



COMITÉ MONDIAL DES ARTS MARTIAUX

RÈGLEMENT AMATEUR POUR LES TOURNOIS

Version 4.7 - 2025

**Chapitre 4 : Kickboxing (tapis + sports de
combat), boxe thaïlandaise & boxe
orientale**



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

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 4 - KICKBOXING	4
ARTICLE 26. RÈGLES GÉNÉRALES DU KICKBOXING.....	4
ARTICLE 27. KICKBOXING DE CONTACT LÉGER	5
ARTICLE 28. CONTACT LÉGER AVEC LOW-KICK (KICK-LIGHT).....	9
ARTICLE 29. KICK-BOXING DE SEMI-CONTACT (POINT SPARRING).....	12
ARTICLE 30. KICKBOX après K1.....	16
ARTICLE 31. BOXE THAÏE &	20
ARTICLE 32. FULL CONTACT - KICKBOXING.....	26
ARTICLE 33. LOWKICK.....	30
ARTICLE 34. BOXE ORIENTALE	34

Introduction :

Ce règlement remplace toutes les règles émises jusqu'à présent et comprend les règles officielles des compétitions amateurs de la WMAC. Les présentes règles sont valables pour tous les membres. Local Toutefois, les exigences et les circonstances peuvent être prises en considération si nécessaire. La langue officielle du CEI est l'anglais. Ce règlement peut être traduit par le CEI dans d'autres langues. Toutefois, en cas de divergence, seule la version anglaise officielle fait foi. Sans spécificité Aucune partie de ce règlement ne peut être copiée, publiée ou distribuée sans l'autorisation écrite de l'AMMC ou du CRI. Cela inclut la reproduction électronique, numérique, physique et toute autre forme de copie. Ce règlement peut être téléchargé gratuitement sur le site officiel de l'AMMC au format PDF. peuvent être chargés.

COMITÉ MONDIAL DES ARTS MARTIAUX

Règles et directives internationales



Chers lecteurs,

Nous sommes très heureux 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 à l'amélioration de nos règles et à leur diffusion lors des événements et des tournois. Ce règlement doit être contrôlé avant les événements afin de discuter avec nous des modifications éventuelles et de les intégrer.

Avec mes meilleures salutations

Mit besten Grüßen



CHAPITRE 4 - KICKBOXING

ARTICLE 26. RÈGLES GÉNÉRALES KICKBOXING

26.1 Catégories :

26.1.1 Sexe - Chaque catégorie est divisée en masculin et féminin.

26.1.2 Classes d'âge - à partir de 7 ans - ouvertes !

(Les disciplines de full-contact commencent à partir de 15 ans et se terminent à 55 ans).

Description	Groupes d'âge
Enfants	U12
Juniors	U15
Cadets	U18
Adultes	+18
Vétérans	+ 40
Maître	+ 50

26.1.3 **Subdivision en classes** - En raison des nombreuses différences entre les styles d'arts martiaux, la couleur de la ceinture (Kyu Ranking japonais ou autre grade) ne peut pas s'appliquer à tous.

Les instructions suivantes serviront de base à déterminer le classement approprié d'un athlète. Des années d'expérience seront le facteur commun pour déterminer l'aptitude d'un athlète dans un événement.

Description	Expérience en arts martiaux en années	Ceinture WMAC
Débutant	1 à 3 ans	jaune - bleu
Avancé	Plus de 3 ans	rouge, marron
Maître	Divers	Noir

26.1.4 **Classes de poids** - Les classes de poids sont réparties dans les classes spécifiques voir aperçu. (voir article 14 - General Rules)

26.2 Balance

26.2.1 Chaque athlète est pesé à l'enregistrement avant la compétition (U13/U15 tolérance 1kg, reste 0 tolérance).

26.2.2 Le participant doit présenter un passeport sportif / passeport ou une carte d'identité en cours de validité et le présenter lors de l'enregistrement et de la pesée.

26.2.3 La pesée des participants sera effectuée par l'enregistrement en collaboration avec l'équipe organisatrice (greffiers et assistants) et sous la supervision de l'équipe organisatrice de l'événement WMAC.

26.2.4 Les athlètes doivent être pesés au moment de la pesée officielle. La pesée des participants doit être terminée dans le temps imparti. Les participants peuvent, le cas échéant, être nus ou en sous-vêtements lors de la pesée (ATTENTION : pesée spécifique au sexe avec protection visuelle).

26.2.5 Les participants peuvent (VOLONTAIREMENT) apporter leur équipement pour la pesée. Leur équipement sera inspecté. S'il n'est pas conforme aux normes de la WMAC, l'athlète doit se procurer un équipement approprié approuvé par la WMAC avant le début du combat.

26.2.6 La pesée commencera par les catégories de poids inférieures. Un combattant dont le poids ne correspond pas aux exigences de la catégorie et qui ne peut pas corriger son poids dans un délai (fin de la pesée) de la pesée, sera exclu du tournoi ou passera dans la catégorie supérieure.

26.3 **Attribution des points** - L'attribution des points est expliquée dans les classes spécifiques (27.16).

ARTICLE 27. KICKBOXING DE CONTACT LÉGER (LC)

27.1 Description de cette discipline - Light-contact Le kickboxing est un sport de contact contrôlé - Light-contact signifie que le coup maximal ne toucherait que la surface des vêtements & de la peau ou l'équipement de protection - sans blesser l'adversaire et sans KO admissible (sport sur tapis)

27.2 Répartition des classes :

Les catégories de poids peuvent combinées et fusionnées à la discrétion du superviseur avec l'accord de la WMAC. (voir article 2.3 & General Rules)

27.2.3 Catégories d'équipe Team Fight (TN) & Tag Team (TT) :

27.2.3.1 Âge - équipes enfants, juniors & adultes

27.2.3.2 Sexe - équipes masculines et équipes féminines ou équipes mixtes

27.2.3.3 Catégories de poids - Il n'y a pas de subdivision, mais il ne peut y avoir qu'une seule personne/équipe/sexe dans la catégorie de poids la plus élevée.

27.2.3.4 Nombre de participants - 3 hommes ou femmes / équipe mixte 2 hommes+ 2 femmes (1 remplaçant autorisé par , mais fourni AVANT le début du combat) Les membres de l'équipe peuvent être issus de 2 clubs ou NATIONS (CM) au maximum. Ils ne peuvent toutefois concourir que dans UNE seule équipe/catégorie.

27.2.3.5 Classement des combats par équipe :

Chaque membre de l'équipe doit combattre contre un membre de l'autre équipe et l'équipe ayant le plus de points sera déclarée gagnante. En cas d'égalité de points, un membre de chaque équipe participera à un combat décisif. La victoire de ce combat servira de base pour déclarer l'équipe gagnante. Lors du **classement par équipe de jour**, chaque membre de l'équipe peut changer au maximum deux fois par tour en tapant dans ses gants. Dans ce cas, la ZONE DE CHANGEMENT doit être indiquée sur le tapis. Chaque athlète qui a déjà combattu doit s'agenouiller afin qu'il n'y ait pas de confusion lors du changement avec les athlètes qui n'ont pas changé.

Dans les deux cas, les points sont comptés jusqu'à ce que le vainqueur soit désigné. En cas d'égalité, un round est prolongé. S'il n'y a pas plus de vainqueur, la décision est prise par SUDDEN DEATH, et ce par les deux derniers athlètes se trouvant sur le tapis= Aucun changement n'est autorisé.

ATTENTION : Si 2 combattants/équipe sont sur le tapis lors du changement, ils seront pénalisés par la REGLE des points négatifs ! Seules les paires d'adversaires peuvent combattre. (Exception uniquement avec l'accord des coaches)

27.2.3.6 Règles - selon les règles du Light Contact Kickboxing, temps par round= 2 min

27.3 Uniforme - Les participants doivent un pantalon d'arts martiaux/de kickboxing approprié avec un haut ou un t-shirt. Les athlètes ne sont pas tenus de une ceinture pendant le combat, à moins qu'ils ne portent une tenue de karaté traditionnelle.

Les compétiteurs ne sont pas autorisés à porter des costumes/robes de théâtre, des masques ou tout autre objet qui ne pas en accord avec la pratique du kickboxing. Les concurrents ayant les cheveux longs doivent utiliser un simple élastique pour les cheveux. Les lunettes ne sont PAS autorisées.

27.4 Zone de présentation - Les combats se déroulent sur une surface de tapis de 6 mètres sur 6 ou sur un ring à partir des moins de 18 ans (voir article 3.3).

27.5 Entrée et sortie de l'aire de compétition - Les athlètes sont informés de l'endroit où ils entrent sur l'aire de compétition et ne peuvent le faire qu'à cet endroit (coin ROUGE ou BLEU).

Avant que le COMBAT ne commence, l'arbitre vérifiera que tous les juges et l'équipe de table sont prêts. Il vérifiera également que la surface n'est pas souillée ou ne présente pas d'obstacles.

Les juges contrôlent les équipements de protection des athlètes afin que les combattants prêts. Ils doivent maintenant se mettre en position de départ au centre pour le HKR.

Avant le début de chaque tour, les participants se rendront à nouveau au point de départ au centre.

