



COMITATO MONDIALE DELLE ARTI MARZIALI

REGOLE AMATORIALI PER I TORNEI

Versione 4.7 - 2025

Capitolo 1: Regole generali

Capitolo 2: Persone e funzionari responsabili



© Copyright 2014 (Harald Folladori)
Comitato mondiale delle arti marziali

INDICE DEI CONTENUTI

CAPITOLO 1- REGOLE GENERALI	4
ARTICOLO 1. REQUISITI DI AMMISSIBILITÀ.....	5
ARTICOLO 2. FORMATO GENERALE DELLA COMPETIZIONE.....	7
ARTICOLO 3. AREA GENERALE DI GARA	7
CAPITOLO 2: RESPONSABILE E FUNZIONARIO.....	8
ARTICOLO 4. SELEZIONE DI ARBITRI, GIUDICI E FUNZIONARI.....	8
ARTICOLO 5. UFFICIALI	8
ARTICOLO 6. COMPITI GENERALI DI UN SUPERVISORE E DI UN ARBITRO	10
ARTICOLO 7. GENERALE ORDINI/COMANDI DELL'ARBITRO	11
ARTICOLO 9. PUNTEGGIO DEI GIUDICI	12
ARTICOLO 10. COMPITI DEL CRONOMETRISTA.....	12
ARTICOLO 11. COMPITI DEI SEGNA PUNTI/ELETTORI.....	12
ARTICOLO 12. STANDARDIZZAZIONE DEI COMANDI DA PARTE DELL'UFFICIALE.....	13
ARTICOLO 13. CONTROVERSIE E RECLAMI (Procedura di protesta).....	14
ARTICOLO 14. CLASSI DI PESO	16

Introduzione:

Il presente regolamento sostituisce tutte le regole emesse in precedenza e contiene le regole ufficiali della WMAC per le competizioni amatoriali. Queste regole sono valide per tutti i membri.

Tuttavia, se necessario, possono essere prese in considerazione le esigenze e le circostanze locali.

diventare. La lingua ufficiale dell'IRC è l'inglese. Il presente regolamento può tradotto in altre lingue dall'IRC. Tuttavia, in caso di discrepanze, si applicherà solo la versione ufficiale in inglese.

Versione. Senza una speciale autorizzazione scritta da parte del WMAC o dell'IRC, questa

Il presente regolamento non può essere copiato, pubblicato o distribuito. Ciò include la riproduzione elettronica, digitale, fisica e qualsiasi altra forma di riproduzione. Questo regolamento può essere scaricato gratuitamente in formato PDF dal sito ufficiale della WMAC.

COMITATO MONDIALE DELLE ARTI MARZIALI

Regole e linee guida internazionali



Gennaio 2025

Cari lettori,

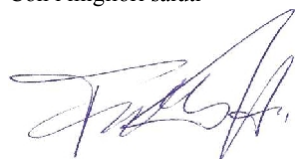
Siamo molto lieti di pubblicare la versione 4.7 del Regolamento e delle Linee Guida del Comitato Mondiale Arti Marziali. Si tratta sicuramente del regolamento da torneo più completo oggi disponibile e siamo orgogliosi di pubblicarlo per il vostro uso. Ciò è stato possibile solo grazie al duro lavoro e alla dedizione di persone di tutto il mondo. Vorremmo ringraziare tutti per il loro contributo a questo regolamento completo.

Tutte queste regole e linee guida contenute nel presente documento devono essere applicate agli eventi sanzionati dalla WMAC. In questo caso, non possono essere derogate se non in circostanze eccezionali e solo con l'autorizzazione scritta del CIR in collaborazione con il capo arbitro (supervisore) del rispettivo evento. Le istruzioni e le decisioni dell'IRC in merito a queste regole sono decisive e vincolanti. In caso di reclami/proteste, la sua decisione è decisiva e definitiva.

Questo regolamento può essere utilizzato anche per eventi non sanzionati. In questo caso, l'organizzatore dell'evento deve includere la seguente dichiarazione scritta nell'annuncio: "Questo evento è organizzato in conformità con il regolamento ufficiale WMAC".

Il Comitato Mondiale delle Arti Marziali è costantemente impegnato a svilupparsi ulteriormente. Lavoriamo costantemente all'ampliamento del nostro regolamento e alla sua diffusione durante gli eventi e i tornei. Questo regolamento dovrebbe essere controllato prima degli eventi discutere e incorporare eventuali modifiche con noi.

Con i migliori saluti



Harald Folladori
Presidente mondiale WMAC

CAPITOLO 1- REGOLE GENERALI

Le seguenti regole generali si applicano a tutte le discipline. Si prega di leggerle e di assicurarsi che siano pienamente comprese. Partecipando a un evento WMAC, si accettano le regole in questo documento, nonché le eventuali modifiche annunciate il giorno dell'evento. In allegato troverete la spiegazione generale (per maggiori informazioni = manuale ufficiale WMAC):

WMAC - Comitato mondiale delle arti marziali

Il WMAC è il Comitato Mondiale delle Arti Marziali (organizzazione senza scopo di lucro) con sede a Bregenz, in Austria. Le associazioni nazionali e internazionali sono membri del WMAC. Il marchio denominativo e figurativo è protetto da brevetto (vedi registro dei marchi "Deutsches Patentamt") a nome di Harald Folladori.

Tipi di appartenenza (status) del WMAC

Membri:	(Membro individuale, Membro nazionale e Membro internazionale)
Membri ordinari:	(Membri del Comitato esecutivo)
Membri onorari:	(membri meritevoli e di lunga data)

Membri del WMAC

L'appartenenza al WMAC è comprovata dal pagamento della quota associativa annuale entro e non oltre il 31 gennaio dell'anno di riferimento. La prova dell'appartenenza è tessera sportiva, che deve convalidata con il rispettivo timbro di appartenenza annuale. La tessera sportiva può utilizzata per un totale di 12 anni.

BOD - Consiglio di amministrazione (Consiglio di amministrazione di WMAC)

L'organo direttivo è la massima autorità del WMAC ed è composto da:

1. Presidente
2. Vicepresidente
3. Segretario Generale
4. Presidente dei Rappresentanti dei Membri
5. Presidente del Comitato per le regole
6. Manager sportivo
7. Responsabile eventi
8. Tesoriere

Valutatore:

Rappresentante degli atleti Rappresentante
delle minoranze Revisore dei conti

L'associazione è gestita dal Comitato esecutivo, composto dal Presidente, dal Segretario generale e dal Tesoriere. Il Presidio può prendere decisioni a maggioranza semplice, ma queste devono essere successivamente approvate dal Comitato esecutivo. Il Comitato esecutivo è eletto per 4 anni (01/09/2027) ed è soggetto alla legge austriaca sulle associazioni. (vedi statuto).

