torse nu n est pas autorise en Bando Educatif/Assaut. Le coin est identifie par une ceinture/sangle rouge ou bleue, ou par un element fourni par l organisation.

8. Cibles autorisees

Zone	6-11	12-13	14-15	16-17	18-50
Tete - face et cotes	INTERDIT	Poings/pieds controles	Poings/pieds controles	Poings/pieds controles	Poings/pieds controles
Torse avant et cotes	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Cuisses - faces autorisees	Non	Non	Low-kick controle	Low-kick controle	Low-kick controle
Jambe sous le genou	Balayage pied uniquement selon age	Balayage	Balayage	Balayage	Balayage
Dos / colonne / nuque	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT
Gorge / parties genitales / articulations	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT

8.1 Precisions tete

- Le sommet du crane, l arriere de la tete, la base du crane et la nuque ne sont jamais des cibles.
- Une frappe a la tete en assaut doit etre une touche de precision, jamais une frappe traversante ou recherchee pour produire un effet.
- Une rotation marquee de la tete, une chute provoquee par la percussion ou un etourdissement constitue un signal de contact excessif et impose l arret immediat pour evaluation.

8.2 Precisions cuisses

Le low-kick controle n est autorise qu a partir de 14 ans. Il vise la masse musculaire de la cuisse, sur les faces externe et interne autorisees. Le genou, le creux poplite, la hanche et les articulations ne sont pas des cibles. Le balayage bas est une action de desequilibre et non une frappe puissante.

9. Techniques de percussion

Technique	6-11	12-13	14-15	16-17	18-50
Direct, crochet, uppercut avec face rembourree du gant	Corps	Tete/corps	Tete/corps	Tete/corps	Tete/corps
Coup de pied frontal	Corps	Tete/corps controle	Tete/corps	Tete/corps	Tete/corps
Coup de pied circulaire	Corps	Tete/corps controle	Tete/corps + cuisse	Tete/corps + cuisse	Tete/corps + cuisse
Coup de pied lateral / revers controle	Corps	Tete/corps	Tete/corps	Tete/corps	Tete/corps
Coup de pied retourne	Non	Non	Autorise au corps seulement	Tete/corps si parfait controle	Tete/corps si parfait controle
Coup de pied saute	Non	Corps seulement	Corps seulement	Tete/corps si controle	Tete/corps si controle
Genou	Non	Non	Non	Corps uniquement	Corps uniquement
Poing retourne / spinning backfist	Non	Non	Non	Non	Non dans l assaut
Coude	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT

Technique	6-11	12-13	14-15	16-17	18-50
Coup de tete	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT

9.1 Conditions de validite d une percussion

- Technique issue d une position d equilibre et executee sans faute.
- Contact clair sur une cible autorisee avec la partie autorisee du gant, du pied, du tibia ou du genou.
- Controle manifeste de la vitesse et de la puissance a l impact.
- Retour en garde ou en controle apres l action; une technique lancee a l aveugle n est pas valorisee.
- Aucune technique ne peut etre valorisee si elle est bloquee, deviee, touche une cible interdite ou provoque un effet excessif.

10. Saisies, balayages et projections

Le travail de desequilibre constitue l element distinctif du Bando. Il est valorise davantage qu une touche mineure, mais il doit rester adapte a l age et entierement controle.

10.1 Duree du corps-a-corps

Age	Duree maximale si action active	Saisie de jambe
6-7	Pas de corps-a-corps	Interdite
8-9	1 a 2 secondes pour un balayage simple	Interdite
10-11	3 secondes	Interdite
12-13	3 secondes	Interdite
14-15	4 secondes	2 secondes max pour balayage/desequilibre
16-17	5 secondes	3 secondes max
18-50	5 secondes	3 secondes max

10.2 Saisies autorisees

- Saisie courte du bras, de l avant-bras, de l epaule ou du tronc pour desequilibrer ou projeter.
- A partir de 14 ans, saisie breve de la jambe qui vient d attaquer, avec action immediate de balayage ou de desequilibre.
- Saisie au corps sans traction sur la tete et sans pression cervicale.
- L arbitre laisse travailler uniquement tant qu une action offensive ou de projection se construit. Le verrouillage sans action entraine BREAK.