Lorsque le combat terminé et que le vainqueur est annoncé, ils s'inclinent d'abord l'un vers l'autre, vers les arbitres qui leur rendent la pareille. Ensuite, les athlètes vont vers le coach adverse et s'inclinent en le remerciant. Ceux-ci leur rendent le salut. Enfin, les athlètes quittent la surface à l'endroit où ils y entrés.

27.6 Juges et arbitres - La compétition est dirigée par min.2 max.3 juges et 1 arbitre.

Les juges principaux dirigent les combats selon le mode "passage en force". Les KR placés dans les coins comptent les points vus. Le combat en lui-même est dirigé par un arbitre principal qui se sur la surface avec les combattants. Il est responsable du des règles.

Sa principale responsabilité est d'assurer la sécurité des athlètes.

27.7 Équipement de protection :

27.7.1 Hommes - protection de la tête qui protège également la partie supérieure, protège-dents, gants 10oz, protection profonde, Protège-tibias, protège-pieds (les chaussures de kickboxing sont interdites - réglementation transitoire). Les athlètes U12 peuvent porter des gants de 8oz et une protection faciale supplémentaire (autorisée uniquement avec du plexiglas - doit être montrée au RCF avant le combat).
être).

27.7.2 Femmes - protection de la tête qui protège également la partie supérieure, protège-dents, gants de 10oz, protection de la poitrine, protection des tibias, protection des pieds, protection profonde (les chaussures de kickboxing sont interdites - réglementation transitoire). Les moins de 12 ans peuvent également utiliser des gants de 8oz ainsi qu'une protection faciale (autorisée uniquement en plexiglas - doit être montrée au RC avant le début du combat). ATTENTION Protection de la poitrine recommandée dans toutes les catégories, mais seulement à partir du moment où la poitrine est visible !

Protection du visage (autorisée uniquement avec du plexiglas - doit être montrée au RCF avant le combat).

27.8 Sécurité des athlètes - Il est de la responsabilité centrale de l'arbitre de garantir la sécurité des athlètes. En cas de blessure, il est tenu d'appliquer les prescriptions du médecin et, le cas échéant, de ne pas laisser les combattants continuer à combattre.

27.9 Temps de compétition - 120 secondes (2 minutes) par tour.

27.10 Nombre de tours - 2 tours jusqu'à la finale et également 2 tours en finale, sauf U13/U15= un seul tour.

27.11 Temps mort - Seul l'arbitre a le droit d'arrêter un combat alors qu'il déjà commencé. Il doit toujours demander un temps mort s'il y a une violation des règles. Il est arrêté jusqu'à ce que l'arbitre l'ordre de continuer le combat. Il peut arrêter le combat à la demande d'un des juges, des entraîneurs, des compétiteurs ou d'un autre officiel. L'arbitre est le seul à décider des arrêts de combat et n'a pas besoin d'être contraint par l'extérieur. (EXCEPTIONS médecin & superviseur)

Si le participant n'entre pas sur l'aire de compétition avec l'équipement de sécurité complet requis, il a droit à une minute pour s'équiper complètement. Ensuite, des points négatifs sont attribués à raison d'un point par minute jusqu'à ce que le participant soit disqualifié. Cette règle s'applique également en cas d'absence non annoncée du combat. Après le troisième appel au moyen du HAUT-PARLEUR, le temps est également arrêté et le règlement entre en . Exception= retards annoncés, par ex. double départ sur une autre surface. Dans ce cas le RCF peut avancer un combat complet afin de donner le temps à l'athlète de se .

27.12 Surfaces d'impact autorisées - avant de la tête et visage, côtés de la tête, corps à l'avant et sur les côtés, balayage du pied à hauteur de protection du pied = pied à l'extérieur ou à l'intérieur.

27.13 Surfaces d'impact non autorisées - arrière de la tête, dessus de la tête, cou, nuque, dos, tout ce qui se trouve en dessous de la ceinture. A l'exception de l'extérieur et de l'intérieur du pied.

27.14 Techniques légales :

27.14.1 Main - techniques de poings droits, crochet, uppercut

27.14.2 Jambes - coup de pied avant, coup de pied circulaire, coup de pied latéral, coup de pied arrière, coup de pied crochet, coup de pied diagonal, coup de pied à la hache, coups de pied tournés, coups de pied sautés, coups de pied tournés sautés, balayage du pied

27.15 Techniques interdites - frappe à l'aveugle, dos du poing tourné, dos du poing avant, coude, genou, bord de la main, bord de l'intérieur de la main, bout des doigts, griffure, paume de la main, étranglement, clinchage, balayage du pied à 360° et toute autre technique qui peut être considérée comme dangereuse par l'arbitre principal.

27.16 Attribution de points :

La victoire est attribuée lorsque la majorité des trois juges attribuent dans un coin. L'arbitre appelle "JUGES - SCORE". Ensuite, tous les juges font un signe de la main vers le coin du vainqueur. Ils se tiennent dos à la table des juges. ATTENTION : le comptage des points dans le Light Contact n'est autorisé qu'en cas de faiblesse de condition physique massive, mais pas en cas de contact de frappe trop dur.

L'arbitre peut éventuellement COMPARER au centre - ceci est légitime mais devrait rester une exception. Si les 3 juges disponibles, le juge central ne peut PAS participer à l'évaluation. Il n'y a QUE 3 juges qui sont autorisés à juger.

Il y a touche lorsqu'une technique légale atteint une surface de frappe légale et que l'athlète contrôle et observe la technique à cette occasion.

Les évaluations des points : ATTENTION tous les arbitres, à l'exception du HKR, doivent compter leurs points avec un "clicker". PAS de protocole de points dans les sports de tapis !

toute technique de poing	1 point
Coup de pied au corps	1 point
Coup de pied sauté au corps	2 points
Coup de pied à la tête	2 points
Coup de pied sauté à la tête	3 points

- Les techniques doivent être exécutées de manière contrôlée, avec une force qui ne blesse pas.
- Les techniques claires et nettes sont évaluées, mais pas les techniques d'essuyage ou les techniques de poing poussées.
- Les athlètes ne peuvent pas recevoir un avertissement et un point en même temps pour une technique.
- Les athlètes ne peuvent pas marquer si la technique touche en tombant.
- Les athlètes ne peuvent pas recevoir de points pour des techniques qui touchent au sol. (Seule la plante des pieds peut toucher le sol pendant le combat.

27.17 Avertissements et disqualification - Des avertissements sont donnés :

1. en cas de contact trop dur
2. pour les techniques aveugles
3. lorsqu'une technique représente un danger pour l'adversaire ou pour soi-même
4. lorsque des techniques illégales sont utilisées
5. en cas de comportement antisportif
6. en parlant pendant le combat
7. lorsqu'on n'est pas en mesure de se défendre
8. en essayant d'éviter le combat
9. lorsque le dos est tourné
10. en cas de contact intentionnel avec le sol avec les mains dans le but de réaliser une technique non autorisée
11. en cas de sortie intentionnelle de la surface de combat
12. Le RCF, en accord avec les Juges, peut à tout moment empêcher un athlète de continuer à combattre s'il ne pas être en forme, ne pas être en mesure de se défendre ou représenter un danger pour lui-même ou pour les autres (RSC ou disqualification).
13. Toute autre technique jugée non qualifiée ou dangereuse par la CAH et la CSR garantit un avertissement.
14. Non présentation à l'aire de compétition - après au moins 2 appels (fenêtre de temps d'environ 1min), le temps est réglé sur 1min, si l'athlète n'est toujours pas là après 1min, le premier point négatif est attribué. Après l'expiration de la 2ème minute et la troisième fois que l'athlète est appelé, il est DISQUALIFIÉ du CAMPING= perdu.
15. Un équipement de protection/ajustement incorrect sur la surface peut être immédiatement sanctionné par un avertissement. Ensuite, 1 minute de temps et ensuite le 1er point négatif, une autre minute s'écoule et le 2ème point négatif suit - s'il n'est toujours pas prêt à combattre après 2 minutes, l'athlète est DISQUALIFIÉ du CAMPING - Perdu.
16. L'équipement de protection n'est pas bien ajusté (protection de la tête) et tombe toujours par terre ou glisse. Après la deuxième fois, demander d'ajuster. Si la même chose se produit à nouveau, il y a un premier avertissement et 1 minute de temps pour changer ! Ensuite, premier point négatif, si cela se reproduit, deuxième point négatif ou DISQUALIFICATION - Perdu.
17. REMARQUE : une DISQUALIFICATION DE COMBAT selon laquelle l'adversaire perd son combat en raison d'une irrégularité SANS MALICE ou d'un comportement INFRACTIBLE est considérée comme un COMBAT PERDU. Cela signifie qu'il peut à nouveau combattre et reste dans les rangs des médailles. La DISQUALIFICATION du tournoi pour cause d'INSPECTION grossière, D'INDEMNITÉ ou de MANIÈRE entraîne l'EXCLUSION de l'événement et de TOUS les rangs de médaille.

27.17.1 Les avertissements sont donnés comme suit :

1. Avertissement officiel (PAS DE PUNITION= ATTENTION !)
2. Avertissement officiel & 1 point de moins (= 5 points POUR l'adversaire / le cliqueur)
3. Avertissement officiel & 1 point de moins (= 5 points POUR l'adversaire / le cliqueur)
4. Avertissement officiel & disqualification

En fonction de la nature de l'irrégularité, l'arbitre, en accord avec les juges et le superviseur de la compétition, peut disqualifier dès la première INFRACTION NON SPORTIVE AUX REGLES.