IRC - Comitato internazionale delle regole

L'IRC è il Comitato per le Regole Internazionali. L'IRC è composto dal presidente dell'arbitro più altri arbitri internazionali nominati (ma almeno 3 arbitri). Questi possono essere cooptati direttamente, nominati o eletti dal Consiglio direttivo.

L'IRC è autorizzato a modificare le norme esistenti e a di nuove. In casi particolari, il CIR può utilizzato anche come tribunale arbitrale. Il CIR si occupa anche di tutte le questioni relative ai giudizi della WMAC. I membri della CRI sono nominati esclusivamente dal Consiglio direttivo per un periodo di 5 anni (1° settembre 2029) - le proposte in tal senso sono presentate dalla CRI. Sono formati specificamente per ogni divisione e non sono vincolati da istruzioni (diritto di voto autonomo).

ARTICOLO 1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

1.1 **Tutti gli eventi WMAC (ad esempio i World Martial Arts Games) sono eventi "amatoriali".**

A questo proposito, possono partecipare agli eventi WMAC solo i concorrenti che detengono lo status di dilettante o Pro AM nella disciplina in cui gareggiano. I concorrenti etichettati come "professionisti" non possono partecipare agli eventi WMAC se guadagnano la maggior parte del loro reddito (almeno 15.000 euro/anno) o se sono già titolari di titoli PRO in carica in più di due federazioni di arti marziali. (ad esempio, detentori del titolo di campione europeo o mondiale). Ciò significa che un kickboxer professionista (K1) non può nella sua disciplina di combattimento, la kickboxing, in uno dei nostri eventi. Ciononostante, tali atleti potrebbero, ad esempio, nelle forme, nei break test, nell'autodifesa o in altre discipline. Se qualcuno non è sicuro del proprio status, è possibile consultare il direttore nazionale WMAC, che contatterà il presidente del Comitato internazionale delle regole (IRC) per una decisione specifica. Se entro 12 mesi dalla conquista del titolo non si partecipa a nessun incontro "professionistico" e non si raggiunge il limite di 15000€, i professionisti tornano automaticamente allo status di dilettanti. Questo NON si applica al settore PRO AM, dove si applica lo status di dilettante.

1.2 **La partecipazione a tutti i nostri eventi è aperta.** Fanno eccezione i World Martial Arts Games (categoria ELITE - Campionati del Mondo). Tutti gli atleti devono essere registrati e nominati nel paese membro della WMAC (se esiste una rappresentanza nazionale) per il quale desiderano gareggiare. I membri internazionali gareggiano per il loro Paese d'origine, anche se risiedono in un altro Paese.

1.3 **La nazionalità** prova di residenza chiariscono per quale Paese l'atleta gareggia. Possono essere richiesti documenti come la carta d'identità. I casi non chiari devono essere chiariti con la commissione prima dell'inizio delle gare. (Si applica SOLO ai Giochi Mondiali = Campionati Mondiali WMAC)

1.4 **Tutte le iscrizioni alla partenza devono essere effettuate con l'età dei partecipanti il giorno della gara.**

1.5 **Ogni combattente è responsabile della propria sicurezza.** Gli allenatori delle squadre sono responsabili della sicurezza minori a loro. In nessun caso gli organizzatori dell'evento, lo staff, gli ufficiali di gara o la direzione saranno ritenuti responsabili per qualsiasi malattia o infortunio che possa verificarsi durante l'evento. I combattenti devono riconoscere e dichiarare di essere a conoscenza dei rischi connessi alla partecipazione a un torneo di arti marziali compilando il modulo di consenso al torneo. I minori di 18 anni possono partecipare solo se il loro tutore legale è d'accordo e firma il modulo di partecipazione. Nessun partecipante sarà ammesso al torneo senza aver firmato la dichiarazione di consenso e averla mostrata prima dell'inizio del torneo.

1.6 **Tutti i partecipanti agli sport di contatto (contact) hanno bisogno di un certificato medico partecipazione non più vecchio di 12 mesi.** Gli sport senza contatto (ad es. stampi, no contact, ecc.) sono esenti da questo requisito - tuttavia, anche in questo caso si consiglia di consultare un medico (volontariamente). Le eccezioni, come le condizioni di partecipazione in presenza di particolari rischi per la salute (ad es. Covid), devono essere annunciate separatamente in ogni bando di gara e sono soggette al quadro giuridico del Paese ospitante.

1.7 **È responsabilità del SUPERVISORE, dell'arbitro e/o del giudice far rispettare le regole al meglio delle proprie conoscenze e convinzioni.** Tuttavia, ogni allenatore e concorrente deve assicurarsi che tutti i partecipanti conoscano e comprendano le regole delle rispettive competizioni. Devono inoltre essere informati del rischio di infortuni nelle competizioni a cui partecipano. Le riunioni degli allenatori e degli arbitri prima del torneo sono obbligatorie e devono essere tenute.

1.8 **Non appena si partecipa a un torneo WMAC, si dichiara la propria disponibilità a sottoporsi a un eventuale test antidoping** (ad es. conformità WADA) e se ne riconoscono le conseguenze (questo vale per gli eventi amatoriali e professionali). Il test antidoping può essere effettuato solo su indicazione del supervisore. Il medico o i rispettivi funzionari sono direttamente autorizzati dal supervisore a farlo.

1.9 **L'uniforme deve rappresentare il proprio Paese/scuola o club.** Il WMAC è libero di decidere quale uniforme indossare. Il nome del Paese o i suoi colori nazionali devono essere chiaramente esposti ai World Games, soprattutto nella categoria ELITE. In generale, non è consentito mostrare espressioni o immagini indecenti sull'abbigliamento.