10.3 Progression des projections selon l age

Age	Actions autorisees	Actions exclues
6-7	Desequilibre symbolique sans chute; travail de placement uniquement.	Toute projection ou chute provoquee.
8-9	Balayage pied-a-pied tres controle pouvant provoquer un appui main/genou.	Projection de hanche, fauchage puissant, soulevement.
10-11	Balayage, crochetage bas, petit fauchage sans soulevement; chute accompagnee.	Projection par-dessus la hanche, ramassement de jambe, sacrifice.

Age	Actions autorisees	Actions exclues
12-13	Balayages, fauchages bas, crochetage, desequilibre du tronc; pas de soulevement.	Projection de grande amplitude, soulevement, sacrifice.
14-15	Balayage, fauchage, crochetage, ramassement simple de jambe sans lever haut; projection de hanche controlee sans amplitude.	Suplex, slam, ciseau saute, sacrifice dangereux, projection sur tete/nuque.
16-50	Balayages, fauchages, crochetage, ramassement simple, projections de hanche et de corps avec chute maitrisee.	Suplex, slam vertical, ciseau saute, cle comme projection, sacrifice dangereux, projection hors surface.

10.4 Fin de l'action

Des qu'une autre partie du corps que les pieds touche le sol apres un balayage ou une projection, l'arbitre annonce STOP. Aucune frappe au sol ni poursuite de saisie n'est autorisee. Le combattant debout recule et attend la reprise.

PROJECTION ET SECURITE

Une projection n'est valorisee que si elle est techniquement lisible et si l'attaquant conserve suffisamment de controle pour eviter une chute sur la tete ou la nuque. La recherche d'amplitude spectaculaire au detriment de la securite est une faute.

11. Regles particulieres par tranche d age

11.1 Pre-poussins 6-7 ans

- Objectif : distance, garde, deplacement, toucher le plastron, se proteger et respecter les ordres.
- Aucune frappe a la tete; aucune frappe aux jambes; aucun genou; aucune saisie de jambe.
- Les contacts au corps sont legers et clairement arretes. La puissance ou la rafale continue est stoppee.
- Pas de projection. L arbitre peut valoriser un desequilibre technique sans chute.
- L arbitre intervient frequemment et pedagogiquement. La securite prime sur la fluidite du match.

11.2 Poussins 8-9 ans

- Memes cibles que 6-7 ans : corps uniquement.
- Balayage pied-a-pied controle autorise; aucun soulevement.
- Corps-a-corps tres court; BREAK des qu il n y a pas une action immediate.
- L arbitre sanctionne rapidement toute escalade de puissance.

11.3 Benjamins 10-11 ans

- Corps uniquement pour les percussions.
- Balayage, crochetage bas et petit fauchage controle sans soulevement.
- Saisie courte bras/tronc jusqu a 3 secondes pour construire un desequilibre.
- L apprentissage de la chute correcte est un prerequis a la competition.

11.4 Minimes 12-13 ans

- Touches controlees a la tete avec poings et pieds autorises; aucun low-kick; aucun genou.
- Pas de coup de pied retourne ni saute a la tete.
- Balayages et fauchages bas; pas de soulevement.
- Le moindre effet de puissance a la tete entraine STOP et evaluation de l arbitre, avec medecin si necessaire.

11.5 Cadets 14-15 ans

- Touches controlees tete/corps; low-kick controle autorise sur la cuisse.
- Coup de pied retourne uniquement au corps.
- Saisie de jambe attaquante pendant 2 secondes maximum pour une action immediate.
- Projection de hanche ou de corps seulement si faible amplitude et chute accompagnee; aucun sacrifice.

11.6 Juniors 16-17 ans

- Touches controlees tete/corps/cuisse; genou controle au corps uniquement.
- Coup de pied saute ou retourne autorise uniquement avec controle manifeste.
- Corps-a-corps jusqu a 5 secondes si actif; saisie de jambe 3 secondes maximum.
- Projections de Bando debout autorisees sous les interdictions generales de securite.