27.18. Si le concurrent ne peut pas continuer en raison d'une touche admissible entraînant une blessure, le combat est automatiquement considéré comme perdu pour le blessé. Le temps médical est autorisé au maximum pour la durée d'un round = 2 min. Mais si la blessure est due à une irrégularité ou à un contact volontairement trop dur, l'exécutant doit être sanctionné (par ex. point négatif ou disqualification). Dans ce cas, LES DEUX sont éliminés de la compétition.

ARTICLE 28. CONTACT LÉGER AVEC LOW-KICK= KICK-LIGHT (KL)

28.1 Description de cette discipline - Light-contact Le kickboxing avec low-kick est un sport de contact contrôlé. Le light-contact signifie que le coup maximal ne toucherait que la surface des vêtements/de la peau ou l'équipement de protection, sans provoquer de blessure chez l'adversaire. Il n'y a pas de KO autorisé dans cette discipline (sport sur tapis).

28.2 Répartition des classes :

Les catégories de poids peuvent être combinées & fusionnées à la discrétion du superviseur avec l'accord de la WMAC. (voir article 2.3 & General Rules)

28.2.1 Catégories d'équipe Team Fight (TN) & Tag Team (TT) :

28.2.2 Âge - équipes enfants, juniors & adultes

28.2.3 Sexe - équipes masculines et équipes féminines ou équipes mixtes

28.2.4 Catégories de poids - Il n'y a pas de subdivision générale, mais il ne peut y avoir qu'une seule personne/équipe/sexe dans la catégorie de poids la plus élevée.

28.2.5 Nombre de participants - 3 hommes ou femmes / équipe mixte 2 hommes+ 2 femmes (1 remplaçant autorisé par , mais fourni AVANT le début du combat) Les membres de l'équipe peuvent être issus de 2 clubs ou NATIONS (CM) au maximum. Ils ne peuvent toutefois concourir que dans UNE seule équipe/catégorie.

28.2.6 Classement des combats par équipe :

Chaque membre de l'équipe doit combattre contre un membre de l'autre équipe et l'équipe ayant le plus de points sera déclarée gagnante. En cas d'égalité de points, un membre de chaque équipe participera à un combat décisif. La victoire de ce combat servira de base pour déclarer l'équipe gagnante. Lors du **classement par équipe de jour**, chaque membre de l'équipe peut changer au maximum deux fois par tour en tapant dans ses gants. Dans ce cas, la ZONE DE CHANGEMENT doit être indiquée sur le tapis. Chaque athlète qui a déjà combattu doit s'agenouiller afin qu'il n'y ait pas de confusion lors du changement avec les athlètes qui n'ont pas changé.

Dans les deux cas, les points sont comptés jusqu'à ce que le vainqueur soit désigné. En cas d'égalité, un round est prolongé. S'il n'y a pas non plus de vainqueur, la décision est prise par SUDDEN DEATH, et ce par les deux derniers athlètes se trouvant sur le tapis= Aucun changement n'est autorisé.

ATTENTION : Si 2 combattants/équipe sont sur le tapis lors du changement, ils seront pénalisés par la REGLE des points négatifs ! Seules les paires d'adversaires peuvent combattre.

28.2.7 Règles - selon les règles du Light Contact Kickboxing, temps par round= 2 min

28.3 Uniforme - Les participants doivent des pantalons courts d'arts martiaux/de kickboxing appropriés avec un haut ou un t-shirt. Les athlètes ne sont pas tenus de une ceinture pendant le combat.

Les compétiteurs ne sont pas autorisés à porter des costumes/robes de théâtre, des masques ou tout autre objet qui ne pas en accord avec la pratique du kickboxing. Les concurrents ayant les cheveux longs doivent utiliser un simple élastique pour les cheveux. Les lunettes ne sont PAS autorisées. Les lentilles de contact sont autorisées.

28.4 Zone de présentation - Les combats se déroulent sur une surface de tapis de 6 mètres sur 6 ou sur un ring de boxe à partir des moins de 18 ans (voir article 3.3).

28.5 Entrée et sortie de l'aire de compétition - Entrée et sortie de l'aire de compétition - Les athlètes sont informés de l'endroit où ils entrent sur l'aire de compétition et ne peuvent le faire qu'à cet endroit (coin ROUGE ou BLEU).

Avant que le COMBAT ne commence, l'arbitre vérifiera que tous les juges et l'équipe de table sont prêts. Il vérifiera également que la surface n'est pas souillée ou ne présente pas d'obstacles.

Les juges contrôlent les équipements de protection des athlètes afin que les combattants prêts. Ils doivent maintenant se mettre en position de départ au centre pour le HKR.

Avant le début de chaque tour, les participants se rendront à nouveau au point de départ au centre.

Lorsque le combat terminé et que le vainqueur est annoncé, ils s'inclinent d'abord l'un vers l'autre, vers les arbitres qui leur rendent la pareille. Ensuite, les athlètes vont vers le coach adverse et s'inclinent en le remerciant. Ceux-ci leur rendent le salut. Enfin, les athlètes quittent la surface à l'endroit où ils y entrés.

28.6 Juge principal et juges - La compétition est dirigée par au moins 2 et au maximum 3 juges, selon le mode suivant " frayer un chemin". Les SKR placés aux coins ou sur les côtés du ring comptent les points vus. Le combat en lui-même est dirigé par un arbitre principal qui se sur la surface avec les combattants. Il est responsable du des règles. **Sa responsabilité principale est d'assurer la sécurité des athlètes.**

28.7 Équipement de protection :

28.7.1 Hommes - protection de la tête qui protège également la partie supérieure, protège-dents, gants de 10oz, protection profonde, protection des tibias, protection des pieds (les chaussures de kickboxing sont interdites - réglementation transitoire). Les moins de 12 ans peuvent également utiliser des gants de 8oz ainsi qu'une protection faciale (autorisée uniquement en plexiglas - doit être présentée au RCF avant le début du combat).

28.7.2 Femmes - protection de la tête qui protège également la partie supérieure, protège-dents, gants de 10oz, protection de la poitrine, protection des tibias, protection des pieds, protection profonde (les chaussures de kickboxing sont interdites - réglementation transitoire). Les moins de 12 ans peuvent également utiliser des gants de 8oz ainsi qu'une protection faciale (autorisée uniquement en plexiglas - doit être montrée au RC avant le début du combat). ATTENTION Protection de la poitrine recommandée dans toutes les catégories, mais seulement à partir du moment où la poitrine est visible !

28.8 Sécurité des athlètes - Il est de la responsabilité centrale de l'arbitre de garantir la sécurité des athlètes. En cas de blessure, il est tenu de suivre les instructions du personnel médical et, le cas échéant, de ne pas laisser les athlètes continuer à combattre. Le médecin ne peut soigner sur le terrain qu'en cas d'urgence, sinon il ne peut que un diagnostic pour savoir si l'athlète peut/doit continuer à combattre. Pour cela, il existe le Medical Time= max.2min.

28.9 Temps de compétition - 120 secondes (2 minutes) par tour.

28.10 Nombre de tours - 2 tours jusqu'à la finale et également 2 tours en finale, sauf U12/U15= un seul tour.

28.11 Temps mort - Seul l'arbitre a le droit d'arrêter un combat alors qu'il déjà commencé. Il doit toujours demander un temps mort s'il y a une violation des règles. Il est arrêté jusqu'à ce que l'arbitre l'ordre de continuer le combat. Il peut arrêter le combat à la demande des juges, des entraîneurs, des compétiteurs ou de tout autre officiel. L'arbitre est le seul à décider des arrêts de combat et n'a pas besoin d'être contraint par l'extérieur. (EXCEPTION faite du médecin et du superviseur)

Si le participant n'entre pas sur l'aire de compétition avec l'équipement de sécurité complet requis, il a droit à une minute pour s'équiper complètement. Ensuite, il perd un point par minute jusqu'à la disqualification. Cette règle s'applique également en cas d'absence non annoncée du combat après la troisième annonce par haut-parleur.

28.12 Surfaces de frappe autorisées - avant de la tête et visage, côtés de la tête, corps avant et latéral, intérieur/extérieur des chevilles pour le balayage du pied à hauteur de protection du pied, intérieur/extérieur des cuisses.

28.13 Surfaces de frappe non autorisées - arrière de la tête, dessus de la tête, cou, nuque, dos, tout ce qui se trouve en dessous de la ceinture - à l'exception des chevilles & des cuisses.

28.14 Techniques légales :

28.14.1 **Main** - techniques de poings droits, crochet, uppercut.

28.14.2 **Jambes** - coup de pied avant, coup de pied circulaire, coup de pied latéral, coup de pied arrière, coup de pied crochet, coup de pied diagonal, coup de pied à la hache, coups de pied tournés, coups de pied sautés, coups de pied tournés sautés, balayage du pied, coup de pied bas avec le dessus du pied PAS le tibia.

28.15 **Techniques interdites** - frappe à l'aveugle, coup de poing tourné, coup de poing de face, coude, genou, bord de la main, bord de l'intérieur de la main, bout des doigts, griffure, paume de la main, étranglement, clinchage, balayage du pied à 360° et toute autre technique qui peut être considérée comme dangereuse par l'arbitre principal.