- 1.10 Ogni partecipante è responsabile del proprio equipaggiamento e materiale** (musica per le forme musicali, ecc.). In nessun caso gli organizzatori, lo staff, i funzionari o la direzione dell'evento saranno responsabili di eventuali perdite o danni alle attrezzature, agli oggetti di scena o agli oggetti personali dei partecipanti durante l'evento.
- 1.11 Equipaggiamento protettivo** Ogni partecipante è responsabile della scelta corretta e della qualità del proprio equipaggiamento protettivo, in conformità con i requisiti di una competizione equa e sicura secondo i regolamenti WMAC. L'equipaggiamento protettivo da utilizzare nella rispettiva disciplina è descritto nel regolamento della disciplina stessa. **Le bende** sono obbligatorie in tutte le discipline che consentono il contatto pieno (ad esempio Kickboxing, Wrestling, Oriental Boxe, Thai Boxe e MMA, ecc.) Bende in tessuto elastico o non elastico lunghe 4-6 m e larghe al massimo 50 mm. Sono consentite anche bende di garza se non hanno una struttura per la caviglia. È VIETATA l'applicazione di TAP o di altri ausili per favorire la durezza, ma non come mezzo per trattenere, stabilizzare o prevenire un infortunio. Queste norme si applicano al piede e al pugno. I bendaggi nell'area PRO saranno spiegati dal rispettivo SUPERVISORE e controllati prima del combattimento. Sono vietati i bendaggi in gel e gli inserti in plastica dura. È vietato tutto ciò che danneggia l'avversario.
- 1.12 Ogni partecipante è responsabile della propria sicurezza** e di quella dei suoi partner (autodifesa, forme di squadra, ecc.). Se durante un evento è previsto un contatto fisico, le unghie lunghe o dei piedi, se esposte, devono essere tagliate o coperte. La sicurezza dell'attrezzatura deve essere sempre prioritaria.
- 1.13 I gioielli** devono rimossi in tutti gli eventi. Fanno eccezione i piercing in una disciplina NON eseguita con il contatto con il corpo= , ad esempio gli stampi. In questo caso, i gioielli possono anche tolti con il nastro adesivo.
- 1.14 A scopo di identificazione**, l'arbitro può chiedere a un concorrente di una cintura colorata altro tessuto adatto da attaccare sul retro della cintura.
- 1.15 Ogni partecipante (combattente, allenatore, ecc.) è tenuto a comportarsi in modo sportivo.** Non saranno tollerati comportamenti aggressivi e incontrollati. Se il capo arbitro ritiene che un partecipante si stia comportando in modo antisportivo, può condurre un breve briefing dell'arbitro. Ciò può comportare immediata squalifica o addirittura l'espulsione dal torneo, senza alcun rimborso delle spese (è necessario consultare il supervisore).
- 1.16 Il danneggiamento intenzionale delle strutture della sede** o di parti di esse sarà punito come un'infrazione con la squalifica immediata da tutte le categorie senza rimborso delle quote.
- 1.17 Fraintendimenti deliberati, imbrogli, insulti e comportamenti scorretti da parte di un ufficiale di gara, di un allenatore o di un atleta** saranno puniti con la squalifica immediata. Ciò può comportare ulteriori sanzioni per gli ufficiali di gara nazionali (ad esempio l'esclusione, vedi le linee guida ufficiali WMAC, ma anche accuse civili).
- 1.18 Passaggio dei diritti umani / ONU - STATUTO:** La WMAC è un'associazione democraticamente eletta. L'adesione è assolutamente VOLONTARIA e conforme agli statuti della legge austriaca sulle associazioni. Non tolleriamo alcun tipo di discriminazione - politica, razzista, sessista, religiosa, criminale, fisica, mentale, ecc. Per noi tutte le persone sono uguali secondo la Carta dei diritti umani delle Nazioni Unite e devono essere trattate di conseguenza. Tutte le persone che si identificano qui e che seguono questa carta sono le benvenute nella famiglia WMAC.
- 1.19 Molestie sessuali e protezione dei .** La WMAC non scende a compromessi nemmeno in questa situazione. Tutti i sospetti saranno segnalati immediatamente alle autorità competenti! Vale la presunzione di innocenza, ma le persone coinvolte saranno immediatamente escluse dalla competizione, bandite e separate fino all'arrivo delle autorità. Per la tutela dei minori, il WMAC dispone anche di pedagoghi formati per la supervisione. **Ogni sospetto viene indagato immediatamente!** Questa agenda è di competenza massima autorità = Supervisore e Presidente mondiale della WMAC.

ARTICOLO 2. FORMATO GENERALE DEL CONCORSO

- 2.1** La lingua ufficiale di WMAC WORLD è l'inglese.
- 2.2** Gli eventi nazionali devono avere una durata di un giorno, i tornei internazionali fino a un massimo di 2 giorni. (ad eccezione dei Giochi Mondiali - Campionati del Mondo, che possono durare fino a 4 giorni).
- 2.3** I tornei internazionali WMAC WORLD sono standardizzati in termini di procedura e struttura e tutti gli organizzatori devono implementare questi regolamenti 1:1 nella loro pianificazione, al fine di garantire un processo ordinato per gli atleti. (Vedere le LINEE GUIDA PER L'ORGANIZZAZIONE WMAC).
- 2.4** Per consentire la competizione tra un numero dispari di atleti/classi, ad alcuni sarà concessa una procedura di non combattimento, classificata anche come "walk-through". I restanti atleti gareggeranno in modalità regolare, che può essere un girone di consolazione o un sistema a eliminazione diretta. Il walk-through è possibile solo durante il primo turno della competizione. Se in una categoria ci sono meno di 3, questi devono essere inseriti nella categoria superiore. **Non sono ammesse gare con meno di 3 persone.**

ARTICOLO 3. AREA DI GARA GENERALE

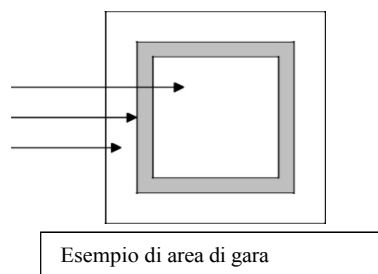
- 3.1** La superficie di combattimento è costituita da tappetini adeguati con uno spessore di almeno 2,5 cm fino a un massimo di 4 cm per assorbire un lancio. I tappetini, i ring, gli ottagoni, ecc. devono essere disposti in piano e fissati. Eventuali cuciture e strappi devono opportunamente essere nastriati.
- 3.2** L'area del tappeto ufficiale, del ring di boxe, dell'ottagono, ecc. deve essere mantenuta sgombra da spettatori e altri non partecipanti. Durante il combattimento, solo i due combattenti e i giudici possono trovarsi nell'area di gara.
- 3.3** Salvo diversa disposizione, l'area di combattimento deve essere composta da tre zone che coprono un'area di almeno 7 x 7 metri fino a un massimo di 12 x 12 metri.

Area di gara - 6 x 6

(tappeto 6x6 metri e ring= AIBA NORM)

Zona di sicurezza - 1 metro di larghezza

Zona di pericolo: se possibile, 1 - 2 metri di larghezza.



3.3.1 La zona di gara per i ring da pugilato, l'ottagono deve essere di 6 x 6 metri. I ring per gli eventi nazionali possono essere 5 x 5 metri! Fanno eccezione le forme: in questo caso l'area del tappeto deve essere di almeno 8 x 8 metri.

3.3.2 Zona di sicurezza - deve essere colorata di rosso su tutti e 4 i lati della zona di gara, fissa e fissata, larga 1 metro.