11.7 Seniors et veterans 18-50 ans

- Arsenal complet de l assaut : poings, pieds, tibias sur cuisse, genoux au corps, saisies courtes, balayages et projections.
- Aucun coude, aucun coup de tete, aucun genou a la tete dans le present Tome 2.
- L experience ne justifie jamais l augmentation de puissance : un combattant classe A qui participe a l assaut reste soumis au contact controle.

12. Systeme de points et criteres de jugement

Le Tome 2 adopte un comptage technique explicite afin de rendre visibles les caracteristiques du Bando et de valoriser les projections. Chaque juge tient son propre score.

Action valable	Valeur
Poing controle sur cible autorisee	1 point

Action valable	Valeur
Coup de pied controle cuisse ou corps	1 point
Coup de pied controle a la tete - 12 ans et +	2 points
Genou controle au corps - 16 ans et +	1 point
Balayage net provoquant une perte d appui	2 points
Projection propre, controlee, adversaire sur cote/dos	3 points
Desequilibre pedagogique 6-7 ans sans chute	1 point maximum, si clairement technique
Technique trop puissante / cible interdite	0 point + sanction selon gravite

12.1 Conditions de pointage

- La technique doit etre vue clairement par le juge; le son seul ne suffit pas.
- Une technique bloquee, deviee ou effectuee apres STOP/BREAK ne marque pas.
- Une projection ne marque que si elle resulte d une action technique et non d une poussee brute ou d une chute volontaire de l adversaire.
- Une combinaison peut produire plusieurs points si ses actions sont distinctes et clairement valables; une projection concluant la combinaison conserve sa propre valeur.
- Le juge ne compense jamais une faute de puissance par les points de la technique : la technique fautive vaut zero.

12.2 Departage

A la fin de l assaut, chaque juge designe le vainqueur selon son total net apres penalites. Si les deux scores sont egaux, le juge departage dans l ordre suivant : 1) plus grand nombre de projections/balayages propres; 2) meilleure diversite technique; 3) meilleur controle du contact; 4) meilleure defense et maitrise de l espace; 5) moins de fautes/remontrances. Dans une rencontre amicale sans elimination, un match nul peut etre annonce si le bulletin le prevoit.

12.3 Exemple de score

Action du rouge	Pts	Action du bleu	Pts
6 poings corps	6	4 poings corps	4
2 kicks corps	2	2 kicks tete	4
1 balayage	2	1 projection	3
1 projection	3	0	0
Total brut	13	Total brut	11

Cet exemple illustre la logique : une projection propre compte suffisamment pour influencer le resultat sans annuler la valeur de la percussion controlee.

13. Sorties, interruptions et reprises

13.1 Ordres de l arbitre

Ordre	Effet
BOXE / FIGHT	Debut ou reprise de l opposition.
STOP	Arret immediat de toute action; les combattants cessent le contact.
BREAK	Separation du corps-a-corps; chacun recule d un pas net avant reprise.
TIME	Arret du chronometre; les combattants attendent les instructions.
COIN	Retour au coin pendant la pause ou sur instruction.

13.2 Cas d interruption

- Equipement deplace ou devenu dangereux.
- Sortie de tatami, chute, projection ou accrochage non productif.
- Blessure, saignement, malaise ou demande du medecin.
- Comportement du coach ou du public perturbant la securite.
- Erreur de table, probleme de chronometre ou objet sur la surface.
- Contact excessif ou faute necessitant explication/sanction.

14. Fautes et sanctions

14.1 Fautes techniques

- Frapper avec puissance ou rechercher la mise hors de combat.
- Coup de tete, coude, genou a la tete, poing retourne, ou technique non autorisee pour l age.
- Frapper la gorge, la nuque, l arriere de la tete, le dos, la colonne, les parties genitales ou une articulation.
- Frapper un adversaire au sol, en train de chuter ou apres STOP/BREAK.
- Projection dangereuse : tete/nuque, slam, suplex, sacrifice non autorise, ciseau saute, traction cervicale.
- Maintenir une saisie sans action, tirer la tete vers le bas, verrouiller le cou ou le bras comme une cle.
- Pousser volontairement hors de la surface.
- Cracher volontairement le protege-dents, simuler une blessure, gagner du temps ou refuser deliberement l opposition.
- Quitter volontairement la zone active de facon repete.