28.16 Attribution de points :

Le point est ensuite attribué lorsque la majorité des trois juges attribue un coin. L'arbitre appelle :

"JUDGES- SCORE !" - Ensuite, tous les juges font un signe de la main en direction de leur coin respectif. Ce faisant, ils tournent le dos à la table des juges. Un comptage dans cette discipline n'est possible qu'en raison d'un manque massif de condition physique, mais pas en raison d'un effet de frappe trop important.

Le cas échéant, le CCR peut participer à l'évaluation au milieu s'il n'y a pas 3 juges à disposition, mais il s'agit d'une situation exceptionnelle qui ne devrait pas être la règle. L'évaluation se fait de la même manière que pour les RCS, par des gestes simultanés.

Il y a touche lorsqu'une technique légale atteint une surface de frappe légale et que l'athlète contrôle et observe la technique à cette occasion.

Scores : tous les points doivent être évalués au moyen du "clicker". Aucun protocole de points n'est utilisé (sport de tapis).

toute technique de poing	1 point
Coup de pied au corps	1 point
Coup de pied à la cuisse	1 point
coup de pied sauté au corps	2 points
Coup de pied à la tête	2 points
Coup de pied sauté à la tête	3 points

- Les techniques doivent être exécutées de manière contrôlée, sans provoquer de blessures.
- Les techniques claires et propres sont évaluées, mais pas les techniques d'essuyage ou les techniques poussées.
- Techniques du poing.
- Les athlètes ne peuvent pas recevoir un avertissement et un point en même temps pour une technique.
- Les athlètes ne peuvent pas marquer si la technique touche en tombant.
- Les athlètes ne peuvent pas recevoir de points pour des techniques depuis le sol. (Seule la plante des pieds peut toucher la surface de combat.

28.17 Avertissements et disqualification - Des avertissements sont donnés :

1. en cas de contact trop dur
2. pour les techniques aveugles
3. lorsqu'une technique représente un danger pour l'adversaire ou pour soi-même
4. lorsque des techniques illégales sont utilisées
5. en cas de comportement antisportif
6. en parlant pendant le combat
7. lorsqu'on n'est pas en mesure de se défendre
8. en essayant d'éviter le combat
9. lorsque le dos est tourné
10. en cas de contact intentionnel avec le sol avec les mains dans le but de réaliser une technique non autorisée
11. en cas de sortie intentionnelle de l'aire de combat
12. Le RCF, en accord avec les juges, peut à tout moment retirer un athlète de la compétition s'il donne l'impression de ne pas être en forme, ou ne semble pas être en mesure de se défendre, ou représente un danger pour lui-même ou pour les autres. (RSC ou disqualification)
13. Toute autre technique jugée non qualifiée ou dangereuse par la CAH et la CSR garantit un avertissement.
14. Non présentation à l'aire de compétition - après au moins 2 appels (fenêtre de temps d'environ 1min), le temps est réglé sur 1min, si l'athlète n'est toujours pas là après 1min, le premier point négatif est attribué. Après l'écoulement de la 2ème minute et la troisième fois que l'athlète est appelé, il est DISQUALIFIÉ du CAMPING = perdu.
15. Un équipement de protection/ajustement incorrect sur la surface peut être immédiatement sanctionné par un avertissement. Ensuite, 1 minute de temps et ensuite le 1er point négatif, une autre minute s'écoule et le 2ème point négatif suit - s'il n'est toujours pas prêt à combattre après 2 min, l'athlète est DISQUALIFIÉ du CAMPING - Perdu.
16. L'équipement de protection n'est pas bien ajusté (protection de la tête) et tombe toujours par terre ou glisse. Après la deuxième fois, demander d'ajuster. Si la même chose se produit à nouveau, il y a un premier avertissement et 1 minute de temps pour changer ! Ensuite, premier point négatif, si cela se reproduit, deuxième point négatif ou DISQUALIFICATION - Perdu.
17. REMARQUE : une DISQUALIFICATION DE COMBAT selon laquelle l'adversaire perd son combat en raison d'une irrégularité SANS MALICE ou d'un comportement INFRACTIBLE est considérée comme un COMBAT PERDU. Cela signifie qu'il peut à nouveau combattre et reste dans les rangs des médailles. La DISQUALIFICATION du tournoi en raison d'un manque de sportivité grave, d'INFAMMATIONS ou de MANIÈRES entraîne l'EXCLUSION de l'événement et de TOUS les rangs de médailles.

28.17.1 Les avertissements sont donnés comme suit :

1. Avertissement officiel (PAS DE PUNITION = ATTENTION)
2. Avertissement officiel & 1 point de moins (= 5 POINTS POUR l'adversaire / le cliqueur)
3. Avertissement officiel & 1 point de moins (= 5 POINTS POUR l'adversaire / le cliqueur)
4. Avertissement officiel & disqualification

En fonction de la nature de l'irrégularité, l'arbitre peut déjà disqualifier sur la base de LA PREMIÈRE INFRACTION NON SPORTIVE AUX RÈGLES.

28.18. Si le concurrent ne peut pas continuer en raison d'une touche admissible entraînant une blessure, le combat est automatiquement considéré comme perdu pour le blessé. Le temps médical est autorisé au maximum pour la durée d'un round = 2 min. Mais si la blessure résulte d'une irrégularité ou d'un contact volontairement trop dur, l'exécutant doit être sanctionné (par ex. point négatif ou disqualification). Dans ce cas, LES DEUX sont éliminés de la compétition.

ARTICLE 29. KICKBOXING SEMI-CONTACT= POINTFIGHT (PF)

29.1 Description - Semi-contact Le kickboxing est un sport de contact contrôlé, dans lequel les coups sont portés avec un semi-contact. Semi-contact signifie que la technique aurait un effet si elle était exécutée de manière efficace et régulière. Mais dans cette version, la technique peut toucher que le corps et la tête avec un léger contact. Les vêtements et la peau sont ainsi touchés de manière contrôlée et sans blessure. Un contact trop dur inadmissible et un KO ne sont pas autorisés (sport sur tapis).

Catégories de poids :

Les catégories de poids peuvent être combinées & fusionnées à la discrétion du superviseur avec l'accord de la WMAC. (voir article 2.3 & General Rules)

29.2.1 Catégories d'équipe :

29.2.1.1 Âge - équipes enfants, juniors et adultes

29.2.1.2 Sexe - équipes masculines, équipes féminines et équipes mixtes

29.2.1.3 Catégories de poids - Il n'y a pas de subdivision, mais il ne peut y avoir qu'une seule personne/équipe/sexe dans la catégorie de poids la plus élevée.

29.2.1.4 Nombre de participants - 3 hommes ou femmes / équipe mixte 2 hommes+ 2 femmes (1 remplaçant autorisé par , mais fourni AVANT le début du combat) Les membres de l'équipe peuvent être issus de 2 clubs ou NATIONS (CM) au maximum. Ils ne peuvent toutefois concourir que dans UNE seule équipe/catégorie.

29.2.1.5 Classement des combats par équipe :

Chaque membre de l'équipe doit combattre contre un membre de l'autre équipe et l'équipe ayant le plus de points sera déclarée gagnante. En cas d'égalité de points, un membre de chaque équipe participera à un combat décisif. La victoire de ce combat servira de base pour déclarer l'équipe gagnante. Lors du **classement par équipe de jour**, chaque membre de l'équipe peut changer au maximum deux fois par tour en tapant dans ses gants. Dans ce cas, la ZONE DE CHANGEMENT doit être indiquée sur le tapis. Chaque athlète qui a déjà combattu doit s'agenouiller afin qu'il n'y ait pas de confusion lors du changement avec les athlètes qui n'ont pas changé.

Dans les deux cas, les points sont comptés jusqu'à ce que le vainqueur soit désigné. En cas d'égalité, un round est prolongé. S'il n'y a pas non plus de vainqueur, la décision est prise par SUDDEN DEATH, et ce par les deux derniers athlètes se trouvant sur le tapis= Aucun changement n'est autorisé.

ATTENTION : Si 2 combattants/équipe sont sur le tapis lors du changement, ils seront pénalisés par la REGLE des points négatifs ! Seules les paires d'adversaires peuvent combattre.

29.2.1.6 Règles - selon les règles du kickboxing semi-contact / temps par round= 2min

29.3 Uniforme - Les participants doivent porter un pantalon d'arts martiaux/de kickboxing approprié avec un haut ou un t-shirt. Les athlètes ne sont pas tenus de porter une ceinture pendant le combat, à moins qu'ils ne portent une tenue de karaté traditionnelle. Les compétiteurs ne sont pas autorisés à porter des costumes/robes de théâtre, des masques ou tout autre objet qui n' est pas en accord avec la pratique du kickboxing. Les concurrents ayant les cheveux longs doivent utiliser un simple élastique pour cheveux. Les lunettes ne sont PAS autorisées. Le RCF peut une ceinture de couleur à un compétiteur au moyen d'une délimitation/distinction des combattants.

29.4 Zone de présentation - Les combats se déroulent sur une surface de tapis de 6 mètres sur 6.

29.5 Entrée et sortie de l'aire de compétition - Les athlètes sont informés de l'endroit où ils entrent sur l'aire de compétition et ne peuvent le faire qu'à cet endroit (coin ROUGE ou BLEU).

Avant que le COMBAT ne commence, l'arbitre vérifiera que tous les juges et l'équipe de table sont prêts. Il vérifiera également que la surface n'est pas souillée ou ne présente pas d'obstacles.