3.3.3 Zona di pericolo - una zona delimitata da un cordone largo circa 1-2 metri (circa 6 piedi) intorno alla zona di sicurezza.

3.3.4 Spessore del tappetino - per le forme e le discipline di combattimento almeno 2,5 cm, per il grappling / MMA da min. 2,5 a max. 4 cm.

CAPITOLO 2: FUNZIONARIO RESPONSABILE E

ARTICOLO 4. SELEZIONE DI ARBITRI, GIUDICI E FUNZIONARI DI

- 4.1 Essere un ufficiale di gara è una posizione prestigiosa, per questo tutti gli ufficiali di gara devono avere diversi anni di esperienza nelle arti marziali. È vantaggioso e auspicabile avere una formazione specifica che renda possibile il lavoro di specialista (manager di eventi, formazione di allenatore, formazione di arbitro, ecc. Per lavorare nell'IRC è richiesta la qualifica di DAN (cintura nera). Questa regola non si applica se la persona è un aiutante onorario o se viene chiamata per compiti speciali (ad esempio, un medico, un paramedico). I giudici che hanno una formazione internazionale WMAC sono esenti da questa regola.
- 4.2 Tutti i Supervisor - Arbitri, Giudici e altri Ufficiali di gara senior devono aver completato un corso certificato WMAC. Devono avere una solida conoscenza della comprensione, interpretazione e gestione di tutti gli aspetti del regolamento. Questo obiettivo può essere raggiunto solo attraverso una formazione approfondita, l'autoapprendimento delle regole e l'allenamento in condizioni di gara. Per questo motivo, almeno una volta all'anno si tiene a Bregenz (AUT) un corso per arbitri internazionali certificati. Questa regola non si applica agli assistenti volontari o a un gruppo di persone designate per compiti speciali (ad esempio, un medico).
- 4.3 I funzionari che sono attivamente coinvolti nella WMAC non devono essere nominati sulla base di proposte provenienti dal rispettivo Paese. Essi vengono cooptati dal Consiglio della WMAC dopo essere stati qualificati.
- 4.4 Esiste un "conflitto di interessi" quando il dovere o la responsabilità di un giudice o di un funzionario vengono compromessi. Tutti i capi arbitro, i giudici e gli ufficiali di gara devono assicurarsi che non vi sia alcun conflitto di interessi quando partecipano. Se un arbitro, un giudice o un ufficiale di gara sospetta l'esistenza di un conflitto di interessi, la persona con cui esiste il conflitto non deve valutare da quell'arbitro. Questo deve essere comunicato all'arbitro principale o al supervisore, indicandone le ragioni (esempio: arbitro e concorrente appartengono allo stesso club o famiglia - ai WORLD GAMES/Campionati del Mondo anche allo stesso Paese - la decisione deve quindi essere la seguente: Un giudice di ogni Paese partecipante e un giudice neutrale di un altro Paese devono giudicare l'incontro, oppure 3 giudici neutrali).
- 4.5 Il presidente IRC del supervisore deciderà gli arbitri principali per i Giochi Mondiali durante la riunione del consiglio WMAC. Sarà accettata una nomina per Paese (solo licenza internazionale C/B/A). Il supervisore può, per quanto di sua conoscenza e convinzione, e in qualsiasi momento, anche durante una competizione, allontanare un ufficiale di gara dal campo se non si comporta secondo le regole e in modo corretto. Anche gli arbitri possono essere sostituiti in qualsiasi momento se le loro prestazioni non soddisfano le aspettative della WMAC.
- 4.6 La massima autorità per i giudici è l'IRC. Seguono le licenze di supervisore internazionale (A1 e A/S), i giudici internazionali (A/B/C) e i giudici nazionali (D/E/F) sotto i 18 anni (J). I giudici nazionali possono agire SOLO come giudici nei tornei internazionali.

ARTICOLO 5. UFFICIALE

- 5.1 I direttori nazionali WMAC o i membri del consiglio devono essere informati sullo svolgimento dell'evento e avere libero accesso per garantire le decisioni, le linee guida e il rispetto delle regole. I membri del consiglio devono essere coinvolti nell'area dell'evento (cerimonia di premiazione, attività ufficiali, ecc.).
- 5.2 Il personale medico deve essere sempre disponibile, facilmente riconoscibile e accessibile solo in un luogo. Il luogo deve essere scelto in modo da garantire l'impiego in ogni momento. Senza barriere e progettato in modo che il personale medico NON debba lasciare la sala. Se il personale medico NON si trova nella sala, la gara deve interrotta immediatamente. Si raccomanda pertanto di avere almeno 3 persone nel team medico.
- 5.3 L'abbigliamento ufficiale per tutti gli arbitri, i giudici e gli ufficiali di gara è specificato dal regolamento e dalla WMAC prima dell'evento. (polo nero WMAC - camicia e cravatta blu e pantaloni neri).

5.4 Il numero di arbitri/giudici principali necessari per un evento è specificato nel piano organizzativo del rispettivo torneo= EVENTMANAGMENT & SUPERVISOR.

5.5 Arbitri - nella WMAC non c'è generalmente alcuna differenziazione tra punti e arbitri, poiché riteniamo che un arbitro debba essere competente in TUTTE le aree del proprio sport e praticarle. Le licenze sono quindi identiche e saranno presentate in occasione dei seminari annuali sugli arbitri. Le licenze nazionali possono essere aumentate di anno in anno con un minimo di 3 volte all'anno. Le licenze internazionali, fino alla B, richiedono 3 anni con un minimo di 3 volte all'anno. La licenza A richiede approvazione dell'IRC - le licenze di supervisore sono rilasciate solo dal consiglio. Tutti gli aggiornamenti delle licenze saranno ufficialmente assegnati solo con un certificato al Corso Internazionale per Arbitri.

5.5.1 Giudici e arbitri

J	Licenza per giovani	Giudici per le categorie U12 e U15. Età minima 15 anni (NO RINGSPORT), a partire dai 18 anni= Licenza F
F	Nazionale	Giudice a punti per gli eventi nazionali. Il passaggio dalla licenza J alla licenza F è possibile a partire dal 18° anno di età.
E	Nazionale	Giudici a punti per gli eventi nazionali.
D	Nazionale	Giudici e arbitri per eventi nazionali e internazionali
C-B	Internazionale	Giudici e arbitri per eventi nazionali e internazionali (titoli nazionali e internazionali)
A	Internazionale	Giudici e arbitri per tutti gli eventi
AS	Supervisore dell'area internazionale	Supervisore di vari settori (ad es. sport su tappeto)
A1	Internazionale Supervisore	Supervisore per l'intero evento (RESPONSABILE)

5.5.2 Punti internazionali e giudici di ring: età minima 18 anni, appartenenza a un'associazione che rappresenti la WMAC, completamento di un seminario internazionale, conoscenza di base dell'inglese per i GIUDICI DI RINGSPORT/RING, è richiesta la licenza nazionale D (esperienza). Tuttavia, le patenti F ed E possono essere utilizzate anche come giudici di gara.

