



COMITÉ MONDIAL DES ARTS MARTIAUX

RÈGLEMENT AMATEUR POUR LES TOURNNOIS

Version 4.7 - 2025

Chapitre 1 : Règles générales

Chapitre 2 : Responsables et officiels



© Copyright 2014 (Harald Folladori)
Comité mondial des arts martiaux

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 1- RÈGLES GÉNÉRALES	4
ARTICLE 1. CONDITIONS DE PARTICIPATION	5
ARTICLE 2. FORMAT GÉNÉRAL DE LA COMPÉTITION	7
ARTICLE 3. DOMAINE GÉNÉRAL DE LA COMPÉTITION	7
CHAPITRE 2 : RESPONSABLES ET OFFICIELS	8
ARTICLE 4. SÉLECTION DES ARBITRES, DES JUGES ET DES OFFICIELS.....	8
ARTICLE 5. OFFICIEL	8
ARTICLE 6. TÂCHES GÉNÉRALES D'UN SUPERVISEUR & D'UN JUGE PRINCIPAL	10
ARTICLE 7. GÉNÉRALITÉS. ORDRES / COMMANDEMENTS PAR UN JUGE PRINCIPAL	11
ARTICLE 9. ATTRIBUTION DES POINTS PAR LES JUGES	12
ARTICLE 10. TÂCHES DU CHRONOMÉTREUR.....	12
ARTICLE 11. TÂCHES DES SCOREURS/CONDUCTEURS DE LISTE.....	12
ARTICLE 12. STANDARDISATION DES COMMANDEMENTS PAR DES OFFICIELS.....	13
ARTICLE 13. LITIGES & DIFFICULTES (Procédure de protêt)	14
ARTICLE 14. CLASSES DE POIDS.....	16

Introduction :

Ce règlement remplace tous les règlements publiés jusqu'à présent et comprend les règles officielles de la WMAC - Amateur - Compétition. Les présentes règles sont valables pour tous les membres. Toutefois, les exigences et les conditions locales peuvent être prises en compte si nécessaire. être. La langue officielle de l'IRC est l'anglais. Ce règlement peut être traduit par IRC dans d'autres langues. Toutefois, en cas de divergence, seule la version officielle en anglais fait foi. version. Sauf autorisation écrite spécifique de l'AMCC ou de l'IRC, ce document ne peut pas être utilisé par des tiers.

Les règles ne peuvent pas être copiées, publiées ou distribuées. Cela inclut la reproduction électronique, numérique, physique et toute autre forme de copie. Ce règlement peut être téléchargé gratuitement en format PDF sur le site officiel de la WMAC.

COMITÉ MONDIAL DES ARTS MARTIAUX

Règles et directives internationales



janvier 2025

Chères lectrices, chers

lecteurs

Nous sommes très heureux de publier la version 4.7 de nos règles et directives du World Martial Arts Committee. Il s'agit certainement du règlement de tournoi de compétition le plus complet disponible aujourd'hui et nous sommes fiers de le publier pour votre usage. Cela a été rendu possible grâce au travail acharné et à l'engagement de personnes du monde entier. Nous tenons à remercier chaleureusement toutes les personnes qui ont contribué à l'élaboration de ce règlement détaillé.

Toutes ces règles et directives, dont vous pouvez prendre connaissance dans ce document, doivent être appliquées lors des événements sanctionnés par la WMAC. Dans ce cas, il n'est pas permis d'y déroger, sauf en cas de circonstances exceptionnelles et uniquement avec l'autorisation écrite de l'arbitre en chef (IRC) en liaison avec le juge principal (superviseur) de l'événement concerné. Les instructions et les décisions du chef des juges concernant ces règles sont déterminantes et contraignantes. En cas de réclamation/protestation, sa décision est déterminante et définitive.

Ce règlement peut également être utilisé pour des événements non sanctionnés. Dans ce cas, l'organisateur de l'événement doit mentionner par écrit dans l'avis de course : "Cet événement est organisé conformément au règlement officiel de la WMAC".

Le World Martial Arts Committee s'efforce en permanence d'évoluer. Nous travaillons constamment au développement de notre règlement et à sa diffusion lors des événements et des tournois. Ce règlement doit être contrôlé avant les événements afin de discuter avec nous des modifications éventuelles et les intégrer.

Avec mes meilleures salutations



Harald Folladori
WMAC Président mondial

CHAPITRE 1- RÈGLES GÉNÉRALES

Les règles générales suivantes s'appliquent à toutes les disciplines. Veuillez les lire et vous assurer qu'elles sont parfaitement comprises. En participant à un événement de la WMAC, vous acceptez les règles dans ce document ainsi que les modifications annoncées le jour de l'événement. Vous trouverez ci-joint la déclaration générale (pour plus d'informations = manuel officiel de la WMAC) :

WMAC - Comité mondial des arts martiaux

Le WMAC est le World Martial Arts Committee (association à but non lucratif) dont le siège est à Bregenz, en Autriche. Les fédérations nationales et internationales admises sont membres du WMAC. La marque verbale et figurative est protégée par un brevet (voir le registre des marques "Deutsches Patentamt") au nom de Harald Folladori.

Types de membres (statuts) de l'AMMC

Membres :	(membre individuel, membre national & membre international)
Membres ordinaires :	(membres du comité directeur)
Les membres d'honneur :	(membres méritants et de longue date)

Adhésion au WMAC

L'adhésion à l'AMMC se manifeste par le paiement de la cotisation annuelle au plus tard le 31 janvier de l'année concernée. Le passeport sportif sert de preuve d'adhésion et doit être validé par le timbre-poste annuel correspondant. Le passeport sportif peut être utilisé pendant 12 ans au total.

BOD - Board of Directors (Conseil d'administration de l'AMMC)

Le BOD est la plus haute instance de l'AMCC et se compose de :

1. Président
2. Vice-président
3. Secrétaire général
4. Président des représentants des membres
5. Président du comité de réglementation
6. Manager sportif
7. Gestionnaire d'événements
8. Caissier

Assesseur :
Représentant(e) des athlètes Représentant(e)
des minorités Vérificateur des comptes

L'association est dirigée par le Bureau, composé du président, du secrétaire général et du trésorier. Le bureau peut prendre des décisions à la majorité simple, mais celles-ci doivent être approuvées ultérieurement par le conseil d'administration. Ce comité directeur est élu pour 4 ans (01.09.2027) et est soumis au droit autrichien des associations. (voir les statuts).

IRC - International Rules Committee

L'IRC est le comité des règles internationales. L'IRC se compose du président des juges plus d'autres juges internationaux désignés (mais au moins 3 juges). Ceux-ci peuvent être cooptés, nommés ou élus directement par le BOD.