Les juges contrôlent les équipements de protection des athlètes afin que les combattants prêts. Ils doivent maintenant se mettre en position de départ au centre pour le HKR.

Avant le début de chaque tour, les participants se rendront à nouveau au point de départ au centre.

Lorsque le combat terminé et que le vainqueur est annoncé, ils s'inclinent d'abord l'un vers l'autre, vers les arbitres qui leur rendent la pareille. Ensuite, les athlètes vont vers le coach adverse et s'inclinent en le remerciant. Ceux-ci leur rendent le salut. Enfin, les athlètes quittent la surface à l'endroit où ils y entrés.

29.6 Arbitre & Juges - La compétition est dirigée par 2 Juges (SKR) et un Arbitre (HKR) en mode "point stop". Le RCF se déplaçant sur l'aire de compétition ou les RCF placés aux coins avant immédiatement les points reconnus en les pointant du doigt. Le point de départ - le coin correspondant du combattant - est indiqué. Selon la touche, 1, 2 ou 3 doigts sont utilisés et clairement indiqués au-dessus de la hauteur des épaules de l'arbitre. Le combat en lui-même est dirigé par un arbitre principal qui se déplace dans la surface avec les combattants, et par deux juges qui se déplacent indépendamment sur le côté. Le RCF est responsable des règles et de l'attribution des points. **Sa responsabilité principale est d'assurer la sécurité des athlètes.**

29.7 Équipement de protection :

29.7.1 Hommes - protection de la tête qui protège également la partie supérieure, protège-dents, gants de 10oz/mains ouvertes, protection basse, protection des tibias, protection des pieds (les chaussures de kickboxing sont interdites - réglementation transitoire). Les athlètes U12 peuvent porter des gants de 8oz et une protection faciale supplémentaire (autorisée uniquement en plexiglas - doit être montrée au RCF avant le combat).

29.7.2 Femmes - protection de la tête qui protège également la partie supérieure, protège-dents, gants de 10oz ou open hands (bouts de doigts fermés), protection de la poitrine, protection basse, protection des tibias, protection des pieds (les chaussures de kickboxing sont interdites - réglementation transitoire). Les athlètes U12 peuvent porter des gants de 8oz et une protection faciale supplémentaire (autorisée uniquement en plexiglas - doit être montrée au RCF avant le combat). ATTENTION le protège-poitrine est recommandé dans toutes les catégories d'âge mais devient obligatoire lorsque la poitrine est reconnaissable.

29.8 Sécurité des athlètes - Il est de la responsabilité centrale de l'arbitre d'assurer la sécurité des adversaires. En cas de blessure, il est tenu de suivre les instructions du personnel médical et, le cas échéant, de ne pas laisser les athlètes continuer à combattre. ATTENTION les athlètes ne peuvent être soignés sur l'aire de combat qu'en cas d'urgence. Le médecin ne peut que donner des conseils dans le cadre de son activité. C'est à cela que sert le Medical Time= 2min.

29.9 Temps de compétition :

29.9.1 Durée du round - 2 minutes. Le combat peut se terminer prématurément si un combattant a atteint 10 points de différence avant la fin. Cette règle s'applique à tous les tournois internationaux, mais PAS aux FINALES !

29.10 Nombre de tours - 2 x 2 minutes éliminatoires et finales (sauf U13/U15 = un seul tour à chaque fois).

29.11 Arrêt de la compétition (time-out) - Seul l'arbitre a le droit d'arrêter un combat s'il déjà commencé. Il / elle doit toujours demander un temps mort s'il y a une violation des règles. Il est arrêté jusqu'à ce que l'arbitre donne l'ordre de continuer le combat. Il / elle peut arrêter le combat à la demande des juges, des entraîneurs, des compétiteurs ou d'un autre officiel. L'arbitre est le seul à décider des arrêts de combat et ne doit pas être contraint de le faire par une personne extérieure. (EXCEPTION faite du médecin et du superviseur)

Si le participant ne pénètre pas sur l'aire de compétition avec l'équipement de sécurité complet requis, il bénéficie d'une minute pour s'équiper complètement. Ensuite, les points négatifs commencent à s'accumuler par minute jusqu'à la disqualification. Cette règle s'applique également en cas d'absence non annoncée du combat après la troisième annonce par haut-parleur.

29.12 Surfaces de frappe autorisées - avant de la tête, côtés de la tête, corps à l'avant et sur les côtés, pied balayeur au niveau de la cheville à l'intérieur & à l'extérieur, visage, arrière de la protection de la tête (arrière de la tête)

29.13 Surfaces d'impact non autorisées - dessus de la tête - fontanelle, cou, nuque, dos, en dessous de la ceinture - à l'exception des chevilles.

29.14 Techniques légales :

29.14.1 Main - techniques de poings droits, crochets, dos du poing, bord intérieur de la main

29.14.2 Jambes - coup de pied avant, coup de pied circulaire, coup de pied latéral, coup de pied arrière, coup de pied crochet, coup de pied diagonal, coup de pied à la hache, coups de pied tournés, coups de pied sautés, coups de pied tournés sautés, balayage du pied.

29.15 Techniques interdites - frappe à l'aveugle, dos du poing tourné, coude, genou, bord extérieur de la main, bout des doigts, griffure, paume de la main, étranglement, clinch, uppercut, balayage du pied à 360 degrés, low kick et toute autre technique jugée dangereuse par l'arbitre.

29.16 Attribution des points : Il y a touche lorsqu'une technique légale permet d'atteindre une surface de frappe légale et que l'athlète contrôle et observe la technique.

29.16.1 Scores : tous les points doivent être évalués au moyen du "clicker".

toute technique de poing	1 point
Coup de pied au corps	1 point
coup de pied sauté au corps	2 points
Coup de pied à la tête	2 points
Coup de pied sauté à la tête	3 points

- Les techniques doivent être exécutées de manière contrôlée et ne doivent pas de blessures.
- Les techniques claires et nettes sont évaluées, mais pas les techniques d'essayage ou les techniques de poing poussées.
- Les athlètes ne peuvent pas recevoir un avertissement et un point en même temps pour une technique.
- Les athlètes ne peuvent pas marquer si la technique touche en tombant.
- Les athlètes ne peuvent pas recevoir de points pour les techniques sont au sol. (Pas de roues, de coups de pied de capoeira, etc.) Seule la plante des pieds peut toucher le sol pendant le combat.

29.17 Avertissements et disqualification - Des avertissements sont donnés :

1. en cas de contact trop dur
2. pour les techniques aveugles
3. lorsqu'une technique représente un danger pour l'adversaire ou pour soi-même
4. lorsque des techniques illégales sont utilisées
5. en cas de comportement antisportif
6. en parlant pendant le combat
7. lorsqu'on n'est pas en mesure de se défendre
8. en essayant d'éviter le combat
9. lorsque le dos est tourné
10. en cas de contact intentionnel avec le sol avec les mains dans le but de réaliser une technique non autorisée
11. en cas de sortie intentionnelle de la surface de combat
12. Le RCF, en accord avec les juges, peut à tout moment retirer un athlète de la compétition s'il donne l'impression de ne pas être en forme, ou ne semble pas être en mesure de se défendre, ou représente un danger pour lui-même ou pour les autres. (RSC ou disqualification)
13. Toute autre technique jugée non qualifiée ou dangereuse par la CAH et la CSR garantit un avertissement.
14. Non présentation à l'aire de compétition - après au moins 2 appels (fenêtre de temps d'environ 1min), le temps est réglé sur 1min, si l'athlète n'est toujours pas là après 1min, le premier point négatif est attribué. Après l'expiration de la 2ème minute et la troisième fois que l'athlète est appelé, il est DISQUALIFIÉ du CAMPING= perdu.
15. Un équipement de protection/ajustement sur la surface peut être immédiatement sanctionné par un avertissement. Ensuite, 1 minute de temps et ensuite le 1er point négatif, une autre minute s'écoule et le 2ème point négatif suit - s'il n'est toujours pas prêt à combattre après 2 min, l'athlète est DISQUALIFIÉ du CAMPING - Perdu.
16. L'équipement de protection n'est pas bien ajusté (protection de la tête) et tombe toujours par terre ou glisse. Après la deuxième fois, demander d'ajuster. Si la même chose se produit à nouveau, il y a un premier avertissement et 1 minute de temps pour changer ! Ensuite, premier point négatif, si cela se reproduit, deuxième point négatif ou DISQUALIFICATION - Perdu.
17. REMARQUE : une DISQUALIFICATION DE COMBAT selon laquelle l'adversaire perd son combat en raison d'une irrégularité SANS MALICE ou d'un comportement INFRACTIBLE est considérée comme un COMBAT PERDU. Cela signifie qu'il peut à nouveau combattre et reste dans les rangs des médailles. La DISQUALIFICATION du tournoi en raison d'un manque de sportivité grave, d'INFAMMATIONS ou de MANIÈRES entraîne l'EXCLUSION de l'événement et de TOUS les rangs de médailles.

29.17.1 Les avertissements sont donnés comme suit :

1. Avertissement officiel (PAS DE PUNITION = ATTENTION)
2. Avertissement officiel & 1 point de moins
3. Avertissement officiel & 1 point de moins
4. Avertissement officiel & disqualification

En fonction de la nature de l'irrégularité, l'arbitre peut disqualifier dès la première INFRACTION NON SPORTIVE.