5.5.3 Attribuzione e validità delle licenze: Le licenze nazionali J, F, E e D vengono assegnate dal presidente nazionale degli arbitri e dal NRC (National Rules Committee) con decisione a maggioranza e dopo un esame positivo al termine di un corso per arbitri e sono valide per un minimo di 1 anno e vengono estese dopo un utilizzo positivo come giudice a punti o la partecipazione all'International Referee Seminar (IRS). Tutte le altre LICENZE da D - sono rilasciate all'IRS. Assegnazione minima di 3 eventi/anno.

La licenza internazionale C e B è nominata dall'IRC internazionale o dal Capo arbitro mondiale (Supervisore) e viene assegnata per 3 anni in ogni caso dopo aver completato con successo un seminario internazionale per arbitri; devono inoltre essere dimostrati almeno 3 incarichi all'anno.

La licenza A viene rilasciata solo dalla maggioranza dell'IRC, ma deve essere proposta da un membro dell'IRC e del BOD ed è valida per 4 anni. Per ottenere la licenza A sono necessari almeno 5 incarichi all'anno e l'arbitro deve svolgere le funzioni di arbitro principale in almeno 3 aree diverse (ad es. kickboxing, forme, karate kumite ecc.).

La licenza AS (assigned area supervisor = esempio KB Mattensport) viene rilasciata dal rispettivo membro IRC / arbitro specialista in base alla sua responsabilità e alla decisione della maggioranza dell'IRC e del BOD. Questa licenza è valida per 6 anni e comprende almeno 4 aree diverse come arbitro principale.

La licenza di Supervisore A1, anch'essa nominata dall'IRC, è nominata solo dal Presidente - ma essendo la licenza più alta della WMAC, deve essere eletta con decisione unanime del Consiglio. Questa licenza è valida per 8 anni e deve rinnovata.

Tutti gli arbitri devono rinnovare propria licenza e confermarla in tempo utile in occasione dei relativi seminari arbitrali internazionali. Senza la partecipazione al Seminario Internazionale Arbitri (almeno ogni 2 anni) e il numero minimo di incarichi, la licenza scade e viene declassata.

- 5.5.4 Formazione degli arbitri:** la formazione degli arbitri nazionali per le licenze J, F, E e D viene svolta dai membri del CNR in occasione dei seminari nazionali sugli arbitri.

La formazione degli arbitri internazionali per le licenze C, B e A viene svolta dai membri dell'IRC in occasione dei seminari internazionali sugli arbitri. Tuttavia, se necessario, anche gli arbitri con licenza A, AS e A1 (supervisori) possono partecipare alla formazione come docenti.

5.5.5 Assegnazioni minime dei giudici

Licenza di arbitro nazionale	Almeno 3 incarichi all'anno e la partecipazione annuale a un seminario sugli arbitri.
Licenza di arbitro internazionale	Almeno 3 incarichi all'anno C & B - 5 incarichi all'anno da A, oltre a un seminario internazionale obbligatorio per arbitri ogni 2 anni

ATTENZIONE: L'aggiornamento delle rispettive licenze può avvenire solo dopo la partecipazione a seminari arbitrali internazionali che valutano PRESTAZIONE, CONOSCENZA, APPLICAZIONE e COMPORTAMENTO.

5.5.6 Tempo medico / time out da parte del medico o dell'arbitro

Il tempo medico è il tempo massimo in cui un infortunio può essere valutato durante una partita senza . Il personale medico controlla le condizioni dell'atleta (ad esempio, mediante palpazione o prelievo di sangue), ma **senza trattarlo**, poiché ciò potrebbe dare un vantaggio sleale. I trattamenti sono consentiti solo durante le pause tra i turni.

Il tempo medico è **a un massimo di 2 minuti per incontro**, indipendentemente dal numero di round. Se questo tempo viene superato **l'incontro sarà annullato**. Questa regola protegge la sicurezza degli atleti e garantisce condizioni di gara eque.

Sport di gruppo:

I giudici sono disposti a piramide. I giudici si spostano lungo i bordi del tappeto (PF) e tornano in posizione dopo aver assegnato il punteggio. Nel LC/KL, con quattro giudici, due siedono agli angoli (verso il tavolo MRC) e uno al centro dietro di loro. Con tre giudici, la disposizione è diagonale: sinistra davanti e destra dietro.

Wrestling e MMA:

I giudici siedono su bordi dritti a sinistra e a destra del tavolo HKR. Nella gabbia, sono posizionati in diagonale e al centro. I tavoli devono garantire una visibilità ottimale e una distanza sufficiente dagli angoli degli allenatori.

Questi accordi garantiscono decisioni eque e una visione chiara della battaglia diverse prospettive.

5.5.7 Colore dei CORNERS del ring o colore dei lati del tappetino

Gli angoli del ring devono sempre avere gli stessi colori dal tavolo dei giudici, per garantire un chiaro orientamento per atleti e giudici. Guardando verso l'area di gara, vale quanto segue: l'angolo rosso è sempre a sinistra e l'angolo blu è sempre a destra. Questa assegnazione fissa dei colori garantisce condizioni uniformi e facilita la visione d'insieme durante la gara.

ARTICOLO 6. COMPITI GENERALI DI UN SUPERVISORE E DI UN ARBITRO

- 6.1** Il supervisore è responsabile della supervisione dell'evento - categorie e della loro organizzazione. Il suo obiettivo primario è la sicurezza degli atleti, un processo ordinato, l'assegnazione dei giudici, il monitoraggio della lista, delle regole e dei regolamenti, il supporto dei giudici in situazioni problematiche. È la massima autorità della federazione in ogni evento ed è autorizzato a dare istruzioni.
- 6.2** Il capo giudice è responsabile della sua area / ring - avvia e arresta la gara, dà avvertimenti, comunica e dirige l'equipaggio del tavolo e i giudici. Fornisce segnali chiari e punteggi al segnapunti e al cronometrista. Annuncia il vincitore al termine della gara. L'arbitro deve prendere tutte le decisioni ufficiali con voce chiara e distinta e farle capire agli atleti interessati con la voce e i gesti.

6.3 Solo l'arbitro può chiamare un time out per i seguenti motivi:

- per controllare l'attrezzatura
- per trasmettere i punti dei giudici
- di assegnare punti, imporre penalità e lanciare avvertimenti
- per riportare gli atleti al centro, la zona neutra
- controllare un atleta in caso di infortunio
- ricevere proteste legittime

ARTICOLO 7. GENERALE. ORDINI/COMANDI DI UN ARBITRO

7.1 Inizio della competizione - Dopo che il Presidente di Giuria ha confermato che gli atleti, i giudici, i capi lista e i cronometristi sono pronti, deve chiamare "BEGIN" o "FIGHT" per far partire il tempo e la competizione.