14.2 Fautes de comportement

- Insulte, provocation, geste agressif ou manque de respect envers l adversaire ou les officiels.
- Contestation persistante de la decision pendant la rencontre.
- Intervention du coach sur le tatami sans autorisation.
- Refus d obeir aux ordres de l arbitre ou du medecin.
- Toute tentative de dissimulation de palmares, d age, de poids ou de suspension.

14.3 Echelle des sanctions

Niveau	Mesure	Effet sportif
Remarque verbale	Rappel bref sans arret prolonge.	Pas de retrait de point.
Avertissement officiel	STOP/TIME; motif annonce et signale a la table.	Inscrit au bulletin.
Penalite	Avertissement officiel accompagne d un retrait.	-1 point sur le score du juge / score central selon systeme utilise.
Disqualification	Pour faute grave ou repetition.	Defaite immediate; rapport possible.
Disqualification directe	Mise en danger volontaire, coup interdit grave, aggression ou refus d obeir.	Defaite immediate + saisine disciplinaire possible.

Trois avertissements officiels dans la meme rencontre entrainent normalement la disqualification. Une faute grave peut conduire directement a une penalite ou a la disqualification sans passer par toutes les etapes.

14.4 Regle speciale de puissance

CONTACT EXCESSIF

Si une frappe trop puissante provoque une chute, un etourdissement, une perte d equilibre marquee ou oblige le medecin a examiner l adversaire, l arbitre ne compte pas l adversaire comme en combat. Il arrete l assaut, fait evaluer la securite et sanctionne l auteur selon la gravite. La puissance ne peut jamais donner une victoire par KO en assaut.

15. Decisions et arrêts

Code	Decision	Application
WP	Victoire aux points	Majorite des trois juges.
RET	Abandon	Le combattant ou son coach abandonne entre ou pendant les reprises.
RSC-S	Arret securite / outclass	L arbitre stoppe parce qu un combattant est techniquement depasse, incapable de se proteger ou ne respecte plus le controle.
RSC-I	Arret sur blessure	Le medecin ou l arbitre juge impossible de poursuivre.
DISQ	Disqualification	Faute grave ou accumulation de sanctions.
WO	Forfait	Adversaire absent ou non conforme apres les appels prevus.
NC	No contest	Accident ou circonstance ne permettant pas un resultat sportif equitable.
DRAW	Match nul	Uniquement si autorise par le format amical; jamais en tableau elimatoire.

15.1 Blessure accidentelle

- Si la blessure resulte clairement d une faute de l adversaire et interdit la reprise, le fautif peut etre disqualifie.
- Si la blessure resulte d un accident sans faute avant la fin de la premiere reprise, la decision proposee est NC.
- Si une part suffisante de la rencontre a eu lieu (au moins deux reprises terminees sur trois), le superviseur peut retenir les scores acquis si le bulletin de competition le prevoit.
- Le medecin decide de l aptitude; l arbitrage decide uniquement de la consequence sportive.

16. Arbitrage et gestuelle

16.1 Composition d une equipe de surface

Fonction	Nombre	Mission
Responsable de surface	1	Supervise les officiels, le tableau, les reclamations et la conformite de l aire.
Arbitre central	1	Dirige l assaut et protege les combattants.
Juges	3	Attribuent les points independamment.
Chronometreur	1	Temps des reprises, pauses et TIME.
Secretaire de table	1	Bulletins, sanctions, resultats, appel.
Speaker	1 si possible	Appel des combattants et annonce des decisions.