29.18.1 Si le concurrent ne peut pas continuer en raison d'une touche admissible entraînant une blessure, le combat est automatiquement considéré comme perdu pour le blessé. Le temps médical est autorisé au maximum pour la durée d'un round = 2 min. Mais si la blessure est due à une irrégularité ou à un contact volontairement trop dur, l'exécutant doit être sanctionné (par ex. point négatif ou disqualification). Dans ce cas, LES DEUX sont éliminés de la compétition.

ARTICLE 30. KICKBOX après K1 (K1)

30.1 Description de cette discipline - Le K1 Kickboxing est un SPORT DE CONTACT COMPLET contrôlé - le contact complet signifie que le coup maximal peut toucher l'adversaire ou l'équipement de protection - les blessures doivent être évitées, le K.O. de l'adversaire est souhaité et autorisé. Il est donc permis, dans le cadre du règlement, de pratiquer des techniques avec un CONTACT COMPLET (sport de lutte).

30.2 Répartition des classes :

ATTENTION pour les AMATEURS DE LUTTE, l'âge minimum est de 15 ans et l'âge maximum de 55 ans.

Hommes	U18	-55kg,-60kg, -65kg, -70kg, -75k, -80kg, +80kg
Femmes	U18	-50kg, -55kg, -60kg, -65kg, -70kg, +70kg

Hommes	+18	-60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90kg
Femmes	+18	-55 kg, -60 kg,- 65 kg, -70kg, -75kg, +75 kg

Les catégories de poids peuvent être combinées à la discrétion du superviseur avec l'accord de la WMAC. Il est important de noter qu'en LUTTE, il ne devrait pas y avoir de différence de poids de plus de 10 kg en dehors de la catégorie de poids la plus élevée (voir article 2.3).

30.3 Uniforme - Les participants doivent porter des pantalons courts d'arts martiaux/de kickboxing adaptés (les leggings sont autorisés - mais PAS les pantalons de compression avec des inserts) avec un haut (femmes), les hommes doivent porter un torse nu. Le port d'une ceinture n'est PAS autorisé.

Les compétiteurs ne sont pas autorisés à porter des costumes/robes de théâtre, des masques ou tout autre objet qui ne pas en accord avec la pratique du kickboxing. Les concurrents ayant les cheveux longs doivent utiliser un simple élastique pour les cheveux. Les lunettes ne sont PAS autorisées.

30.4 Zone de présentation - Les combats se déroulent sur un ring de boxe ou similaire (octogone, etc.) d'au moins 6 mètres sur 6 pour les événements internationaux - exception pour les événements hors championnats du monde qui peuvent utiliser des rings de 5x5m (voir article 3.3).

30.5 Entrée & sortie de l'aire de compétition - Les athlètes se voient indiquer / annoncer où ils entrent sur le ring (coins colorés) et ne peuvent le faire qu'à cet endroit.

Avant que le combat ne commence, l'arbitre vérifiera que tous les juges et l'équipe de table sont prêts. Il vérifiera également que la surface n'est pas souillée ou ne présente pas d'obstacles.

Lorsque tout à son goût, il lève la main pour indiquer que les combattants peuvent commencer dès qu'ils sont prêts. Ils doivent maintenant se mettre en position de départ.

Avant le début de chaque manche, les participants s'inclineront les uns devant les autres ou se toucheront les gants.

Lorsque le combat est terminé et que le vainqueur a été annoncé, les combattants se disent au revoir de manière sportive. Ensuite, les athlètes se rendent auprès de l'entraîneur adverse et s'inclinent en le remerciant. Ceux-ci leur rendent leur salut. Pour finir, les athlètes quittent la surface l'endroit où ils y sont entrés.

30.6 Démarrer et terminer un combat :

SEUL L'ARBITRE (RR) PEUT "DÉMARRER" ET "ARRÊTER" LE COMBAT.

Le médecin du ring peut, à la demande de l'arbitre (RR) ou de sa propre initiative, regarder un combattant, mais UNIQUEMENT de l'extérieur des cordes du ring, si possible UNIQUEMENT dans le coin blanc NEUTRAL = . Il décide alors si le combattant peut ou non continuer à combattre. Il ne peut pas soigner le combattant (sauf en cas de danger de mort), mais seulement le conseiller et établir un diagnostic. Le temps maximum pour cela est de 2 min de médical. Cela n'est nécessaire que dans des situations absolument exceptionnelles, car un traitement ne peut PAS avoir lieu, exemple= Coup bas. Cependant, SEUL l'arbitre met fin au combat. (dans ce cas DOD DOKTOR DECISION)

Le coach peut signaler à l'arbitre par un signal (lancer de serviette ou d'éponge) que le combattant veut/doit arrêter le combat. Cependant, encore une fois, SEUL le RR peut mettre fin au combat. (Dans ce cas, SUR= SURRENDER)

Le combattant lui-même peut signaler à l'arbitre qu'il souhaite mettre fin au combat en levant le bras ou verbalement (en parlant). Cependant, encore une fois, SEUL le RR peut arrêter le combat. (Également SUR)

Le signal du tour (gong, cloche ou autre signal) signale UNIQUEMENT la fin du temps du tour, mais ne met PAS automatiquement fin au combat ou à un décompte donné. La fin du combat est à nouveau prononcée UNIQUEMENT par le RR.

30.6.1 Terminer le combat :

Aucun coach ou autre personne ne peut entrer sur le ring avant que le RR n'ait terminé et autorisé le combat, par exemple en croisant clairement les mains au-dessus de sa tête en cas d'arrêt.

Si un coach ou une autre personne pénètre dans le ring avant que l'arbitre n'ait terminé, coach ou la personne en question doit être remplacé :

- a.) le combat doit être immédiatement arrêté par le RR
- b.) le combattant du coin à partir duquel des personnes montent prématurément sur le ring doit être sanctionné soit par 1 MINUS, soit par la DISQUALIFICATION. La décision concernant le montant de la pénalité incombe à l'arbitre après consultation du superviseur.
- c.) Si c'est le médecin, le combat doit être arrêté immédiatement, car une intervention immédiate du médecin est probablement devenue nécessaire.

30.6.2 Règles pendant un combat :

- a.) Pendant un combat, SEULES 3 personnes peuvent se trouver sur le ring.
1 combattant du coin rouge
1 combattant du coin bleu
1 arbitre
- b.) Pendant la pause entre les rounds, 5 personnes peuvent légalement se trouver sur le ring.
Exceptions= Ringsprecher ou personnes autorisées par le RR / Supervisor (Ringgirls)
- c.) 1 combattant et 1 coach dans le coin rouge (le 2e coach ou cutmen ne peut aider que de l'extérieur)
1 combattant et 1 coach dans le coin bleu (le 2e coach ou cutmen ne peut aider que de l'extérieur)
1 arbitre

30.7 Juges principaux et juges de touche - La compétition est jugée par 3 juges de touche (JCT) en mode "passage en force". Les CRS placés aux tables comptent les points vus. Le combat en lui-même est dirigé par un arbitre (AR) qui se tient avec les combattants sur l'Aire de Combat. Il est responsable du respect des règles. L'arbitre principal ou le superviseur est également assis à la table des juges et évalue les feuilles de score des 3 RCS. Le RC ou le SUPERVISEUR peut également faire office de 3e arbitre et participer à l'évaluation. **La responsabilité principale de l'équipe de juges est d'assurer la sécurité des athlètes.** Pour les exceptions, voir les Règles générales WMAC.

30.8 Équipement de protection :

30.8.1 Hommes - protection de la tête qui protège également la partie supérieure, protège-dents, gants 10oz, protection profonde, protection des tibias et des cou-de-pied.

30.8.2 Femmes - protection de la tête qui protège également la partie supérieure, protège-dents, gants 10oz, protection de la poitrine, protection des tibias et des cou-de-pied et protection profonde.

30.9 Sécurité des athlètes - Il est de la responsabilité centrale de l'arbitre d'assurer la sécurité des athlètes. En cas de blessure, le personnel médical doit toujours être présent pour savoir si les athlètes peuvent continuer à combattre ou non. ATTENTION aux bandages - il est interdit d'appliquer des bandes sur les chevilles dans le domaine amateur. Seuls les bandages disponibles dans le commerce peuvent être utilisés. Exceptions= CUTMEN sur place qui s'occupe de tous les athlètes.

30.10 Temps de compétition - 120 secondes (2 minutes) par tour.

30.11 Nombre de tours - 2 tours jusqu'à la finale et 3 tours en finale.

30.12 Temps mort - Seul l'arbitre a le droit d'arrêter un combat alors qu'il déjà commencé. Il / elle doit toujours demander un temps mort s'il y a une violation des règles. Il est arrêté jusqu'à ce que l'arbitre donne l'ordre de continuer le combat. Il / elle peut arrêter le combat à la demande des juges, des entraîneurs, des compétiteurs ou d'un autre officiel. L'AR est le seul à décider des arrêts de combat et ne doit pas être contraint de le faire de l'extérieur. (EXCEPTION faite du médecin et du superviseur)

Si le participant ne pénètre pas sur l'aire de compétition avec l'équipement de sécurité complet requis, il bénéficie d'une minute pour s'équiper complètement. Ensuite, les points négatifs commencent à s'accumuler par minute jusqu'à la disqualification. Cette règle s'applique également en cas d'absence non annoncée du combat après la troisième annonce par haut-parleur.