La CRI est habilitée à modifier les règles existantes et à en ajouter de nouvelles. L'IRC peut également être utilisé comme tribunal d'arbitrage dans des cas particuliers. L'IRC s'occupe également de toutes les questions de jugement du WMAC. Les membres de l'IRC sont exclusivement nommés par le BOD pour une durée de 5 ans (01.09.2029) - les propositions à cet effet sont soumises par l'IRC. Ils sont formés de manière spécifique à leur discipline et ne sont pas soumis à des instructions (droit de vote autonome).

ARTICLE 1. CONDITIONS DE PARTICIPATION

1.1 Tous les événements WMAC (par exemple les World Martial Arts Games) sont des événements "amateurs".

A cet égard, seuls les participants ayant un statut d'amateur ou de Pro AM dans le domaine dans lequel ils concourent lors des événements du WMAC peuvent participer. Les participants qualifiés de "professionnels" ne peuvent pas participer aux disciplines du WMAC s'ils en tirent la majorité de leurs revenus (au moins 15.000€/an) ou s'ils sont déjà titulaires d'un titre PROFESSIONNEL en exercice dans plus de deux fédérations d'arts martiaux. (p. ex. détenteurs de titres de champion d'Europe ou de champion du monde). Ainsi, un kickboxeur professionnel (K1) ne pourrait pas participer à l'un de nos événements dans sa discipline de combat, le kickboxing. Néanmoins, de tels athlètes pourraient concourir dans des disciplines telles que les formes, les tests de rupture, l'autodéfense ou d'autres disciplines. Si quelqu'un n'est pas sûr de son statut, il peut consulter le directeur national de la WMAC qui contactera le président du Comité des Règles Internationales (IRC) pour obtenir un règlement spécifique. Si aucun combat "professionnel" n'a lieu dans les 12 mois suivant l'obtention du titre et que la limite de 15 000 € n'est pas atteinte, les professionnels reviennent automatiquement à leur statut d'amateur. Ceci n'est PAS valable pour le domaine PRO AM, où le statut d'amateur s'applique.

1.2 La participation à tous nos événements est ouverte. Les World Martial Arts Games (catégorie ELITE - Championnat du monde) constituent l'exception. Tous les athlètes doivent être inscrits et désignés dans le pays membre du WMAC (s'il existe une représentation nationale) pour lequel ils souhaitent concourir. Les membres internationaux concourent pour leur pays d'origine, même s'ils résident dans un autre pays.

1.3 La nationalité et la preuve du lieu de résidence indiquent clairement pour quel pays le sportif concourt. Des documents tels que la carte d'identité peuvent être demandés. Les cas peu clairs doivent être clarifiés avec la commission avant le début des compétitions. (S'applique UNIQUEMENT aux World Games = Championnats du monde WMAC)

1.4 Toutes les inscriptions au départ doivent être avec l'âge des participants le jour de la compétition.

1.5 Chaque combattant est responsable de sa propre sécurité. Les entraîneurs des équipes sont responsables de la sécurité des mineurs dont ils ont la charge. En aucun cas, les organisateurs de l'événement, les employés, les officiels ou la direction ne seront tenus responsables de toute maladie ou blessure qui pourrait survenir pendant l'événement. Les combattants doivent prendre connaissance des risques impliqués dans la participation à un tournoi d'arts martiaux et les accepter en remplissant le formulaire de consentement du tournoi. Les personnes de moins de 18 ans ne peuvent participer au tournoi que si leur tuteur légal donne son accord et signe le formulaire de participation. Aucun participant ne sera admis au tournoi sans avoir signé le formulaire de consentement et sans l'avoir montré avant le début du tournoi.

1.6 Tous les participants aux sports de contact (toucher) doivent présenter un certificat médical datant de moins de 12 mois pour pouvoir participer. Les sports sans contact (p. ex. formes, sans contact, etc.) sont exemptés de cette obligation - nous recommandons néanmoins de consulter le médecin dans ce cas également (facultatif). Les exceptions, telles que les conditions de participation en cas de risques sanitaires particuliers (p. ex. Covid), doivent être annoncées séparément dans chaque annonce et sont soumises au cadre légal du pays organisateur.

1.7 Il incombe au SUPERVISEUR, au juge principal et/ou au juge de touche d'appliquer les règles au mieux de leurs connaissances. Cependant, chaque entraîneur et compétiteur doit s'assurer que tous les participants connaissent et comprennent les règles des compétitions concernées. De même, ils doivent être conscients des risques de blessures dans les compétitions auxquelles ils participent. Les réunions des entraîneurs et des juges avant le tournoi sont obligatoires et doivent être organisées.

1.8 Dès que l'on participe à un tournoi WMAC, on se déclare prêt à subir un éventuel test antidopage (par ex. conformité avec l'AMA) et on en accepte les conséquences (ceci est valable pour les manifestations amateurs et professionnelles). Le test antidopage ne peut être effectué que sur ordre du superviseur. Le médecin ou les officiels concernés sont directement habilités par le superviseur.

1.9 La tenue de combat doit représenter son propre pays/école ou club. Le WMAC est libre de décider quel uniforme doit être porté. Le nom du pays ou ses couleurs nationales doivent être affichés de manière visible lors des World Games, en particulier dans la catégorie ELITE. En général, aucune expression ou image indécente ne peut être apposée sur les vêtements.

