



COMITÉ MONDIAL DES ARTS MARTIAUX

RÈGLEMENT AMATEUR POUR LES TOURNOIS

Version 4.7 - 2025

Chapitre 6 : Arts martiaux mixtes



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

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 6 - ARTS MARTIAUX MIXTES	4
ARTICLE 40. MMA (MMA - FULL)	5

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. Toutefois, les exigences et les conditions locales peuvent être prises en compte si nécessaire. La langue officielle de l'IRC est l'anglais. Ce règlement peut être traduit par l'IRC dans d'autres langues. Toutefois, en cas de divergence, seule la anglaise officielle fait foi. Il est interdit copier, d'éditer ou de distribuer ce règlement sans l'autorisation écrite spécifique de l'AMMC ou du CEI. Cela inclut la reproduction électronique, numérique, physique et toute autre forme de copie. Ce règlement peut être téléchargé gratuitement en format PDF sur le site officiel de l'AMMC.

COMITÉ MONDIAL DES ARTS MARTIAUX

Règles et directives internationales



Chères lectrices,

chers lecteurs

Nous sommes très heureux de publier la version 4.7 de nos règles et directives du World Martial Arts Committee. Il s'agit certainement du règlement de tournoi de compétition le plus complet 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.

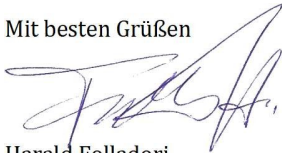
Toutes ces règles et directives, dont vous pouvez prendre connaissance dans ce document, doivent être appliquées lors des événements sanctionnés par la WMAC. Dans ce cas, il n'est pas permis de s'en écarter, sauf en cas de circonstances exceptionnelles et uniquement avec l'autorisation écrite du chef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

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

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

Avec mes meilleures salutations

Mit besten Grüßen



Harold Falderai

Chapitre 6 - Arts martiaux mixtes

ARTICLE 39. RÈGLES GÉNÉRALES MMA

39.1 Classes : U18 ans (15-17 ans) +18 ans (18-55 ans)

39.1.1 Sexe - Chaque classe est divisée en masculin et féminin.

39.1.2 Classes d'âge - de 7 à plus de 45 ans :

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

Description	Groupes d'âge
Cadets	U18
Adultes	+18

39.1.3 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 pour 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
Ceinture noire	Divers	Noir

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

39.2 Balance

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

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

39.2.3 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.

39.2.4 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).

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

39.2.6 La pesée commencera dans 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 l'Ab Waage) de la pesée, sera exclu du tournoi ou passera dans la catégorie supérieure.

39.3 Attribution de points - L'attribution de points est expliquée dans les classes spécifiques (40.16).

ARTICLE 40. MMA (MMA - FULL)

40.1 Description de cette discipline - "Mixed Martial Arts" décrit un sport de combat dans lequel une combinaison de techniques issues de différents sports de combat peut être utilisée conformément au présent règlement. Les techniques peuvent par exemple provenir du domaine des coups de pied et de poing, de la lutte ou du grappling. Il est permis d'exécuter toutes les techniques en CONTACT COMPLET et d'obtenir un résultat prématuré par KO.

40.2 Répartition des classes :

Hommes	U18	-55kg,-60kg, -65kg, -70kg, -75kg, -80kg, +80kg
Femmes	U18	-50kg, -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 combinées à la discrétion du superviseur avec l'accord du WMAC. (voir article 2.3) Dans toutes les disciplines de full-contact, la différence poids ne doit PAS dépasser 10 kg, même AVEC l'accord des athlètes.

40.4 Zone de présentation - Les combats se déroulent sur une surface de tapis de 6 mètres sur 6 ou sur un ring (voir article 3.3 General Rules). La surface du ring peut également être ronde ou d'une autre forme avec des côtés de même longueur, par exemple un hexagone ou un octogone. Diamètre : de 610 cm (20 pieds) à 975 cm (32 pieds). Le sol doit être bien rembourré à cause des lancers (2,5 à 4 cm) et idéalement recouvert de vinyle.