7.2 Fine del round - Alla fine di ogni round, l'arbitro principale chiama "STOP" per fermare la gara. Manda gli atleti al centro del tappeto. Punteggio = I giudici i loro punteggi con segnali manuali contemporaneamente all'arbitro. L'arbitro principale assegna la vittoria all'atleta corrispondente.

7.3 Infrazione delle regole - L'arbitro principale ferma la gara e dà all'atleta che ha infranto le regole un avvertimento o un punto in meno. L'arbitro principale può anche fermare la gara, consultarsi con i giudici e poi una decisione. Per questa situazione, effettua un'interruzione del tempo= "Time Out".

7.4 Lasciare l'area di gara - Se un atleta si trova al di fuori dell'area di gara, l'arbitro chiamerà "STOP - EXIT" per fermare la gara e rimandare gli atleti al centro dell'area di gara e far ripartire la competizione.

7.5 Giudizio - I giudici possono assegnare un punteggio solo se l'atleta non è fuori dall'area di gara. Nota bene: per fuori dall'area di gara, l'atleta deve lasciare l'area di gara con entrambi i piedi. In questo caso non può segnare punto. Tuttavia, se si trova con un solo piede nell'area di gara, può ancora segnare punti con le mani e l'avversario può colpirlo ovunque e segnare punti.

7.6 Time-out - Quando assegna tutte le penalità e le violazioni, l'arbitro deve chiamare "TIME-OUT" per evitare di accorciare inutilmente il tempo dell'incontro.

7.7 Eccessiva durezza - Se non c'è un voto di maggioranza dei giudici riguardo all'eccessiva durezza, il capo giudice può emettere autonomamente un'ammonizione. A seconda del grado di severità, questa può anche una squalifica.

7.8 Decisione a maggioranza dei Giudici - L'Arbitro non deve in nessun caso annullare la "maggioranza" dei Giudici.

7.9 Simbolo di valutazione

Semi-contatto/Combattimento a distanza	vedi immagini al punto 12.3 e documenti del seminario arbitrale
Contatto luce e kick-light	vedere i documenti del seminario arbitrale

ARTICOLO 8. COMPITI GENERALI DEI GIUDICI

8.1 Certificazione: Tutti i giudici devono essere certificati se desiderano giudicare in un evento (vedi punto 4.6).

8.2 Limitazione dei movimenti: I giudici sono tenuti a limitare i loro movimenti alla rispettiva area dell'area di gara e devono muoversi continuamente all'interno di quest'area.

8.3 Conflitto di interessi: in virtù di questo obbligo, tutti i giudici devono garantire l'assenza di conflitti di interessi. In questi casi, tutti i giudici devono agire in conformità con l'Articolo 4.4. In caso contrario, potrebbero verificarsi dei CONFLITTI.

ARTICOLO 9. PUNTEGGIO DEI GIUDICI DI

9.1 Ogni giudice assegna i punti in base alle proprie osservazioni e non deve essere influenzato dalle azioni o dai voti degli altri. L'unica eccezione è la consultazione con l'altro giudice e con il giudice principale in caso di ambiguità. I punti devono essere assegnati in base ai criteri di ciascuna categoria.

ARTICOLO 10. COMPITI DEL TIMER (equipaggio del tavolo)

10.1 Il cronometrista deve sedersi accanto all'area di gara. Ferma e fa ripartire il tempo secondo le istruzioni dell'arbitro. Il cronometrista può segnalare all'Arbitro che il tempo è scaduto con un segnale verbale e visivo (un oggetto adatto) lanciato al centro dell'area del tappeto, oppure se ha ricevuto una protesta formale dal Supervisore o da un suo rappresentante (a tale scopo possono essere tabelloni con un segnale acustico).

10.2 Il tempo è ufficialmente scaduto solo quando i giudici e gli atleti sono stati informati verbalmente dall'arbitro principale che il "TEMPO" è scaduto. Anche il medico e il supervisore del torneo possono interrompere l'incontro in qualsiasi momento (infortunio, irregolarità, ecc.).

ARTICOLO 11. COMPITI DEI CONTAPUNTI/ELENCO (equipaggio del tavolo)

11.1 L'equipaggio del tavolo deve registrare tutti i punteggi e le penalità degli atleti secondo le istruzioni dell'arbitro o del capo arbitro.

11.2 I combattimenti vinti e persi e i round devono essere registrati dal leader della lista.

11.3 Indicano il vincitore per mezzo di punti visibili sui tabelloni elettronici o di segnali manuali.

11.4 I giri vengono valutati, contati e decisi individualmente. Chiama gli atleti alla partenza in base alle liste. Questo vale anche per quelli già presenti, per controllarli. La curva ROSSA viene sempre chiamata per prima. Segue la curva BLU.

11.5 I capilista devono disporre di un tavolo, di tutti i fogli specificati, di contatori manuali, di cronometri e di tabelloni o di computer e schermi. Devono inoltre disporre di sufficiente materiale di scrittura.

11.6 I segnapunti devono assicurarsi che il tabellone visibile all'arbitro, ai giudici e agli atleti. Computer, televisione, tabellone elettronico o tabellone manuale.

ARTICOLO 12. STANDARDIZZAZIONE DEI COMANDI DA PARTE DEL FUNZIONARIO

12.1 Arbitro:

"Iniziare" o "Combattere"	Inizio del combattimento
"STOP"	Interrompere la lotta
"Tenere premuto"	Tenere premuto/fissare
"Uscita"	fuori dall'area di combattimento
"Punteggio"	Valutazione del premio
"Time Out"	Tempo scaduto
"Tempo"	Tempo di avvio o di arresto
"Combattere"	Per iniziare dopo un arresto
"Break"	Il combattimento viene brevemente interrotto, i lottatori fanno un passo indietro e iniziano da soli.
1° - 2° o 3° avviso	L'incontro viene interrotto e l'arbitro fa il segnale con la mano e pronuncia chiaramente l'avvertimento, indicando l'angolo del combattente.
"Punto meno"	L'arbitro interrompe l'incontro, assegna il punto negativo e prende per mano il giocatore che ha vinto la partita. L'arbitro indicherà quindi con la mano verso il basso e si al rispettivo giudice in modo che questi possa giudicare.