- 1.10 Chaque participant est responsable de son équipement et de son matériel** (musique pour les formes musicales, etc.). En aucun cas, les organisateurs de l'événement, le personnel, les officiels ou la direction ne seront responsables de la perte ou de la détérioration de l'équipement, des accessoires ou des biens personnels d'un participant pendant l'événement.
- 1.11 Équipement de protection** Chaque participant est responsable du choix et de la qualité de son propre équipement de protection, conformément aux exigences d'une compétition loyale et sûre selon les règles de la WMAC. L'équipement de protection à utiliser dans chaque discipline est décrit dans le règlement de la discipline. **Les bandages** sont obligatoires dans toutes les disciplines qui permettent un contact total (par ex. kickboxing, lutte, boxe orientale, boxe thaïlandaise & MMA, etc. Bandages en tissu élastique ou non élastique de 4 à 6 m de long et de 50 mm de large au maximum. De même, les bandages de gaze sont autorisés s'ils ne présentent pas de structure à la cheville. L'application de TAP ou d'autres aides pour favoriser la dureté est INTERDITE, mais pas comme moyen de maintien, de stabilisation ou de prévention d'une blessure. Ces règles s'appliquent au pied et au poing. Les bandages dans le domaine PRO sont expliqués par le SUPERVISEUR concerné et contrôlés avant le combat. Les bandages en gel, les semelles en plastique dur sont interdits. Tout ce qui peut nuire à l'adversaire est interdit.
- 1.12 Chaque participant est responsable de sa propre sécurité** et de celle de ses partenaires (autodéfense, formes d'équipe, etc.). Si un contact physique est prévu dans le cadre d'un événement, les ongles longs ou les ongles de pieds, s'ils sont apparents, doivent être coupés ou recouverts. La sécurité de l'équipement doit toujours être assurée en priorité.
- 1.13 Les bijoux** doivent être retirés lors de toutes les manifestations. Les exceptions sont les piercings dans une discipline NON réalisée avec contact corporel= p.ex. les formes. Dans ce cas, les piercings peuvent être enlevés à l'aide de bandes adhésives.
- 1.14 Pour l'identification**, l'arbitre peut demander à un compétiteur de mettre une ceinture de couleur ou un autre textile approprié qui doit être attaché au dos de la ceinture.
- 1.15 Il est attendu de chaque participant (combattant, coach, etc.) qu'il se comporte de manière sportive.** Un comportement agressif et incontrôlé ne sera pas toléré. Si l'arbitre qu'un participant se comporte de manière antisportive, il peut procéder à une brève réunion d'arbitrage. Suite à cela, une disqualification immédiate pouvant aller jusqu'à l'expulsion du tournoi peut prononcée, sans remboursement des frais (faire impérativement appel au superviseur).
- 1.16 Le fait d'endommager délibérément** tout ou partie **des installations du site de compétition** est considéré comme une infraction passible d'une disqualification immédiate de toutes les catégories sans remboursement des frais.
- 1.17 Toute erreur d'interprétation intentionnelle, toute fraude, toute insulte ou tout comportement inconvenant de la part d'un officiel**, d'un entraîneur ou d'un athlète sera sanctionné par une disqualification immédiate. Cela peut entraîner d'autres sanctions vis-à-vis des responsables nationaux (par exemple l'exclusion, voir les directives officielles du WMAC mais aussi des plaintes au civil).
- 1.18 Passage des droits de l'homme / UN - CHARTER :** Le WMAC est une association démocratiquement élue. L'adhésion se fait sans exception de manière VOLONTAIRE et conformément aux statuts de la loi autrichienne sur les associations. Nous ne tolérons aucune forme de discrimination - politique, raciale, sexiste, religieuse, criminelle, physique, mentale, etc. Pour nous, tous les êtres humains sont égaux et doivent être traités en conséquence, conformément à la Charte des droits de l'homme de l'ONU. Toutes les personnes qui s'identifient ici et qui respectent cette charte sont les bienvenues dans la famille WMAC.
- 1.19 Harcèlement sexuel et protection des .** Le WMAC fait pas de compromis dans ce domaine non plus. Tous les soupçons seront immédiatement signalés aux autorités compétentes ! La présomption d'innocence s'applique, mais les personnes concernées sont immédiatement exclues de la compétition, bloquées et séparées jusqu'à l'arrivée des autorités. Pour le bien de la protection des mineurs, la WMAC dispose également d'éducateurs formés pour les encadrer. **TOUT soupçon fait l'objet d'une enquête immédiate !** Cet agenda incombe à la plus haute instance = superviseur & président mondial de la WMAC.

ARTICLE 2. GÉNÉRAL FORMAT DE LA COMPÉTITION

- 2.1** La langue officielle du WMAC WORLD est l'anglais.
- 2.2** Les événements nationaux doivent durer un jour, les tournois internationaux jusqu'à 2 jours maximum. (à l'exception des World Games - WM, qui peuvent durer jusqu'à 4 jours).
- 2.3** Les tournois internationaux WMAC WORLD sont normalisés dans leur déroulement et leur structure et tous les organisateurs doivent appliquer ces règles 1:1 dans leur planification afin de garantir aux athlètes un déroulement ordonné. (Voir RÈGLES D'ORGANISATION WMAC)
- 2.4** Afin de permettre une compétition entre un nombre impair d'athlètes/classes, certains se verront accorder une approche sans combat, également classée comme "libre". Les autres athlètes s'affronteront en mode régulier - cela peut se faire par un tour de consolation ou un système d'élimination. Un "freeze" n'est possible que pendant le premier tour de la compétition. S'il y a moins de 3 personnes dans une catégorie, elles doivent être placées dans la catégorie supérieure. **Il n'y a pas de compétition avec moins de 3 personnes.**

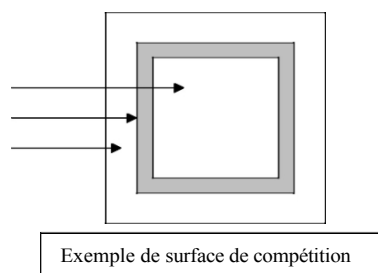
ARTICLE 3. GÉNÉRALITÉS ZONE DE COMPÉTITION

- 3.1** La surface de combat est constituée de tapis de sol ordinaires d'une épaisseur appropriée d'au moins 2,5 cm et de 4 cm au maximum, afin d'absorber/d'amortir une projection. Les tapis, les anneaux de boxe, l'octogone, etc. doivent être posés à plat et sécurisés. Les éventuelles coutures et déchirures doivent correctement recouvertes.
- 3.2** La zone de tapis officielle/zone de boxe/octogone, etc. doit être libre de tout spectateur ou autre non-participant. Pendant le combat, seuls les deux combattants et les arbitres peuvent être présents sur l'aire de compétition.
- 3.3** Sauf disposition contraire, la zone de combat doit être composée de trois zones couvrant une surface d'au moins 7 x 7 m et de 12 x 12 m au maximum.

Zone de compétition - 6 x 6
(tapis 6x6 mètres & ring de boxe= AIBA NORM)

Zone de sécurité - 1 mètre de large

Zone de danger - si possible de 1 à 2 mètres de large



3.3.1 Zone de compétition pour les tapis et les rings de boxe, l'octogone doit être 6 x 6 mètres. Les rings de boxe pour les événements nationaux peuvent avoir 5 x 5 mètres ! Exception faite des formes - dans ce cas, la surface du tapis doit être d'au moins 8 x 8 mètres.

3.3.2 Zone de sécurité - devrait être colorée en rouge tout autour des 4 côtés de la zone de compétition, fixée et installée, 1 m de large.

3.3.3 Zone de danger - une zone délimitée, autour de la zone de sécurité, d'environ 1 à 2 m de large (environ 6 pieds de large).

3.3.4 Épaisseur du tapis - pour les formes et les disciplines de combat, au moins 2,5 cm, pour le grappling / MMA, au moins 2,5 et au maximum 4 cm.