La surface de l'anneau (hexagone/octogone) doit être entourée d'une clôture faite d'un matériau qui empêche les athlètes passer à travers, par exemple un grillage recouvert de vinyle. La surface de l'anneau doit avoir deux entrées qui s'ouvrent vers l'extérieur et qui se font face de manière optimale. Il ne doit pas y avoir d'autres objets gênants dans la zone de l'anneau qui représenter un danger pour les athlètes.

40.5 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 ou les RC contrôlent les équipements de protection des athlètes afin que les combattants soient prêts. Ils doivent maintenant se mettre en position de départ, au centre, face au HKR.

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

Lorsque le combat est terminé et que le vainqueur est annoncé, ils s'inclinent d'abord l'un vers l'autre, puis 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.

40.6 Juges principaux et juges de touche - La compétition est dirigée par au moins 3 juges et 1 juge principal en mode "passage". 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 respect des règles.

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

40.7 Équipement de protection & consignes vestimentaires-

Chaque athlète doit porter un short MMA, un short de compression ou un autre pantalon répondant aux exigences de sécurité courantes. Les poches de pantalon, les fermetures éclair, les boutons, les rivets ou les matériaux antidérapants ne sont pas autorisés. Les lacets des pantalons être attachés et, si possible, rangés à l'intérieur du pantalon et ne doivent pas dépasser. Les pantalons ne doivent pas être trop longs pour couvrir les genoux.

40.7.1 Protège-dents, gants 6oz -8oz, coquille, protège-tibias et coteaux **pour hommes**, ajustés sans velcro,

40.7.2 Protège-dents **pour femmes**, gants 6oz -8oz, protège-poitrine, protège-tibias & coteaux ajustés sans velcro saillant,

40.7.3 Les **gants** doivent être en bon état pour chaque combat, sinon ils doivent être remplacés. Les gants doivent peser au moins 6 onces (170 grammes) et pas plus de 8 onces (227 grammes) et un rembourrage de protection épais. Les gants doivent avoir des ouvertures pour la paume, les doigts et le pouce afin de le grappling. Le poignet doit être renforcé par une fermeture velcro. Les gants à lacets ne sont pas autorisés. Les gants des athlètes ne doivent pas être manipulés (par exemple, couper le pouce ; le rembourrage des gants ; appliquer des substances). La WMAC recommande la couleur des gants soit bleue ou rouge, en fonction de la couleur du coin des athlètes. Si ce n'est pas le cas, il doit au moins possible de faire la distinction en apposant du ruban adhésif bleu ou rouge sur la fermeture des gants, en fonction de la couleur du coin des athlètes.

40.7.4 Bandages pour les mains

Dans toutes les catégories de poids, les bandages, y compris le montage, doivent être limités à des bandes de gaze sèche d'une longueur n'excédant pas 18,3 mètres (20 yards) et d'une largeur n'excédant pas 6 cm (2,4 pouces), fixées par du tape (ruban adhésif médical/tape à l'oxyde de zinc) d'une longueur n'excédant pas 3,05 mètres (10 pieds) et d'une largeur n'excédant pas 2,5 centimètres (1 pouce) par main. Les bandages fabriqués dans d'autres matériaux que ceux décrits ici sont autorisés (par exemple, les bandages de boxe en tissu). Hormis la structure, les bandes de gaze doivent être réparties uniformément sur la main. La paume de la main ne doit pas être recouverte de gaze ou de tape et doit être exposée. Des bandes individuelles de tape peuvent passer entre les doigts pour fixer les bandages.

40.8 Sécurité des athlètes - La responsabilité centrale de l'Arbitre est 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.