12.2 Cartellini dell'arbitro: i cartellini dell'arbitro sono un ottimo strumento per una migliore RAPPRESENTAZIONE delle ammonizioni e dei punti in meno, nonché delle squalifiche. CARTELLINO GIALLO = Avvertimento e CARTELLINO ROSSO= Squalifica. In questo caso utilizziamo il sistema del semaforo per migliorare la comunicazione non verbale. Poiché viene utilizzato anche nel calcio, non abbiamo più problemi di comprensione.

12.3 Giudici: indicare immediatamente al comando "Stop" senza che venga chiesto se viene assegnato un punto (PF), oppure dopo l'incontro su richiesta dell'arbitro "JUDGES SCORE" con un segnale della mano verso il lato del vincitore (LK, KL, ecc.) - a seconda della disciplina! La mano del giudice deve lato del vincitore. Durante la VARIANTE DEL SEGNALE A MANO, i giudici stanno con le spalle rivolte al tavolo dei giudici principali.

12.4 Codice di abbigliamento ufficiale: Per tutti i giudici: camicia nera, pantaloni neri e scarpe blu o nere (emblemata/scritta WMAC sulla schiena o sul petto), cravatta blu, papillon blu - per gli eventi internazionali.

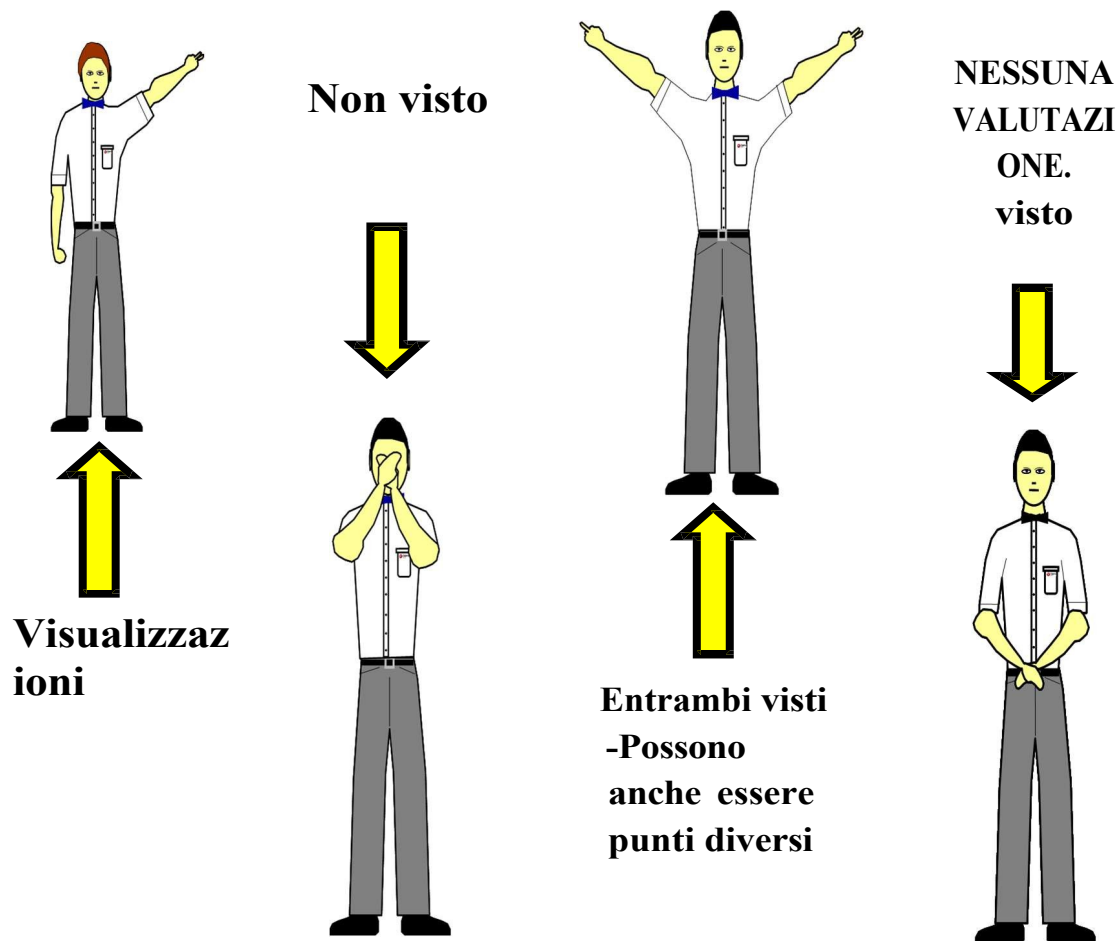
12.5 Segnali manuali ufficiali: Esempio di semi-contatto (vedi seminario arbitri)

12.6 Numero di giudici presenti nelle aree / ring / gabbia agli eventi WMAC e categoria

Combattimento a punti	3
Contatto con la luce	3 - 4
Luce di calcio	3 - 4
Kumite	2
Presa di posizione	2
Rumble	2
Nessun contatto	2
MMA Light	3 - 4
MMA Completo	3 - 4
Boxe orientale	3 - 4
Contatto completo	3 - 4
K1	3 - 4
Boxe thailandese	3 - 4
Stampi	3
Corsa per bambini	3

Nelle categorie sopra citate, i giudici centrali sono autorizzati a GIUDICARE con 3-4 arbitri in situazioni eccezionali senza contare i punti, ma contribuendo con la loro esperienza durante l'osservazione del combattimento. Negli sport da tappeto mediante SEGNALI MANUALI e negli sport da ring mediante un protocollo a punti SENZA indicare i colpi, ma solo il risultato finale / per round. Si applica SOLO al settore amatoriale e in situazioni eccezionali in cui un giudice è temporaneamente assente o cancellato! (pausa, infortunio, ecc.)

Classificazione "Pointfight - Semi-Contact":



ARTICOLO 13. CONTROVERSIE E RECLAMI (procedura di protesta)

13.1 Procedura di reclamo

In caso di reclamo il giorno dell'evento in relazione all'applicazione regolamento o a un funzionario/giudice, in qualsiasi ambito, saranno accettate solo le seguenti modalità:

- Attirare l'attenzione dell'arbitro principale/giudici sull'area dell'incontro immediatamente e prima dell'inizio dell'incontro successivo.
- Lui/lei (arbitro e squadra arbitrale) interromperà la partita e chiamerà il supervisore.
- Spiegare la natura del reclamo con calma e obiettività.
- Attendere decisione del supervisore.
- La decisione del supervisore è definitiva e vincolante.
- Solo l'allenatore nazionale registrato (per le squadre nazionali) o l'allenatore della squadra (per i club) può avviare/inviare un reclamo ufficiale= PROTEST.
- Il costo della protesta è di 100 euro o l'equivalente in valuta locale come tassa di apertura, che sarà rimborsata se la protesta è troppo giustificata. La protesta NON sarà processata senza una TASSA. (Serietà della protesta)
- Le registrazioni video, le foto e le persone non identificate come HEADCOACH NON saranno riconosciute come parti e non saranno ammesse al procedimento.