16.2 Gestes proposes

Situation	Gestuelle / parole
Debut	Bras diriges vers les deux combattants, puis mouvement vers le centre : BOXE/FIGHT.
STOP	Main ouverte levee entre les combattants; voix forte : STOP.
BREAK	Deux mains ouvertes entre les combattants puis mouvement de separation : BREAK.
TIME	Bras formant un T vers la table : TIME.
Avertissement	STOP/TIME, designation claire du combattant, explication breve, geste vers la table.
-1 point	Designation du combattant, index leve puis geste de retrait vers la table.
Disqualification	Bras croises ou geste standardise de refus puis indication vers le coin; annonce au responsable.
Victoire	Apres annonce officielle, l arbitre leve le bras du vainqueur.

16.3 Obligations de l arbitre

- Verifier la tenue et les protections avant le salut.
- Donner une consigne breve sur le controle du contact lorsqu il s agit de jeunes ou de debutants.
- Se deplacer pour conserver l angle de vue, sans gener les combattants.
- Arreter sans hesitation une escalade de puissance, une projection dangereuse ou un combattant techniquement deborde.
- Ne pas arbitrer un membre de son propre club lorsque l organisation permet une autre affectation.
- Rester neutre, calme et concis; aucune discussion technique avec un coach pendant la reprise.

17. Entraîneurs et comportement du coin

- Un seul entraîneur est admis au bord de la surface par combattant, sauf disposition particulière du bulletin.
- Il reste dans la zone qui lui est attribuée et ne monte pas sur le tatami sans autorisation.
- Il peut conseiller pendant la pause. Pendant la reprise, les encouragements brefs sont tolérés s'ils ne perturbent ni l'arbitre ni les juges; les consignes permanentes criées peuvent être interdites par le bulletin.
- Il peut abandonner pour son combattant en levant la serviette ou en demandant clairement STOP au responsable de surface.
- Il ne conteste pas un juge pendant la rencontre et ne s'adresse pas directement au médecin pour imposer une reprise.
- Pour un mineur, le coach assume une obligation particulière de prudence dans le choix de la catégorie et dans la déclaration de l'expérience.

RESPONSABILITE DU CLUB

Le club qui inscrit un pratiquant certifie l'exactitude de son âge, son poids d'inscription, son expérience et son aptitude technique à respecter l'assaut contrôlé. La stratégie fédérale de licence à 2 euros suppose en contrepartie une déclaration rigoureuse des effectifs et des pratiquants engagés en compétition.

18. Contrôle médical et gestion des blessures

18.1 Dispositif proposé pour toute compétition UFLB

- Présence d'un médecin ou dispositif médical conforme au règlement médical adopté; pour les championnats nationaux et les événements avec plusieurs surfaces, présence médicale sur site fortement recommandée comme standard minimal UFLB.
- Secouristes identifiés et matériel de premiers secours immédiatement accessible.
- Défibrillateur automatisé externe (DAE) accessible selon les obligations de l'établissement et le plan de secours.
- Voie d'accès dégagée pour les secours et adresse exacte de l'événement disponible à la table.
- Fiche d'incident médical pour toute blessure entraînant arrêt, examen ou évacuation.

18.2 Suspicion de traumatisme crânien

L'assaut est immédiatement arrêté si un combattant présente confusion, perte de mémoire, vertige, trouble de l'équilibre, vision inhabituelle, céphalée importante, comportement anormal ou perte de connaissance. Le sportif ne reprend pas la compétition le même jour en cas de suspicion de commotion et doit suivre les prescriptions médicales avant retour.

18.3 Saignement

- Le chronomètre est arrêté sur TIME.
- Seul le personnel autorisé traite le saignement avec protection adaptée.
- Le tatami et tout équipement souillé sont nettoyés/désinfectés avant reprise.
- Si le saignement ne peut être contrôlé rapidement ou si la plaie rend l'opposition dangereuse, l'assaut est arrêté.

18.4 Appareil dentaire, lunettes et lentilles

Les lunettes sont interdites pendant l'assaut. Les lentilles souples peuvent être admises si elles ne présentent pas de risque particulier. Un appareil orthodontique fixe impose un protège-dents adapté et la conformité doit être vérifiée avant la compétition selon le règlement médical.