CHAPITRE 2 : RESPONSABLES ET OFFICIELS

ARTICLE 4. SÉLECTION DES ARBITRES, DES JUGES ET DE OFFICIELS

- 4.1** Etre officiel est un poste prestigieux, c'est pourquoi tous les officiels doivent avoir plusieurs années d'expérience dans les arts martiaux. Il est préférable et souhaitable qu'ils aient suivi une formation spécifique (gestion d'événements, formation d'entraîneur, formation d'arbitre, etc.) et qu'elle soit validée par une fédération internationale d'arts martiaux reconnue. Pour pouvoir travailler au sein de l'IRC, il faut être titulaire d'un diplôme DAN (ceinture noire). Cette règle ne s'applique pas s'il s'agit d'un bénévole ou si quelqu'un est appelé à effectuer des tâches spéciales (par ex. un médecin, un ambulancier). Les juges qui peuvent justifier d'une formation internationale WMAC font exception à cette règle.
- 4.2** Tous les superviseurs - juges, arbitres et autres officiels principaux doivent avoir suivi un cours certifié par la WMAC. Ils doivent avoir une connaissance approfondie de la compréhension, de l'interprétation et de l'administration de tous les aspects des règles. Cela ne peut s'acquérir que par une formation approfondie, l'étude personnelle des règles et l'entraînement dans des conditions de compétition. C'est pourquoi un cours de juge international certifié est organisé au moins une fois par an à Bregenz (AUT). Cette règle ne s'applique pas aux bénévoles ou aux personnes désignées pour des tâches spécifiques (par exemple un médecin).
- 4.3** Les officiels qui participent activement à l'AMCC ne devraient pas être nommés sur la base de propositions de leur pays respectif. Ils sont cooptés par le conseil d'administration de l'AMMC après avoir été qualifiés.
- 4.4** Un "conflit d'intérêt" se produit lorsque le devoir ou la responsabilité d'un juge ou d'un officiel est compromis. Tous les juges, juges et officiels doivent certifier qu'il n'y a pas de conflit d'intérêts lors de leur participation. Si un juge, un arbitre ou un officiel soupçonne un conflit d'intérêt, la personne avec laquelle le conflit existe ne doit pas être jugée par le juge concerné. Cela doit être communiqué à l'arbitre ou au superviseur, en expliquant les raisons (exemple : l'arbitre et le participant sont du même club ou de la même famille - voire du même pays pour les WORLD GAMES / CM - la décision doit donc être la suivante : Un arbitre de chaque pays participant et un arbitre neutre d'un autre pays doivent juger le combat, ou 3 juges neutres).
- 4.5** Le superviseur de l'IRC sera désigné par le président de l'IRC lors de la réunion du comité directeur de l'AMM concernant les juges principaux engagés aux World Games. Une seule nomination par pays (licence internationale C/B/A uniquement) est acceptée. Le superviseur peut, en son âme et conscience et à tout moment, y compris pendant une compétition, expulser un officiel qui ne se comporte pas conformément aux règles et avec des manières irréprochables. De même, les juges peuvent être remplacés à tout moment si leur performance ne correspond pas aux attentes du WMAC.
- 4.6** La plus haute instance des juges est l'IRC. Viennent ensuite les licences internationales des superviseurs (A1 & A/S), les juges internationaux (A/B/C) et les juges nationaux (D/E/F) de moins de 18 ans (J). Les juges nationaux ne peuvent fonctionner que comme juges lors des tournois internationaux.

ARTICLE 5. OFFICIEL

- 5.1** Les directeurs nationaux de la WMAC ou les membres du comité directeur doivent être informés du déroulement de l'événement et ont un droit de regard sur les décisions, les directives et le respect des règles. Les membres du comité directeur doivent être impliqués dans le domaine de l'événement (remise des prix, activités officielles, etc.).
- 5.2** Le personnel médical doit être disponible à tout moment, facilement identifiable et accessible en un seul endroit. L'emplacement doit être choisi de manière à ce que l'intervention soit garantie à tout moment. Il doit être accessible et conçu de manière à ce que le personnel médical ne doive PAS quitter la salle. Si le personnel médical n'est PAS dans la salle, la compétition doit être immédiatement arrêtée. Il est donc recommandé d'avoir au moins 3 personnes dans l'équipe médicale.
- 5.3** La tenue officielle pour tous les arbitres, les juges et les officiels est définie par le règlement et approuvée par le WMAC avant l'événement. (Polo noir WMAC - chemise et cravate bleue et pantalon noir)

5.4 Le nombre de juges/arbitres nécessaires pour un événement est indiqué dans le plan d'organisation du tournoi concerné= EVENTMANAGMENT & SUPERVISOR.

5.5 Arbitre - dans la WMAC, il n'y a généralement pas de distinction entre les juges et les arbitres, car nous pensons qu'un arbitre doit maîtriser et pratiquer TOUS les domaines de son orientation sportive. Les licences sont donc identiques et se manifestent lors des séminaires annuels des arbitres. Les licences nationales peuvent être augmentées d'une année à l'autre en justifiant d'un engagement minimum de 3x/an. Les licences internationales, jusqu'à B, nécessitent 3 ans avec 3x/an également. La licence A nécessite l'accord du superviseur de l'IRC. Les licences ne sont délivrées que par le comité directeur. TOUTES les promotions de licence ne sont délivrées officiellement qu'au cours de la formation internationale des arbitres, avec un certificat.

5.5.1 Juges & arbitres

J	Licence jeune	Juge pour les catégories U12 & U15. Age minimum 15 ans (PAS DE LUTTE), à partir de 18 ans= Licence F
F	National	Juge pour les manifestations nationales. Le passage de la licence J à la licence F est possible dès l'âge de 18 ans.
E	National	Juge de points pour les événements nationaux.
D	National	Juge & arbitre pour les événements nationaux et internationaux
C-B	International	Juge & arbitre pour les événements nationaux et internationaux (titres nationaux et internationaux)
A	International	Juges & arbitres pour tous les événements
AS	Superviseur de zone internationale	Superviseur pour divers domaines (p. ex. sport de tapis)
A1	International Superviseur	Superviseur pour l'ensemble de l'événement (RESPONSABLE)

5.5.2 Juges et arbitres internationaux : âge minimum de 18 ans, appartenance à une fédération représentant le WMAC, participation à un séminaire international, connaissances de base de l'anglais pour les RINGSPORT/RINGRICHTERS, la licence nationale D est nécessaire (valeurs empiriques). Toutefois, les licences F & E peuvent être valorisées en tant que DIRECTEUR D'OBSERVATION.