13.2 Procedura formale di reclamo (procedura di reclamo dopo l'evento)

I reclami formali saranno sottoposti all'esame della commissione WMAC che li esamina. Il reclamo deve essere presentato per iscritto all'IRC o al supervisore. Il ricorso richiederà i nomi e i recapiti di tutti i testimoni presenti all'azione e sarà accompagnato da una tassa di 200 euro. Se il ricorso è giustificato, i 200,00 € € saranno restituiti, altrimenti saranno destinati alla formazione degli arbitri WMAC.

13.3 Il tribunale arbitrale

I conflitti tra due parti possono portare a problemi che non possono essere risolti né nel regolamento né in una sequenza sportiva. È qui che entra in gioco il tribunale arbitrale. Il tribunale arbitrale è un gruppo di 3 personalità di alto livello con un'età minima di 40 anni e almeno 10 anni di appartenenza all'associazione. I membri non possono essere parte del conflitto o delle parti e non possono dell'attuale Consiglio direttivo. Inoltre, devono avere almeno 4 DAN nel rispettivo sport. Tuttavia, possono essere membri della CRI in quanto agiscono in modo AUTONOMO e senza istruzioni. Il presidente è il più anziano - in caso di parità di età, decide il grado. Il tribunale arbitrale ha 14 giorni di tempo per proporre una soluzione consiglio direttivo, che comprende entrambe le parti in causa. Questa è vincolante per TUTTI e immediatamente ESEGUIBILE LEGALMENTE.

13.4 Codice d'onore ufficiale WMAC

In qualità di ufficiale di gara di un'ASSOCIAZIONE MONDIALE che è responsabile della protezione e della sicurezza degli atleti attraverso la trasmissione di valori e regole NEUTRE e UGUALI per TUTTI, si applicano anche alcune regole. In qualità di funzionari, siamo tutti tenuti a comportarci in conformità con la nostra posizione di persone di rispetto che si preoccupano del benessere degli atleti. Poiché ciò rappresenta un'immagine pubblica autentica e POSITIVA dell'intera WMAC, dobbiamo osservare i seguenti punti.

Comportamento in pubblico (eventi, hotel e aree esterne):

- Nessun uso di droghe e consumo eccessivo di alcol (binge drinking, ecc.) durante l'intero evento.
- Nessuna comunicazione volgare e nessuna scazzottata
- Nessuna contestazione o agitazione nei confronti di terzi o di altri funzionari.
- Nessuna dichiarazione pubblica sulle decisioni dell'associazione o su una lotta= Solo il Supervisore
- Comportamento esemplare nei confronti di terzi e assenza di comportamenti disdicevoli (alcol, rumori e invadenza).
- Nessuna influenza (mentale e fisica) sull'altro sesso o sui minori.
- Nessun aspetto trasandato e aspetto esterno pulito (alito cattivo, fumi dell'alcol, ecc.).
- Non promuovere un ambiente "cattivo" (bestemmie e discordie), ma cercare una comunicazione positiva.
- Non portare i vostri problemi personali sul campo di battaglia.
- Nessun saluto e trattamento speciale per atleti/allenatori ecc. che sono conosciuti personalmente.

ARTICOLO 14 CLASSI DI PESO (escluse le discipline senza contatto - vedi altezza, colore della cintura e categorie di età)

**CLASSI DI PESO UFFICIALI DI TUTTE LE DISCIPLINE DILETTANTISTICHE DI
KICKBOXING/COMBATTIMENTO DI
COMITATO MONDIALE DELLE ARTI MARZIALI (WMAC)**

Bambini U12 7 - 11 anni		U15 Juniores 12 - 14 anni		Cadetti U18 15-17 anni		+18 adulti 18 - 34 anni		+40 Veterani 40 - 50 anni		+50 Master Da 50 anni	
Uomo	Donna	Uomo	Donna	Uomo	Donna	Uomo	Donna	Uomo	Donna	Uomo	Donna
-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					

- Le classi di peso amatoriali WMAC hanno una tolleranza di peso di "0" kg.
- I partecipanti U12 e U15 ne sono esclusi. Hanno una tolleranza di peso di 1 kg.
- Se un combattente non soddisfa il peso, il supervisore/il team di registrazione può fare quanto segue:
- Cancella il combattente e lo inserisce nella classe di peso superiore. Per questo deve pagare una seconda tassa di iscrizione.
- Il combattente è eliminato dal torneo.

CLASSI DI PESO UFFICIALI DI TUTTE LE DISCIPLINE MARZIALI PROFESSIONALI DELLA WMAC

- Le discipline professionali WMAC hanno una tolleranza di peso di "0" kg.
- Se un combattente non il peso, il supervisore può fare quanto segue:
- Annulla l'incontro e fissa una nuova data.
- 2. rilascia un "accordo di peso non ufficiale" (NOWA)
- NOWA: significa che il supervisore può stabilire una tolleranza di peso (massimo 3 kg). Poiché il pugile ha un peso maggiore, deve anche pagarlo. Deve pagare 15 euro per ogni 0,1 kg in più (massimo 450 euro). L'avversario e la federazione ricevono ciascuno il 50% di questo denaro. Se entrambi i combattenti superano il peso, il denaro deve essere pagato direttamente prima dell'incontro.

Maschio (15 - 55 anni)			Donna (15-55 anni)		
Classe di peso <u>libbre</u>	Limite massimo in <u>chilogrammi</u> in		Classe di peso	Limite massimo in <u>chilogrammi</u> in <u>libbre</u>	
	(kg)	(lb)		(kg)	(lb)
Pesi mosca	50.5	111.3	Leggero	50	110.7
Pesi supermosca	52	114.6	Pesi welter	55	121.3
Pesi Bantamweight	53.5	117.9	Pesi medi	60	132.3
Pesi supermassimi	55.5	122.4	Pesi massimi leggeri	65	143.3
Peso piuma	57	125.7	Pesi massimi	Nessun limite di peso	
Super peso piuma	59	130.1			
Leggero	61.5	135.6			
Super leggero	63.5	140			
Pesi welter	67	147.7			
Pesi super welter	70	154.3			
Pesi medi	72.5	159.8			
Pesi super medi	76	167.6			
Pesi massimi leggeri	79	174.2			
Peso massimo superleggero	83.2	183.4			
Pesi crociera	85.9	189.4			
Peso del supercruiser	90	198.4			
Pesi massimi Pesì	95	209.4			
supermassimi	Nessun peso	limite			