19. Nombre de rencontres, repos et tableaux

19.1 Construction des tableaux

Nombre d inscrits	Formule recommandee
2	Finale directe.
3	Poule de 3 si le nombre de rencontres journalieres reste compatible; sinon tirage avec bye selon bulletin.
4	Demi-finales + finale.
5 a 8	Elimination directe avec byes selon tirage.
9 et +	Elimination directe; tete de serie possible selon indice E/palmares.

19.2 Tetes de serie et anti-desequilibre

- Les champions/titres recents ou E3 peuvent etre separes au tirage afin d eviter une concentration artificielle dans une meme branche.
- Deux combattants du meme club sont separes au premier tour lorsque le tableau le permet, sauf categorie a deux inscrits.
- L experience externe est prise en compte pour eviter qu un pratiquant aguerri soit traite comme debutant.
- Le responsable de surface peut refuser un match meme apres tirage si une incompatibilite manifeste apparait a la pesee ou a l echauffement.

19.3 Repos

Le temps de repos minimal court entre la fin effective d une rencontre et l appel au bord de la surface pour la suivante. Un combattant ne peut etre penalise pour retard si l organisation n a pas respecte le temps de repos minimum qui lui est du.

20. Pesee et controle administratif

11. Verification de l identite, de la licence, du club, de l age et des autorisations requises.
12. Verification du poids sur une balance calibree ou controlee; meme balance de reference pour la categorie si possible.
13. Pesage en tenue legere adaptee; respect de la pudeur et organisation separee si necessaire.
14. Tolerance standard : 200 g. Jusqu a 15 ans, une tolerance technique maximale de 1 kg peut etre admise uniquement si elle correspond au poids de la tenue legere et ne sert pas a forcer un surclassement.
15. Un second passage peut etre autorise avant la fin de la pesee dans le delai annonce. Aucune methode de deshydratation rapide ne doit etre encouragee.
16. Apres validation, le combattant reste dans la categorie enregistree. Toute modification du tableau est faite par le responsable de surface ou la commission designee.

20.1 Controle des protections

Un premier controle peut etre effectue en zone d appel. L arbitre effectue un controle final au bord du tatami. Un combattant non conforme dispose du delai fixe par le responsable de surface; a defaut, il peut etre declare forfait.

21. Organisation d'une aire et table officielle

Materiel	Minimum recommande
Tatami	Zone active et securite conformes; ruban/ligne de limite visible.
Table	Chronometre, gong/signal sonore, feuilles ou systeme de score, stylos, tableau de categorie.
Affichage	Numero de surface, categorie en cours, noms/couleurs des combattants si possible.
Hygiene	Produit de nettoyage compatible tatami, essuie-tout, gants, sacs dechets.
Secours	Acces direct au dispositif medical; telephone charge; adresse et itineraire secours.
Equipements	Jeu de gants de remplacement, bandes rouge/bleue, casque/protection de secours si l'organisation le prevoit.

21.1 Ordre de démarrage d'une categorie

17. Validation administrative et pesage clos.
18. Tableau officiel verrouille par le superviseur.
19. Briefing arbitres/juges sur les regles propres a l'age.
20. Verification de la surface et du dispositif medical.
21. Appel des combattants et controle des equipements.
22. Salut, consignes de securite, debut de rencontre.
23. Enregistrement immediat du resultat et signature/validation du bulletin.

22. Reclamations et correction des resultats

La contestation porte uniquement sur une erreur de regle, de calcul, d'identite, de categorie ou une irregularite de procedure. L'appréciation sportive d'un juge n'est pas rejugee simplement parce qu'un club la conteste.

Etape	Regle proposee
Qui peut reclamer	Entraîneur principal ou representant officiel du club.
Delai	Dans les 15 minutes suivant l'annonce du resultat et avant le tour suivant si possible.
Forme	Ecrit court sur formulaire, motif precis, signature.
Examen	Responsable de surface + superviseur; consultation des bulletins et officiels concernes.
Video	Non recevable sauf si un systeme officiel de video-review a ete annonce avant la competition.
Corrections possibles	Erreur de total, inversion rouge/bleu, mauvaise categorie, mauvaise application objective d'une sanction.