30.13 Surfaces d'impact autorisées - avant de la tête et visage, côtés de la tête, corps avant et latéral, intérieur et extérieur des chevilles et des cuisses.

30.14 Surfaces d'impact non autorisées - occiput, dessus de la tête - fontanelle, cou, nuque, dos, excepté en dessous de la ceinture - voir surfaces d'impact autorisées.

30.15 Techniques légales :

30.15.1 Main - techniques de poing droites, crochet, uppercut, coup de poing tourné, clinchage actif jusqu'à 3 secondes suivi d'une technique au maximum sont autorisés.

30.15.2 Jambes - Coup de pied avant, coup de pied circulaire, coup de pied latéral, coup de pied arrière, coup de pied crochet, coup de pied diagonal, coup de pied à la hache, coups de pied tournés, coups de pied sautés, coups de pied tournés sautés, balayage du pied, low-kick, genou au corps, maintien du pied avec une technique de suivi (1-2 secondes) sont autorisés.

30.16 Techniques interdites - genou à la tête ou à la cuisse, frappe à l'aveugle, dos du poing par devant, coudes, bords de la main, bouts des doigts, griffures, poings, étranglement, balayage du pied à 360° et toute autre technique qui peut être considérée comme dangereuse par l'arbitre. Aucun contact au sol avec d'autres parties du corps que les paumes des pieds n'est autorisé !

30.17 Attribution de points :

Le combat est évalué selon la procédure 10:9 au moyen de "cliqueurs" sur des feuilles de pointage. Chaque juge porte tous les scores de l'arbitre comme W= Warning / Avertissement ou C= Counting / Comptage. Le vainqueur de chaque round obtient 10 points, le perdant 9 points. Si un adversaire est très inférieur, le round peut aussi être évalué à 10:8. Les points de pénalité (pour C et W) doivent être déduits du résultat. Ensuite, tous les points du tour sont additionnés et le résultat est comparé. Le vainqueur est alors encerclé sur le rapport de points. Chaque protocole de points doit être signé et correctement rempli.

Si un combattant est compté 3 fois/round ou 4 fois dans tout le combat, le combat doit être arrêté. En cas de coups graves mettraient en danger la santé du combattant, l'arbitre peut arrêter le combat immédiatement. L'arbitre ne peut commencer à compter que lorsque l'adversaire se trouve dans le coin neutre. Le comptage s'effectue toutes les secondes. Chaque coup porté à fond, qui envoie la personne touchée au sol ou qui une gêne évidente dans le comportement de défense, doit être compté. Le décompte s'effectue de 1 à 8, après quoi le combat peut continuer si la personne touchée est en mesure de le faire (gants le visage ou à hauteur de la poitrine - prêt à combattre). Si l'on compte jusqu'à 10, le combat est terminé. Attention, le décompte doit être terminé même après le gong. Le gong n'empêche PAS de commencer ou de compter !

Mais le RR peut aussi interrompre à tout moment, dès le premier comptage, pour des raisons valables (danger imminent, santé, etc.).

Si le combattant est visiblement blessé sur le ring, le RR peut autoriser une expertise par le médecin du ring dans le coin neutre - mais aucun traitement ne peut être administré. Pendant les pauses, le cutmen concerné peut soigner les blessures, mais il ne peut PAS non plus administrer de traitement médical.

Il y a touche lorsqu'une technique légale atteint une surface de frappe légale et que l'athlète contrôle et observe la technique. En LUTTE, seules les techniques exécutées avec une force de frappe doivent être évaluées (indépendamment du poids du corps).

30.17.1 Scores : ne peut être évalué qu'avec le "clicker" et ces résultats doivent également être inscrits sous HITS.

toute technique de poing	1 point
Coup de pied au corps	1point
Genou par rapport au corps	1 point
coup de pied sauté au corps	2 points
Coup de pied à la tête	2points
Coup de pied sauté à la tête	3 points

- Les techniques doivent être exécutées de manière contrôlée et peuvent être appliquées à pleine puissance.
- Les techniques claires et propres sont évaluées, mais pas les techniques d'essuyage ou les techniques de poing poussées.
- Les athlètes ne peuvent pas recevoir un avertissement pour une technique et en même temps un point pour cette technique.
- Les athlètes ne peuvent pas marquer de points si la technique tombe ou touche la personne allongée au sol.
- Les athlètes ne peuvent pas recevoir de points pour les techniques qui exécutées depuis le sol. (Seule la plante des pieds touche le sol.

30.18 Avertissements et disqualification - Des avertissements sont donnés :

1. en cas de contact non autorisé/illégal
2. pour les techniques aveugles
3. lorsqu'une technique représente un danger pour l'adversaire ou pour soi-même
4. lorsque des techniques illégales sont utilisées
5. en cas de comportement antisportif
6. en parlant pendant le combat
7. lorsqu'on n'est pas en mesure de se défendre
8. en essayant d'éviter le combat
9. lorsque le dos est tourné
10. en touchant délibérément le sol ou les cordes du ring avec les mains dans le but de réaliser une technique non autorisée
11. en cas de sortie intentionnelle de l'aire de combat
12. Le RR peut, en accord avec les juges, retirer un athlète de la compétition à tout moment si celui-ci semble ne pas être en forme, ou ne semble pas être en mesure de se défendre ou représente un danger pour lui-même ou pour les autres. (RSC ou DIS)
13. Toute autre technique que les RCV considèrent comme non qualifiée ou dangereuse garantit un avertissement.
14. Non présentation à l'aire de compétition - après au moins 2 appels (fenêtre de temps d'environ 1min), le temps est réglé sur 1min, si l'athlète n'est toujours pas là après 1min, le premier point négatif est attribué. Après l'expiration de la 2ème minute et la troisième fois que l'athlète est appelé, il est DISQUALIFIÉ du CAMPING= perdu.
15. Un équipement de protection/ajustement sur la surface peut être immédiatement sanctionné par un avertissement. Ensuite, 1 minute de temps et ensuite le 1er point négatif, une autre minute s'écoule et le 2ème point négatif suit - s'il n'est toujours pas prêt à combattre après 2 min, l'athlète est DISQUALIFIÉ du CAMPING - Perdu.
16. L'équipement de protection n'est pas bien ajusté (protection de la tête) et tombe toujours par terre ou glisse. Après la deuxième fois, demander d'ajuster. Si la même chose se produit à nouveau, il y a un premier avertissement et 1 minute de temps pour changer ! Ensuite, premier point négatif, si cela se reproduit, deuxième point négatif ou DISQUALIFICATION - Perdu.
17. REMARQUE : une DISQUALIFICATION DE COMBAT selon laquelle l'adversaire perd son combat en raison d'une irrégularité SANS MALICE ou d'un comportement INFRACTIBLE est considérée comme un COMBAT PERDU. Cela signifie qu'il peut à nouveau combattre et reste dans les rangs des médailles. La DISQUALIFICATION du tournoi pour cause d'INSPECTION grossière, D'INDEMNITÉ ou de MANIÈRE entraîne l'EXCLUSION de l'événement et de TOUS les rangs de médaille.

30.18.1 Les avertissements sont donnés comme suit :

1. Avertissement officiel (PAS DE PUNITION = ATTENTION)
2. Avertissement officiel & 1 point de moins
3. Avertissement officiel & 1 point de moins
4. Avertissement officiel & disqualification

En fonction de la nature de l'irrégularité, l'arbitre peut disqualifier sur la base d'une INFRACTION INSPORTIVE AUX REGLES.

30.18.2 Si le concurrent ne peut pas continuer à cause d'une touche admissible qui entraîne une blessure, le combat est automatiquement considéré comme perdu pour le blessé. Le temps médical ne doit pas dépasser la durée d'un round =2min ! Si la blessure a été provoquée par une violation intentionnelle du règlement, l'auteur sera pénalisé - points négatifs ou disqualification.

ARTICLE 31. THAIBOXES (TB) DIFFÉRENCES par rapport au K1

31.1 Description de cette discipline - La THAIBOXE est un SPORT DE LUTTE à CONTACT COMPLET contrôlé - le contact complet signifie que le coup maximal peut toucher l'adversaire ou l'équipement de protection - les blessures doivent être évitées, le K.O. de l'adversaire est souhaitable et autorisé. Le CONTACT COMPLET et le KO autorisé sont souhaités dans ce SPORT.

31.1.1 Hommes - protection de la tête qui protège également la partie supérieure, protège-dents, gants de 10oz, protection profonde, protection des tibias et des .

31.1.2 Femmes - protection de la tête qui protège également la partie supérieure, protège-dents, gants 10oz, protection de la poitrine, protection des tibias et des coudes, protection profonde & protection des coudes.

31.2 Surfaces de frappe autorisées - avant de la tête et visage, côtés de la tête, corps avant et latéral, pied balayeur à la hauteur de la cheville, intérieur & extérieur de la cuisse.

31.3 Surfaces d'impact non autorisées - arrière de la tête, dessus de la tête, cou, nuque, dos, en dessous de la ceinture - sauf voir "Surfaces d'impact autorisées".