5.5.3 Attribution et validité des licences : Les licences nationales J, F, E et D sont attribuées par le responsable national des juges et le CNRC (Comité des règles nationales) par décision majoritaire et après un examen positif à la fin d'un stage de juges. Elles sont valables pour une durée minimale d'un an et sont prolongées après un engagement positif en tant que juge ou après la participation au séminaire international des juges (IRS). Toutes les autres LICENCES à partir de D - sont attribuées lors de l'IRS. Engagement minimum de 3 événements / an.

Les licences internationales C et B sont nommées par l'IRC international ou par le WORLD Head Referees (superviseur) et sont attribuées pour une durée de 3 ans après un séminaire de juge international conclu positivement.

La licence A n'est délivrée qu'à la majorité par l'IRC, mais doit être proposée par un membre de l'IRC & BOD et est 4 ans. Pour la licence A, il faut au moins 5 engagements par an et l'arbitre doit remplir des tâches d'arbitre principal dans au moins 3 domaines différents (p.ex. kickboxing, formes, karaté kumite, etc.).

La licence AS (Area Supervisor = exemple KB Mattensport) est attribuée de manière spécifique par le membre de l'IRC / le référent technique selon sa compétence et la décision majoritaire de l'IRC & BOD. Cette licence est valable 6 ans et comprend au moins 4 domaines différents en tant que juge principal.

La licence de superviseur A1, également désignée par l'IRC, est nommée uniquement par le président - mais comme il s'agit de la licence la plus élevée du WMAC, elle doit être élue par une décision unanime du conseil d'administration. Celle-ci est valable pour 8 ans et doit ensuite être renouvelée.

Tous les juges doivent renouveler et faire valider leur licence en temps voulu lors des séminaires internationaux de juges correspondants. Sans la participation au séminaire international des arbitres (au moins tous les deux ans) et les engagements minimaux, la licence est annulée et rétrogradée.

- 5.5.4 Formation des juges :** la formation des juges nationaux pour les licences J, F, E et D est assurée par des membres du CNR lors de séminaires nationaux de juges.

La formation des juges internationaux pour les licences C, B et A est assurée par des membres de l'IRC lors de séminaires internationaux de juges. Toutefois, si nécessaire, des juges titulaires des licences A, AS et A1 (superviseur) peuvent être intégrés à la formation en tant que conférenciers.

5.5.5 Engagement minimum des juges

Licence nationale de juge	au moins 3 engagements par an, ainsi que la participation annuelle à un séminaire de juges
Licence de juge international	au moins 3 engagements par an C & B - 5 engagements par an à partir de A, ainsi qu'un séminaire international obligatoire de referee tous les 2 ans

ATTENTION : Les promotions des licences respectives ne peuvent se faire qu'après avoir participé à des séminaires de juges internationaux et évaluent la PERFORMANCE, le SAVOIR, l'EMPLOI et le COMPORTEMENT.

5.5.6 Medical Time / Time out par le médecin ou l'arbitre principal

Le **temps médical** est la durée maximale pendant laquelle une blessure peut être examinée pendant un combat sans que celui-ci ne soit arrêté. Le personnel médical vérifie alors l'état de l'athlète (par exemple en le palpant ou en enlevant le sang), mais **sans traitement**, car cela pourrait lui donner un avantage injuste. Les traitements ne sont autorisés que pendant les pauses entre les rounds.

Le temps médical est limité à **2 minutes maximum par combat**, quel que soit le nombre de rounds. Si ce temps est dépassé, cela entraîne l'**arrêt du combat**. Cette règle protège la sécurité des athlètes et garantit des conditions de compétition équitables.

Sport de tapis :

Les juges sont disposés en forme de pyramide. Les juges se déplacent le long des bords du tapis (PF) et retournent à leur position après l'attribution des points. En LK/KL, pour quatre juges, deux sont assis aux coins (en direction de la table HKR) et un est assis au milieu derrière. Pour trois juges, la disposition se fait en diagonale : à gauche devant et à droite derrière.

Sports de combat & MMA :

Les juges sont assis sur des bords droits à gauche et à droite de la table HKR. Dans la cage, le placement se fait en diagonale et au centre. Les tables doivent garantir une visibilité optimale et une distance suffisante par rapport aux coins des coaches.

Ces dispositions garantissent des décisions équitables et une vision claire du combat sous différents angles.

5.5.7 couleur des ECKEN dans l'anneau ou couleur des côtés sur le tapis

Les coins du ring doivent toujours de la même couleur depuis la table HKR, afin de garantir une orientation claire pour les athlètes et les juges. En regardant vers la surface de combat, le coin rouge se trouve à gauche et le coin bleu à droite. Cette attribution fixe des couleurs assure des conditions uniformes et facilite la vue d'ensemble pendant le combat.

ARTICLE 6. TÂCHES GÉNÉRALES D'UN SUPERVISEUR & JUGE PRINCIPAL

- 6.1** Le superviseur est de la supervision de l'événement - des catégories et de leur déroulement. Son objectif principal est d'assurer la sécurité des athlètes, le bon déroulement des épreuves, la répartition des juges, la surveillance des listes, le règlement et le soutien des juges en cas de problème. Il est l'instance la plus élevée de la fédération lors de chaque événement et est habilité à donner des instructions.
- 6.2** Le juge principal est responsable de sa **surface/son ring** - il démarre et arrête la compétition, donne des avertissements, communique & dirige l'équipe de table et les juges. Il donne clairement des signaux et des scores au marqueur et au chronométreur. Il annonce le vainqueur à la fin de la compétition. Le Juge-Arbitre devrait donner toutes les décisions officielles d'une voix claire et distincte et les faire comprendre aux athlètes concernés par la voix et les gestes.

6.3 Seul l'arbitre principal peut prononcer un " mort" pour les raisons suivantes :

- pour vérifier l'équipement
- pour transmettre les points des juges
- pour attribuer des points, donner des pénalités et des avertissements
- pour ramener les athlètes vers le centre, la zone neutre
- pour prendre des nouvelles d'un athlète en cas de blessure
- pour recevoir des protestations légitimes

ARTICLE 7. GÉNÉRALITÉS. ORDRES / COMMANDEMENTS PAR UN JUGE PRINCIPAL

7.1 Début de la compétition - Après avoir confirmé que les athlètes, les juges, les chefs de liste et les chronométreurs sont prêts, le ou les juges doivent crier "BEGIN" ou "FIGHT" pour le temps et la compétition.

7.2 Fin du round - A la fin de chaque round, l'arbitre crie "STOP" pour arrêter la compétition. Ce faisant, il envoie les athlètes vers le centre du tapis. Attribution des points = les juges leur score en même temps que le RCM en faisant des signaux de la main. L'arbitre attribue la victoire à l'athlète concerné.