Etape	Regle proposee
Decision	Ecrite ou mentionnee sur la feuille; decision du superviseur pour la competition, sans prejudice d un recours disciplinaire/federal distinct.

23. Annexes operationnelles

23.1 Check-list combattant - zone d appel

Controle	OK
Identite / licence / categorie	
Autorisation parentale si mineur	
Document medical requis	
Experience declaree / indice E	
Gants conformes	
Casque conforme et ajuste	
Protege-dents	
Plastron si obligatoire	
Protege-tibias/pieds	
Protection genitale / pubienne	
Tenue sans element dangereux	
Bijoux retires / ongles / cheveux	

23.2 Bulletin simplifie de juge

Reprise	Rouge - frappes	Rouge - balay./proj.	Pen.	Bleu - frappes	Bleu - balay./proj.	Pen.
1						
2						
3						
TOTAL						

Le bulletin detaille final devra comporter : nom de la competition, surface, categorie, poids, noms/clubs, numero de match, signature du juge, sanctions, total net et vainqueur designe.

23.3 Fiche incident securite

- Date, heure, surface, numero du match, categorie.
- Identite du sportif concerne et club.
- Nature de l incident : contact excessif, chute, malaise, blessure, comportement.
- Action de l arbitre et decision sportive.
- Intervention secouriste/medecin et orientation.
- Nom et signature du responsable de surface; transmission a la commission competente si necessaire.

23.4 Mini-brief arbitre avant categorie

- Rappeler l age et les techniques interdites specifiques a la categorie.
- Rappeler le niveau de contact C1 et la sanction du contact excessif.
- Rappeler la duree de corps-a-corps et les projections autorisees.
- Rappeler la valeur 1/2/3 des actions et le traitement des sorties.
- Identifier le medecin/secouristes et la procedure d appel.

24. Sources et validations avant adoption

Le present projet a ete construit a partir du Tome 1 UFLB 2026-2027, de references legales en vigueur et de reglements de comparaison. Ces sources servent a securiser la conception; elles ne rendent pas le present projet automatiquement opposable ni valide.

Reference	Utilisation dans le projet
Code du sport - articles R.331-46 et suivants; A.331-33 a A.331-36; annexe III-28	Cadre des manifestations publiques de sports de combat et distinction avec les formats pouvant finir par mise hors de combat.
Arrete du 22 decembre 2025 accordant les delegations sportives, en vigueur au 1er janvier 2026	Verification du perimetre des delegations : FFK - arts martiaux du sud-est asiatiques; FFKMDA - kickboxing, muaythai, pancrace.
FFKMDA - Reglement Bando controle / assaut 2023	Reference comparative historique : assaut sans KO, tatami, protections, saisies/projections, categorie d age/poids.
FFKMDA - Reglement Kick Light 2025	Reference comparative actuelle de contact controle sur tatami et sanctions de puissance/sorties.

24.1 Points a faire valider avant vote final

24. Qualification juridique precise du Bando/Lethwei au regard de la delegation "arts martiaux du sud-est asiatiques" attribuee a la FFK.
25. Reglement medical UFLB : certificats/attestations, commotion, delais de reprise, dispositif medical par type d evenement.
26. Contrat d assurance : RC federation, RC organisateur/club, couverture des pratiquants et des officiels, exclusions techniques.
27. Conformite des equipements et protections retenus, notamment casques et plastrons.
28. Validation de la grille d age/poids et des techniques par la commission sportive et la commission medicale.
29. Formation et certification des arbitres/juges avant la premiere competition appliquee sous ce reglement.

STATUT DE CE TOME 2

Version 0.1 du 4 septembre 2026. Projet de travail destine a la commission sportive, aux dirigeants, aux responsables d arbitrage, au medecin referent et au conseil juridique/administratif. Il ne doit pas etre presente comme un reglement definitivement adopte avant les validations requises.