31.4 Techniques légales

31.4.1 Main - techniques de poings droits, crochets, uppercuts et coups de poing tournés contrôlés ainsi que coups de coude au corps - également tournés, le clinchage est autorisé dans toutes ses variantes, le clinchage inactif est séparé.

31.4.2 Jambes - coup de pied avant, coup de pied circulaire, coup de pied latéral, coup de pied arrière, coup de pied en crochet, coup de pied diagonal, coup de pied à la hache, Kicks tournés, kicks sautés, kicks tournés sautés, balayage du pied, low kick, stop kick, genou au corps & cuisse. Lancers à plat autorisés, maintien du pied avec une technique de suivi (1-2 secondes) sont autorisés.

31.5 Techniques interdites - frappe à l'aveugle, dos du poing de face, bord de la main, bord de l'intérieur de la main, bouts des doigts, griffures, poignées de main, étranglement, balayage du pied à 360°, coude à la tête et toute autre technique qui peut être considérée comme dangereuse par l'arbitre principal.

Il y a touche lorsqu'une technique légale atteint une surface de frappe légale et que l'athlète contrôle et observe la technique. La TECHNIQUE doit être exécutée avec un contact dur et toucher de manière évidente. Indépendamment de la catégorie de poids des athlètes.

31.6 Scores : en plus en THAIBOXEN

genou vers la cuisse	1 point
toute technique de coude	1 point
Technique de lancer	1 point

ARTICLE 32. CONTACT COMPLET - KICKBOXE (FC) DIFFÉRENCES avec le K1

32.1 Description de cette discipline - Full-contact Le kickboxing est un SPORT DE LUTTE à CONTACT COMPLET contrôlé - contact complet signifie que le coup maximal peut toucher l'adversaire ou l'équipement de protection - les blessures doivent être évitées, le K.O. de l'adversaire est souhaité et autorisé. Le CONTACT COMPLET et le KO autorisé sont souhaités dans ce SPORT.

32.2 Uniforme - Les combattants féminins et masculins de toutes les catégories d'âge portent un PANTALON LONG DE KICKBOX disponible dans le commerce. Le pantalon ne doit pas avoir de poches ou de fermetures éclair, les cordons doivent se trouver à l'intérieur du pantalon.

Les participantes portent un débardeur court, sans manches et moulant, en fibres synthétiques ou en coton. Le protège-poitrine doit être porté sous le haut.

Les participants masculins combattent torse nu.

32.3 Équipement de protection :

32.3.1 Hommes - protection de la tête qui protège également la partie supérieure, protège-dents, gants 10oz, protection profonde, protection des tibias et des pieds.

32.3.2 Femmes - protection de la tête qui protège également la partie supérieure, protège-dents, gants de 10oz, protection profonde, protection des tibias et des pieds et protection de la poitrine.

32.4 Surfaces de frappe autorisées - avant de la tête et visage, côtés de la tête, corps à l'avant et sur les côtés, pied balayeur à la hauteur de la cheville,

32.4.1 Surfaces d'impact non autorisées - occiput, dessus de la tête - fontanelle, cou, nuque, dos, en dessous de la ceinture sauf au niveau des chevilles.

32.5 Techniques légales :

32.5.1 Main - techniques de poing droit, crochet, uppercut, dos de poing tourné

32.5.2 Jambes - coup de pied avant, coup de pied circulaire, coup de pied latéral, coup de pied arrière, coup de pied crochet, coup de pied diagonal, coup de pied à la hache, coups de pied tournés, coups de pied sautés, coups de pied tournés sautés, balayage du pied.

32.6 Techniques interdites - frappe à l'aveugle, dos du poing par devant, coude, genou, bord de la main, bord de l'intérieur de la main, bout des doigts, griffure, paume de la main, étranglement, clinchage, balayage du pied à 360° et toute autre technique qui peut être considérée comme dangereuse par l'arbitre principal.

ARTICLE 33. LOWKICK (LK) DIFFÉRENCES par rapport au K1

33.1 Description de cette discipline - Le Low Kick est un SPORT DE LUTTE PLEIN CONTACT - le contact total signifie que le coup maximal peut toucher l'adversaire ou l'équipement de protection - les blessures doivent être évitées, le K.O. de l'adversaire est souhaité et autorisé. Le CONTACT COMPLET et le KO autorisé sont souhaités dans ce SPORT.

33.2 Uniforme - Les combattants féminins et masculins de toutes les catégories d'âge portent un pantalon de thaï ou de kickboxing en satin ou en coton, disponible dans le commerce, s'arrêtant au moins 10 cm au-dessus du genou mais couvrant au moins la moitié de la cuisse.

Le pantalon ne doit pas avoir de poches ou de fermetures éclair, les cordons doivent se trouver à l'intérieur du pantalon.

Les participantes portent un débardeur court, sans manches et moulant, en fibres synthétiques ou en coton. Le protège-poitrine doit être porté sous le haut.

Les participants masculins combattent torse nu.

33.3 Équipement de protection :

33.3.1 Hommes - protection de la tête qui aussi la partie supérieure, protège-dents, gants de 10oz, protection profonde, protection des tibias et des cou-de-pied

33.3.2 Femmes - protection de la tête qui protège également la partie supérieure, protège-dents, gants 10oz, protection de la poitrine, protection des tibias et des cou-de-pied, protection profonde.

33.4 Surfaces de frappe autorisées - avant de la tête et visage, côtés de la tête, corps avant et latéral, pied balayeur à la hauteur de la cheville, intérieur & extérieur de la cuisse.

33.4.1 Surfaces d'impact non autorisées - arrière de la tête, dessus de la tête, cou, nuque, dos, en dessous de la ceinture - sauf voir "Surfaces d'impact autorisées".

33.5 Techniques légales :

33.5.1 Main - techniques de poing droit, crochet, uppercut et coup de poing tourné contrôlé

33.5.2 Jambes - coup de pied avant, coup de pied circulaire, coup de pied latéral, coup de pied arrière, coup de pied crochet, coup de pied diagonal, coup de pied à la hache, coups de pied tournés, coups de pied sautés, coups de pied tournés sautés, coup de pied balai, coup de pied bas,

33.6 Techniques interdites - frappe à l'aveugle, dos du poing par devant, bord de la main, bord de l'intérieur de la main, bouts des doigts, griffures, paume de la main, étranglement, balayage du pied à 360° et toute autre technique qui peut être considérée comme dangereuse par l'arbitre principal.

ARTICLE 34. Boxe Orientale (OB) DIFFÉRENCES avec le K1

34.1 Description de cette discipline - La boxe orientale, appelée OB, est un SPORT DE LUTTE à contact intégral dans lequel aucun coup de pied n'est autorisé - il combine la boxe classique avec des éléments de kickboxing à contact intégral & de K1 pour former un sport de combat extrêmement attrayant. Le plein contact signifie que le coup maximal peut toucher l'adversaire ou l'équipement de protection - les blessures doivent être évitées, le K.O. de l'adversaire est souhaité et autorisé.

VARIANTES (voir l'appel d'offres) :

Oriental Boxing CLASSIC = ident seulement avec des chaussures et sans pied balayeur

Oriental Boxing LIGHT = ident comme Oriental Boxing seulement avec contact contrôlé / précipitations conscientes autorisées - voir Light Contact & Kicklight Rules (Area & Vêtements)

34.2 Uniforme - Les combattants féminins et masculins de toutes les catégories d'âge portent un pantalon de boxe ou de boxe thaï du commerce, en satin ou en coton, s'arrêtant au moins 10 cm au-dessus du genou, mais couvrant au moins la moitié de la cuisse.

Le pantalon ne doit pas avoir de poches ou de fermetures éclair, les cordons doivent se trouver à l'intérieur du pantalon.

Les participantes portent un débardeur court, sans manches et moulant, en fibres synthétiques ou en coton. Le protège-poitrine doit être porté sous le haut.

Les participants masculins combattent torse nu.

34.3 Équipement de protection :

34.3.1 Hommes - protection de la tête, protection buccale, Gants 10oz, protection profonde, protection des tibias et des cou-de-pied recommandés ! Chaussures de sport OB Classic autorisées.

34.3.2 Femmes - Protection de la tête, protection buccale, gants 10oz, protection de la poitrine, protection profonde, protection des tibias et des cou-de-pied recommandée ! Chaussures de sport OB Classic autorisées.

34.4 Surfaces de frappe autorisées - avant de la tête et visage, côtés de la tête, corps avant et latéral, pied balayeur à hauteur de la cheville.

34.4.1 Surfaces d'impact non autorisées - arrière de la tête, dessus de la tête, cou, nuque, dos, en dessous de la ceinture - sauf voir "Surfaces d'impact autorisées".

34.5 Techniques légales :

34.5.1 Main - droites techniques de poing, crochet, uppercut et contrôlée tournée coup de poing dos, coup de poing sauté.

34.5.2 Jambes - toutes les techniques de jambes sont INTERDITES, à l'exception des balayages de pieds à l'intérieur et à l'extérieur de l'avant (PAS DE CROIX = balayages à 360 degrés) En Oriental Classic, AUCUN balayage de pieds n'est autorisé !

34.6 Techniques interdites - frappe à l'aveugle, dos du poing par devant, bord de la main, bord de l'intérieur de la main, bouts des doigts, griffures, paume de la main, clinchage, étranglement, balayage du pied à 360° et toute autre technique qui peut être considérée comme dangereuse par l'arbitre principal.