40.9 Temps de compétition - 120 secondes (3 minutes) par round. Excepté MMA PRO +18 ans - 5min/ round.

40.10 Nombre de rounds - 2 rounds jusqu'à la finale et 3 rounds en finale, sauf pour les moins de 18 ans qui n'ont que 2 rounds en finale. Sauf pour le MMA PRO où il y a 3 tours d'éliminatoires et 5 tours de finale.

40.11 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 aura une minute pour s'équiper complètement. Ensuite, des points négatifs sont attribués par minute jusqu'à disqualification. Cette règle s'applique également en cas d'ABSENCE de combat non annoncée. Cela commence après la troisième exclamation au moyen du HAUT-PARLEUR !

40.12 Surfaces d'impact autorisées - avant de la tête et visage, côtés de la tête, corps avant et latéral, pied balayeur à hauteur de protection du pied

40.13 Surfaces d'impact non autorisées - occiput, dessus de la tête, cou, nuque, dos, en dessous de la ceinture

40.14 Techniques légales :

40.14.1 Main - toutes les techniques de poing et de crochet, l'uppercut, le spinning backfist ainsi que les techniques de main sautée, toutes les techniques de levier et les prises qui ne provoquent pas de blessures conscientes.

40.14.2 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 hache, coups de pied tournés, coups de pied sautés, coups de pied tournés sautés, coups de pied bas, genou au corps & cuisse et balayage du pied

40.15 Techniques interdites - Frappe à l'aveugle, coude, genou à la tête, bord de la main, bord de l'intérieur de la main, bout des doigts, griffures, paume de la main, techniques d'étranglement et de clinchage non autorisées, balayage du pied à 360° et toute autre technique, Toute technique de frappe avec le coude ou l'avant-bras, genou à la tête, heel hooks, twister, neck cranks, can opener, sit through crucifix et/ou toute prise d'abandon qui exerce une pression primaire sur le cou ou la colonne vertébrale. L'arbitre peut arrêter le match avant qu'une blessure ne se produise lors d'une soumission technique.

- 1.) Coups de tête
- 2.) Piquements d'yeux de toutes sortes
- 3.) mordre ou cracher sur l'adversaire
- 4.) Fish Hooking (en général : toute approche visant à tirer ou à manipuler la bouche, le nez ou les oreilles avec les doigts ; concrètement : contrôler la bouche de l'adversaire en y introduisant les doigts)
- 5.) Tirer les cheveux
- 6.) Spiking de l'adversaire sur la tête ou la nuque (Piledriving)
- 7.) Techniques de frappe vers la colonne vertébrale (y compris le coccyx) ou vers l'arrière de la tête
- 8.) Techniques de frappe à la gorge ou saisie de la trachée
- 9.) Tendre le doigt en direction du visage ou des yeux de l'adversaire
- 10.) Coups de coude Excepté en MMA PRO (ici uniquement des coups de coude vers le bas 12 to 6)
- 11.) Agressions sur les parties génitales sous toutes leurs formes
- 12.) Coups de genou ou coups de pied à la tête lorsque l'adversaire est au sol (grounded athlete)
- 13.) coups de pied lorsque l'adversaire est au sol (grounded athlete)
- 14.) Tenir ou saisir l'équipement de l'adversaire (par ex. short, gants, Shin Guard, Rash Guard)
- 15.) Tenir ou saisir la clôture ou les cordes du ring
- 16.) Levier des petites articulations (moins de 3 doigts ou 3 orteils)
- 17.) éjection de l'adversaire hors de la surface de l'anneau
- 18.) Introduire les doigts dans n'importe quel orifice ou coupure du corps
- 19.) Gratter, pincer, tordre la peau
- 20.) Passivité : éviter le contact avec l'adversaire ; perdre intentionnellement ou continuellement le protège-dents ; simuler une blessure
- 21.) Utilisation d'un langage offensant dans l'espace de l'anneau
- 22.) Non-respect des instructions de l'arbitre
- 23.) Comportement antisportif entraînant par exemple la blessure ou la diffamation de l'adversaire
- 24.) Attaquer l'adversaire après que le signal de fin de tour a retenti
- 25.) Attaquer l'adversaire pendant la pause
- 26.) Attaquer l'adversaire lorsqu'il est sous la protection de l'arbitre
- 27.) Perturbation du match par les accompagnateurs
- 28.) Application d'une substance étrangère sur la tête ou le corps afin d'en tirer un avantage