7.3 Violation des règles - L'arbitre arrête la compétition et donne un avertissement ou un point négatif à l'athlète qui a commis la violation des règles. Le juge principal peut également arrêter l'épreuve, s'entretenir avec les juges et une décision. Pour cette situation, il fait une interruption de temps= "Time Out".

7.4 Sortie de l'aire de compétition - Si un athlète se trouve en dehors de l'aire de compétition, l'Arbitre crierà "STOP - EXIT" pour arrêter la compétition et renverra les athlètes au centre de l'aire de compétition et la compétition.

7.5 Jugement - Les juges ne peuvent donner un jugement que si l'athlète n'est pas en dehors de l'aire de compétition. Attention : pour être hors de l'aire de compétition, il doit quitter l'aire de combat avec les deux pieds. Dans ce cas, il ne peut pas marquer de point. Par contre, s'il a un pied dans l'aire de compétition, il peut encore marquer avec les mains et l'adversaire peut le toucher partout et marquer des points.

7.6 Time-out - Lors de l'attribution de toutes les pénalités et blessures, l'arbitre doit crier "TIME-OUT" afin de ne pas raccourcir inutilement la durée du combat.

7.7 Dureté excessive - S'il n'y a pas de vote majoritaire des juges concernant la dureté excessive, l'arbitre peut donner un avertissement de son propre chef. Selon le degré de sévérité, il peut même s'agir d'une disqualification.

7.8 Juge-arbitre Décision à la majorité - Le juge-arbitre NE PEUT EN AUCUN CAS passer outre la "majorité" des juges.

7.9 Signe de valeur

Semi-contact/Pointfight	voir images sous 12.3 et documentation du séminaire Referee
contact léger et kick-light	voir documentation du séminaire Referee

ARTICLE 8. TÂCHES GÉNÉRALES DES JUGES

8.1 Certification : tous les juges sont tenus de se faire certifier s'ils souhaitent juger lors d'un événement (voir point 4.6).

8.2 Mouvements de restriction : Les juges sont tenus de limiter leurs mouvements à leur zone respective de l'aire de compétition et doivent se déplacer de manière continue dans cette zone.

- 8.3 Conflit d'intérêts :** en raison de cette obligation, tous les juges doivent s'assurer qu'il n'y a pas de conflit d'intérêts. Dans ce cas, tous les juges doivent agir conformément à l'article 4.4. Dans le cas contraire, des INTERPRÉTATIONS et des CONFLITS peuvent survenir.

ARTICLE 9. ATTRIBUTION DES POINTS PAR LES JUGES

9.1 Chaque juge attribue des points en fonction de ses propres observations et ne doit pas être influencé par les actions ou les votes des autres juges. La seule exception est la consultation de l'autre juge et du juge principal en cas d'incertitude. Les points doivent être attribués en accord avec les critères de chaque catégorie.

ARTICLE 10. RESPONSABILITÉS DU TEMPORISATEUR (équipe de table)

10.1 Le chronométrateur doit être assis à côté du terrain de compétition. Il chronomètre et démarre le temps selon les instructions de l'arbitre principal. Le chronométrateur peut signaler à l'arbitre que le temps est écoulé par un signal verbal et visuel (un objet approprié) lancé au centre de la zone du tapis, ou lorsqu'il ou elle a reçu une protestation formelle du superviseur ou de son représentant (des panneaux d'affichage avec signal sonore pourraient servir à cet effet).

10.2 Le temps n'est officiellement écoulé que lorsque les juges et les athlètes ont été informés oralement par l'arbitre principal "TIME". Le médecin et le superviseur du tournoi peuvent également arrêter le combat à tout moment (blessure, irrégularité, etc.).

ARTICLE 11. RESPONSABILITÉS DES COMPTEURS/TRANSPORTEURS DE LISTE (équipe de table)

11.1 L'équipe de table doit enregistrer tous les points et les pénalités des athlètes comme indiqué par le Juge-Arbitre ou le Responsable des Juges.

11.2 Les combats gagnés perdus ainsi que les tours doivent être consignés par le responsable de la liste.

11.3 Ils indiquent le gagnant à l'aide des points visibles sur les tableaux électroniques ou des signes de la main.

11.4 Les tours sont évalués, comptés et décidés individuellement. Il les athlètes au départ à l'aide des listes. Cela vaut également pour les personnes déjà présentes, afin de les contrôler. Le premier appelé est toujours le coin ROUGE. Il est suivi par le coin BLEU.

11.5 Les responsables de la liste doivent disposer d'une table, de toutes les feuilles imposées, d'un compteur manuel, d'un chronomètre et de tableaux de score ou d'ordinateurs et d'écrans. Ils doivent également disposer d'un matériel d'écriture suffisant.

11.6 Les responsables de la liste doivent veiller à ce que le comptage des points affiché de manière visible pour le Juge-Arbitre, les Juges-Arbitres et les athlètes. Ordinateur, télévision, tableaux électroniques ou tableau manuel.

ARTICLE 12. STANDARDISATION DES COMMANDEMENTS PAR OFFICIELS

12.1 Juge principal :

"Begin" ou "Fight"	Début du combat
"STOP"	Arrêt du combat
"Hold down"	Maintenir/fixer
"Exit"	en dehors de la zone de combat
"Score"	Attribuer une note
"Time Out"	Temps écoulé
"Time"	Démarrer ou arrêter le temps
"Fight"	Pour commencer après un arrêt
"Break"	Le combat est brièvement interrompu, les combattants reculent d'un pas et repartent d'eux-mêmes.
1er - 2ème ou 3ème avertissement	Le combat est interrompu et le RCF fait le signe de la main et prononce clairement l'avertissement en désignant le coin du combattant.
"Point négatif"	Le RCF arrête le combat, prononce le point négatif prend la main du Il se tourne vers l'arbitre concerné pour qu'il puisse le juger.

12.2 Cartes de juge : Les cartes de juge sont un bon outil pour mieux PRÉSENTER les avertissements et les points négatifs ainsi que la disqualification. CARTE JAUNE = AVERTISSEMENT et CARTE ROUGE= Disqualification. Nous utilisons ici le système des feux de signalisation pour une meilleure compréhension non verbale. Comme il est également utilisé dans le football, nous n'avons de problèmes de compréhension.

12.3 Juges : immédiatement, sans y être invités, lorsqu'un point est attribué (PF) au commandement "Stop" ou, après le combat, à la demande du HKR "JUDGES SCORE", en pointant la main du côté du vainqueur (LK, KL, etc.) - selon la discipline ! Dans ce cas, la main des juges doit être dirigée vers le côté du vainqueur. Lors de la VARIANTE DU SIGNAL DE LA MAIN, ils se tiennent dos à la table des juges.