40.15.1 Techniques interdites

En plus des fautes mentionnées au chapitre 40.15, les techniques suivantes sont interdites en MMA amateur dans toutes les catégories d'âge : Tout type de technique de frappe avec le coude ou le genou inférieur vers la tête, Heel Hooks, Twister, Neck Cranks, Can Opener, Sit Through Crucifix et/ou toute prise d'abandon exerçant une pression primaire sur la nuque ou la colonne vertébrale.

40.16 Attribution de points :

La victoire est alors attribuée lorsque la majorité des trois juges attribuent dans un coin. Le l'arbitre principal évalue les techniques de levier et d'étranglement correctes au moyen de signes de la main et donne les points moyen de signes de la main. Il porte alors des bandeaux de couleur rouge/bleu. Ensuite, tous les juges notent dans leur coin respectif au moyen de signes de la main ou de procès-verbaux de points.

40.16.1 Critères de jugement

Le domaine "Techniques de frappe efficaces / Grappling efficace" représente le critère de jugement primaire et constitue la première priorité pour l'évaluation d'un tour. Le critère de jugement secondaire "Agressivité efficace" ne peut être pris en compte dans l'évaluation que lorsque le critère de jugement primaire est totalement équilibré entre les athlètes. Le critère de jugement tertiaire "contrôle de la surface de l'anneau" ne peut être pris en compte dans l'évaluation que lorsque les critères de jugement primaire et secondaire sont totalement équilibrés entre les athlètes.

40.16.2 Le critère de jugement primaire est divisé en domaines : les techniques de frappe efficaces et le grappling efficace, qui en principe le même poids. Cela ne signifie pas que les actions de ces domaines sont en principe évaluées avec la même importance, mais que les deux domaines ont le même potentiel pour atteindre l'efficacité.

Les techniques de frappe efficaces sont des techniques de frappe légales qui ont un impact immédiat ou cumulé sur l'adversaire et qui conduisent le match vers une fin. L'impact immédiat des techniques de frappe efficaces est plus important que l'cumulé.

Un grappling efficace implique de réussir des takedowns, des approches de soumissions, des renversements et d'atteindre des positions avantageuses, créant des effets immédiats ou cumulés sur l'adversaire et menant le match vers une fin. L'impact immédiat d'un grappillage efficace est plus important que l'impact cumulé.

Les approches de soumission qui affaiblissent et fatiguent l'adversaire en l'obligeant à fournir un effort considérable pour se dégager de la soumission doivent avoir un poids plus important que les approches de soumission qui défendues facilement et sans effort pertinent.

Les takedowns à forte amplitude et à fort impact doivent être pondérés plus fortement que ceux qui ne présentent pas ces caractéristiques.

Le critère de jugement primaire sera, dans la grande majorité des cas, le facteur décisif pour l'évaluation du tour. Les deux critères de jugement suivants doivent être considérés comme une "solution de secours" et ne doivent être utilisés que si le critère de jugement primaire est équilibré à 100% pour les deux athlètes.

40.16.3 Le critère de jugement secondaire : l'agressivité effective

Faire des avances agressives pour mettre fin au combat. Le critère de jugement secondaire ne doit être que si le critère de jugement primaire est équilibré à 100% pour les deux athlètes.

40.16.4 Le critère de jugement tertiaire : contrôle de la surface de l'anneau

Déterminer la position, le lieu et le rythme du combat. Le critère de jugement tertiaire ne doit être que si le critère de jugement primaire et le critère de jugement secondaire sont équilibrés à 100% pour les deux athlètes. Le critère de jugement tertiaire est donc très rarement utilisé.

40.16.5 Classement au tour

Le système Ten-Point Must est le système de notation standard en MMA. Le vainqueur d'un round reçoit 10 points, le perdant 9 points ou moins, sauf dans le cas très rare d'un round totalement équilibré qui noté 10:10. Si un athlète est averti ou se voit attribuer un point négatif à la suite d'une action incorrecte, celui-ci doit être déduit sur la carte de score sous la rubrique "fautes". Un comptage également un point négatif. Si un adversaire est fortement dominé, le score de la manche peut être de 10:8. Il est donc tout à fait possible d' des résultats inférieurs à 8 points par manche.

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, sauf le RC, doivent compter leurs scores avec un "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
min 10sec Assurer au sol	2 points (avec commandement "Hold down")
Technique de lancer correcte selon le degré de difficulté	min. 1 à max. 2 points

- Les techniques doivent être exécutées de manière contrôlée, mais 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 de points si la technique entraîne une blessure irrégulière.

40.17 Avertissements et disqualification - Des avertissements sont donnés :

- 1.) en cas de contact non autorisé
- 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 l'on tourne délibérément et constamment le dos
- 10.) en cas de contact intentionnel dans le but d'utiliser 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.

40.17.1 Les avertissements sont donnés comme suit :

1. Avertissement officiel
2. Avertissement officiel & 1 point de moins (= 5 coups POUR l'adversaire / cliqueur)
3. Avertissement officiel & 1 point de moins (= 5 coups POUR l'adversaire / clicker)
4. Avertissement officiel & disqualification

En fonction de la nature de l'irrégularité, l'arbitre, en accord avec les juges et le superviseur, peut disqualifier à tout moment, même pour une infraction grave.

40.18. Blessures/règlement - Si le compétiteur ne peut pas continuer à cause 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. Si la blessure est due à une irrégularité ou à un contact interdit / antisportif, l'exécutant doit être sanctionné (par ex. point négatif ou disqualification). Dans ce cas, LES DEUX sont éliminés de la compétition.

40.19. Résultats / classements

Soumission (poignée

d'abandon)

Physical Tapout (taper physiquement) : L'athlète indique qu'il abandonne en tapant de manière reconnaissable avec la main, le pied ou une autre partie du corps.

Verbal Tapout (abandon verbal) : L'athlète dit ou indique verbalement d'une autre manière qu'il abandonne (par exemple aussi en criant ou en gémissant).

TechnicalSubmission(abandon technique) : Bien que l'athlète n'abandonne pas physiquement ou verbalement, l'arbitre arrête le match en raison d'une soumission, car l'athlète perd connaissance ou subit une (grave) blessure suite à la soumission. En MMA amateur, l'arbitre devrait toutefois intervenir avant que des blessures ne surviennent suite à une soumission. S'il est évident pour l'arbitre qu'un athlète est pris dans une soumission qui menace de provoquer une blessure (sérieuse) et dont il ne peut plus se défendre / se défendre intelligemment, l'arbitre peut intervenir et mettre fin au match dans l'intérêt de la santé de l'amateur, même sans aucun tap out et avant que la soumission ne provoque une blessure.

Knockout

TKO (Technical Knockout ; KO technique) L'arbitre met fin au combat.

Remarque : le TKO doit être considéré comme un terme générique utilisé lorsque l'arbitre arrête le match. Les causes d'un TKO peuvent diverses (par ex. techniques de frappe, blessure, refus de combattre, jet de serviette).

KO (knock-out) : Un athlète perd connaissance en raison des effets des techniques de frappe. Le comptage des athlètes se fait selon la même règle qu'en kickboxing. Au maximum 3 fois par round ou 4 fois sur l'ensemble du combat. Exception MMA PRO le règlement professionnel est identique à celui du kickboxing.

Décision par points

Unanimous Decision (décision de point unanime) : Tous les juges jugent le combat pour le même athlète.