12.4 Code vestimentaire officiel : Pour tous les juges : chemise noire, pantalon noir et chaussures bleues ou noires (emblème/inscription WMAC dans le dos ou sur la poitrine), cravate bleue, nœud papillon bleu - pour les événements internationaux.

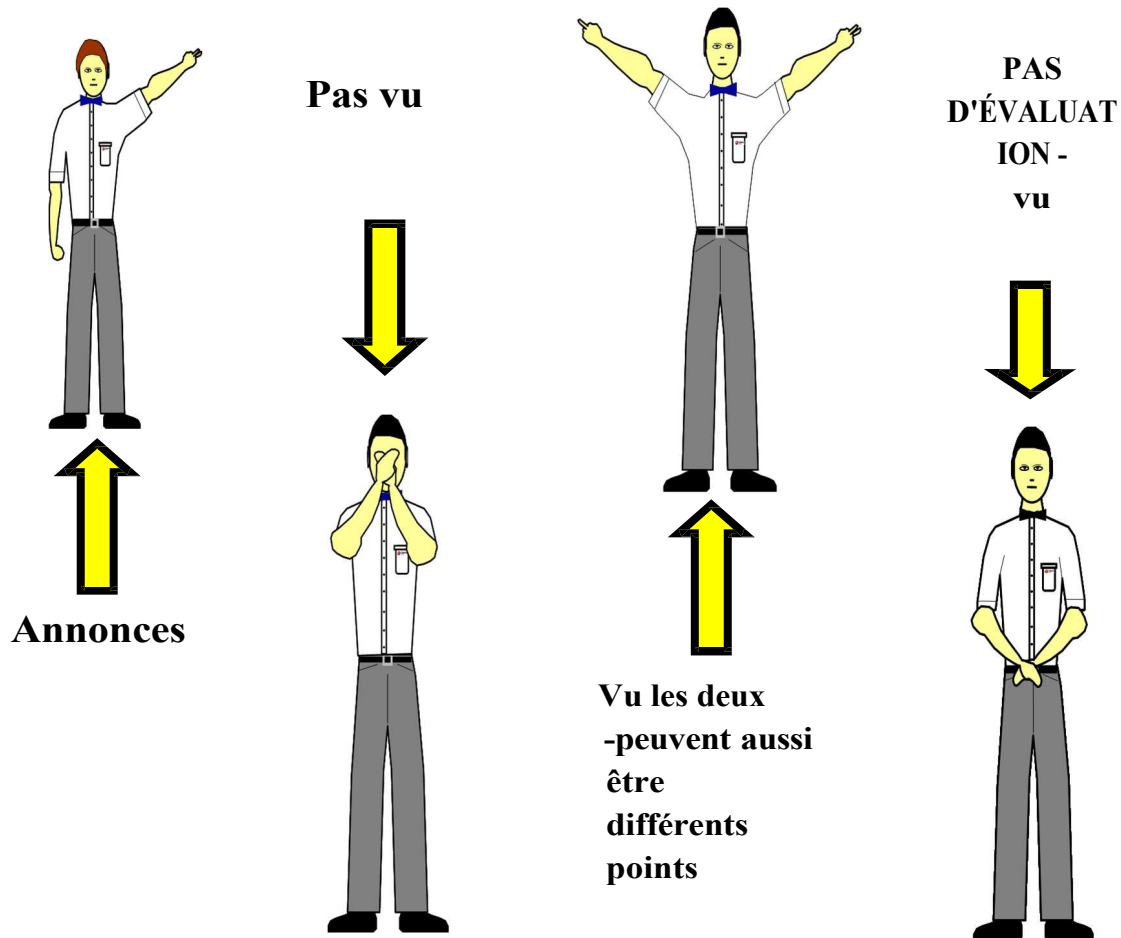
12.5 Signaux officiels de la main : exemple de semi-contact (voir séminaire des juges)

12.6 Nombre d'arbitres sur les surfaces / ring / cage lors des événements WMAC & catégorie

Pointfight	3
Contact léger	3 - 4
Kicklight	3 - 4
Kumite	2
Grappling	2
Rumble	2
Pas de contact	2
MMA Light	3 - 4
MMA Full	3 - 4
Boxe orientale	3 - 4
Fullcontact	3 - 4
K1	3 - 4
Boxe thaïlandaise	3 - 4
Formes	3
Kids Run	3

Les juges centraux peuvent participer à l'arbitrage dans les catégories susmentionnées avec 3-4 arbitres dans des situations exceptionnelles, sans compter les points, mais en apportant leurs valeurs d'expérience en observant le combat. Dans les sports de tapis, par le marquage à la main et dans les sports de lutte, par un protocole de points SANS indication des coups (hits), mais uniquement le résultat final / par round. S'applique UNIQUEMENT au domaine amateur et dans des situations exceptionnelles où un juge est absent ou défaillant pour une courte durée ! (pause, blessure, etc.)

Classement " Pointfight - Semi-contact " :



ARTICLE 13. LITIGES & DÉFAUTS (Procédure de protêt)

13.1 Procédure de recours

S'il s'avère nécessaire de une plainte le jour de l'événement en ce qui concerne l'application des règles ou à l'égard d'un officiel/juge, quel que soit le domaine, seules les méthodes suivantes seront acceptées :

- Attirer l'attention des juges/arbitres sur l'aire de compétition immédiatement et avant le début du combat suivant.
- Il / elle (RC & équipe arbitrale) arrêtera le combat et appellera le superviseur.
- Expliquez calmement et objectivement la nature de la plainte.
- Attendre la décision du superviseur.
- La décision du superviseur est définitive et contraignante.
- Seul le coach national enregistré (pour les équipes nationales) ou le coach d'équipe (clubs) peut initier/déposer une plainte officielle= PROTEST.
- Les frais d'introduction du protêt sont de 100 € ou l'équivalent en monnaie locale, qui seront remboursés si le protêt est trop juste. Sans FRAIS, le protêt n'est PAS traité. (sérieux du protêt)
- Les enregistrements vidéo, les photos et les personnes qui ne sont pas identifiées comme HEADCOACH ne seront PAS reconnus comme parties et ne seront pas admis dans la procédure.

13.2 Procédure de recours formelle (procédure de recours après l'événement)

Les plaintes formelles sont soumises à une enquête par le comité de la CMAC qui examine ces plaintes. Cette démarche doit être effectuée par écrit et adressée à l'IRC ou au superviseur. Elle nécessite les noms et les coordonnées de tous les témoins présents lors de l'action et sera accompagnée d'une taxe de 200 €. Si le recours est fondé, les 200,00 € seront restitués, sinon ils seront affectés à la formation des juges de la WMAC.