Split Decision (décision de partage des points) : Deux juges évaluent pour un athlète, le troisième juge évalue pour l'autre athlète.

Majority Decision (décision à la majorité des points) : Deux juges notent pour un athlète, le troisième juge fait match nul.

Match nul

Unanimous Draw (match nul à l'unanimité) : Tous les juges considèrent le combat comme un match nul. Split

Draw (tirage au sort partagé) : Tous les juges ont un avis différent.

Majority Draw (match nul à la majorité) : Deux juges considèrent le match comme un match nul.

Disqualification

A la discrétion de l'arbitre, après n'importe quelle combinaison de fautes ou même après une seule faute grave

Une faute intentionnelle entraîne une blessure pour le fautif et le combat doit être immédiatement arrêté en raison de la blessure. L'athlète qui a commis la faute intentionnelle est disqualifié.

Non présentation

Si, après la pesée et avant le début du combat, un athlète ne se présente pas ou abandonne sans raison médicale ou autre valable, cet athlète perd et l'autre est vainqueur.

Match nul technique (résultat très rare)

Double KO Les deux combattants sont à terre en même temps et sont comptés.

Une faute intentionnelle entraîne une blessure pour le fautif (tenir compte du point négatif ou de la disqualification). Le combat peut poursuivre dans un premier temps, mais doit être interrompu plus tard dans le combat en raison de la blessure occasionnée, et le fautif est à égalité ou en infériorité au classement.

Une faute involontaire entraîne une blessure pour la personne fautive et le combat doit être arrêté immédiatement ou plus tard en raison de la blessure occasionnée. L'arrêt a lieu après la fin de la majorité des rounds et le score donne un match nul.

Des circonstances extérieures imprévues entraînent l'arrêt du combat après la fin de la majorité des rounds et le score est nul.

Décision de point technique (résultat très rare)

Une faute intentionnelle entraîne une blessure pour le fautif (notez le point négatif ou la disqualification). Le combat peut poursuivre dans un premier temps, mais doit être interrompu plus tard dans le match en raison de la blessure occasionnée et la personne fautive est en tête du classement.

Une faute involontaire entraîne une blessure pour la personne fautive et le combat doit être arrêté immédiatement ou ultérieurement en raison de la blessure occasionnée. L'arrêt a lieu après la fin de la majorité des rounds et le score donne un vainqueur par décision aux points.

Des circonstances extérieures imprévues entraînent l'arrêt du combat après la fin de la majorité des rounds et le score donne un vainqueur par décision aux points.

Pas de décision (Seulement en MMA PRO)

Une faute involontaire entraîne une blessure et le match doit être interrompu immédiatement ou ultérieurement en raison de la blessure occasionnée. L'interruption a lieu avant la fin du 1er tour.

Des circonstances extérieures imprévues entraînent l'arrêt du combat avant la fin du 1er round. Le vainqueur reste le détenteur du titre en titre, car le classement se fait sur NO CONDEST.

Procédure d'opposition

Il est toujours possible de faire appel des résultats. Pour plus d'informations sur la procédure d'appel, veuillez le règlement actuel de la procédure d'appel de la WMAC. Déroulement= Appel immédiat (l'appel doit être fait immédiatement après le combat) à la table des juges avec dépôt d'une taxe de sécurité (100€). Le superviseur doit être consulté et interrogé indépendamment tous les arbitres et contrôle les feuilles de pointage. Si le résultat est faux ou si le jury a fait des erreurs, le recours est accepté et le jugement est révisé. Les frais de sécurité sont également remboursés. Si le résultat est correct, les frais de sécurité sont retenus et les combats continuent.

ATTENTION, aucune procédure d'opposition ne sera engagée sans frais de sécurité. Les enregistrements vidéo et les avis des entraîneurs NE SONT PAS DES PREUVES ADMISSIBLES.

Les situations qui ne sont pas définies par le règlement seront résolues, si elles se produisent, par décision collective des superviseurs actifs présents lors de l'événement.