13.3 Le tribunal d'arbitrage

En cas de conflit entre deux parties, des problèmes peuvent surgir qui ne peuvent être résolus ni dans le règlement ni dans une séquence sportive. C'est pourquoi il existe un tribunal d'arbitrage. Le tribunal arbitral est un GROUPE de 3 personnalités de haut niveau, âgées d'au moins 40 ans et appartenant à la fédération depuis au moins 10 ans. Les membres ne peuvent PAS faire partie du conflit ou des parties et ne peuvent PAS faire partie du comité directeur actuel. En outre, ils doivent avoir au moins le 4ème DAN dans leur orientation sportive respective. Ils peuvent toutefois être membres de l'IRC, car ils agissent SANS ORDRE et AUTONOME. La présidence est assurée par le plus âgé - en cas d'égalité d'âge, le rang est déterminant. Le tribunal d'arbitrage a 14 jours pour une solution au conseil d'administration en incluant les deux parties au litige. Celle-ci est alors contraignante pour TOUS et immédiatement JUSTIFIANTE.

13.4 Code d'honneur officiel de la WMAC

En tant qu'officiel d'une FÉDÉRATION MONDIALE responsable de la et de la sécurité des athlètes par le biais de la transmission de valeurs et de règles NEUTRALES et ÉGALES pour tous, certaines règles s'appliquent également. En tant qu'officiels, nous sommes tous tenus de nous comporter en conséquence, en tant que personnes respectueuses du bien-être des athlètes. Comme cela représente une image authentique & POSITIVE de l'ensemble du WMAC, nous devons respecter les points suivants.

Comportement en public (événement, hôtel & extérieur) :

- Pas de consommation de drogues ni de consommation excessive d'alcool (excès d'alcool, etc.) pendant toute la durée de la manifestation
- Pas de communication vulgaire et pas d'empoignades
- Pas de disputes ni d'incitation à la haine envers des tiers ou d'autres officiels
- Pas de déclarations publiques sur les décisions de la fédération ou d'un combat= Superviseur uniquement
- Agir de manière exemplaire envers les tiers et ne pas avoir un comportement peu glorieux (alcool, bruit et importunité)
- Pas d'influence (mentale & physique) sur l'autre sexe ou sur les mineurs
- Pas d'apparence négligée et propre à l'extérieur (mauvaise haleine, odeur d'alcool, etc.)
- Ne pas encourager un "mauvais" environnement (médire & semer la zizanie) mais rechercher une communication positive.
- Ne pas amener de problèmes personnels sur la surface de combat
- Pas d'accueil ni de traitement spécial pour les sportifs/coachs etc. qui sont connus personnellement

ARTICLE 14. CLASSES DE POIDS (A l'exception des disciplines sans contact - voir indications de taille, couleur de ceinture et catégories d'âge)

CLASSES DE POIDS OFFICIELLES DE TOUTES LES DISCIPLINES DE KICKBOXING/COMBAT											
AMATEUR DU											
COMITÉ MONDIAL DES ARTS MARTIAUX (WMAC)											
U12 enfants 7 - 11 ans		U15 juniors 12 - 14 ans		U18 cadets 15- 17 ans		+18 adultes 18 - 34 ans		+40 Vétérans 40 - 50 ans		+50 maître À partir de 50 ans	
Mâle	Femme	Mâle	Femme	Mâle	Femme	Mâle	Femme	Mâle	Femme	Mâle	Femme
-25	-25	-40	-40	-55	-50	-60	-55	-75	-60	-75	-60
-30	-30	-45	-45	-60	-55	-65	-60	-80	-65	-80	-65
-35	-35	-50	-50	-65	-60	-70	-65	-85	-70	-85	-70
-40	-40	-55	-55	-70	-65	-75	-70	+85	+70	+85	+70
-45	-45	-60	-60	-75	-70	-80	-75				
-50	-50	-65	-65	-80	+70	-85	+75				
+50	+50	-70	+65	+80		-90					
		+70				+90					

- Les catégories de poids amateur WMAC ont une tolérance de poids de "0" kg.
- Les participants U12 & U15 font exception à cette règle. Ceux-ci ont une tolérance de poids de 1 kg.
- Si un combattant ne correspond pas au poids, le superviseur/l'équipe d'enregistrement peut faire ce qui suit :
- Il biffe le combattant et le place dans la catégorie de poids immédiatement supérieure. Pour cela, il doit un deuxième droit d'inscription.
- Le combattant est retiré du tournoi.

CLASSES DE POIDS OFFICIELLES DE TOUTES LES DISCIPLINES DE COMBAT PROFESSIONNELLES DE LA WMAC

- Les disciplines professionnelles de la WMAC ont une tolérance de poids de "0" kg.
- Si un combattant ne correspond pas au poids, le superviseur peut faire ce qui suit :
- Il annule le combat et une nouvelle date.
- 2. il donne un "non official weight agreement" (NOWA)
- NOWA : cela signifie que le superviseur peut fixer une tolérance de poids (max. 3 kg). Comme le combattant a plus de poids, il doit aussi payer pour cela. Il doit payer 15€ pour chaque 0,1kg supplémentaire (max. 450€). L'adversaire et la fédération reçoivent chacun 50% de cet argent. Si les deux combattants dépassent le poids, l'argent doit être versé juste avant le combat.

masculin (15 - 55 ans)			Femme (15 - 55 ans)		
Catégorie de poids	Plafond		Catégorie de poids	Plafond	
	en kilogrammes	en livres		en kilogrammes	en livres
	(kg)	(lb)		(kg)	(lb)
Poids mouche	50.5	111.3	Poids plume	50	110.7
Poids super mouche	52	114.6	Poids welter	55	121.3
Poids bantam	53.5	117.9	Poids moyen	60	132.3
Poids superbantam	55.5	122.4	Poids plume	65	143.3
Poids plume	57	125.7	Poids lourd	Pas de limite de poids	
Poids super-plume	59	130.1			
Poids plume	61.5	135.6			
Poids super-léger	63.5	140			
Poids welter	67	147.7			
Poids super-welter	70	154.3			
Poids moyen	72.5	159.8			
Poids super-moyen	76	167.6			
Poids plume	79	174.2			
Poids super léger	83.2	183.4			
Poids cruiser	85.9	189.4			
Poids supercruiser	90	198.4			
Poids lourd Poids super-lourd	95	209.4			
	Pas de poids	Limite de durée			