WAKO Switzerland
Schweizerischer Kickboxverband
Fédération Suisse de Kickboxing
Federazione Svizzera di Kickboxing
Swiss Kickboxing Federation

Kickboxing

Règlement officiel règlement sportif et de compétition

disciplines suivantes, avec interdiction de mise hors-combat (KO):

Point Fighting / Light Contact et Kick-Light

WAKO SWITZERLAND

Dans le texte suivant n'est utilisée que la forme masculine permettant ainsi une meilleure lisibilité. Il va de soi qu'elle inclut aussi la forme féminine.

TABLES DES MATIERES

1. Définition 4
2. Limites d'âge 4
3. Changement de la catégorie B (débutants) vers la catégorie A (avancés) 4
4. Catégories de poids et de taille ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**
5. Pesée / possibilité de départs multiples 7
6. Mesure de la taille (juniors) 8
7. Vêtement de compétition 8
   7.1. Point Fighting et Light-Contact 8
   7.2. Kick-Light 8
   7.3. Général 8
   7.4. Réglementation spéciale religieuse 8
8. Équipement de protection 9
   8.1. Protection des mains 9
   Dans la discipline Point Fighting, des gants de protection autorisés spécialement pour ce sport doivent être utilisés. 9
   8.2. Protection de la tête 9
   8.3. Protection des pieds 9
   8.4. Protection des tibias 10
   8.5. Protection de la poitrine 10
   8.6. Protection de la bouche et des dents 10
   8.7. Coquille 11
   8.8. Bandes de protection pour les mains 11
9. Techniques de combat 12
   9.1. Point Fighting / Light Contact et Kick-Light 12
   9.2. De manière générale pour le Point Fighting, Light Contact et Kick-Light 12
10. Temps de combat 12
11. Règlements de compétition 12
   Point Fighting / Light-Contact 13
12. Attribution de points 14
   12.1. Définition touche 14
   12.2. Appréciation 14
   12.3. Attribution des points 15
   12.6. Victoire par absence 15
   12.7. Abandon sans décision 15
   12.8. Renvoi 16
   12.9. Changements de décision 16
13. Protestations 16
13.1. Protestations régulières ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

14. Encadrants (Coaches) 16
15. L'équipe de sanitaires 16
16. Arbitre et juge 16
16.1. Droits et devoirs d'un arbitre 17
16.2. Tâches de l'arbitre 17
17. Juges assistants 18
18. Chronométreur (Juge de table) 19
19. Officiels 19
19.1. Arbitre en chef 19
19.2. Chef sportif 19
20. Antidopage 19
21. Assurance 20
22. Passeport de combat et licence pour membres 20
23. Licence journalière et frais de participation des non-membres 20
24. Personnes mineures 20
25. Coûts ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

Règlement officiel :
Point Fighting / Light Contact et Kick Light
(Disciplines avec interdiction de mise hors combat)

Ce règlement correspond au règlement WAKO IF

1. Définition

Point Fighting et Light Contact :

Le but des deux disciplines est d'effectuer plus de touches que l'adversaire. Au Light Contact et contrairement au Point Fighting, le combat n'est pas interrompu après chaque touche obtenue mais continue. Le port d'un équipement de protection (gants, protections des pieds et tibias, protection de la tête, coquille, protection de la poitrine pour les femmes et bien sûr protection dentaire) est obligatoire.

Le Light Contact et le Point Fighting sont les deux disciplines du Kickboxing qui ont comme but de ne pas vaincre l'adversaire de pleine force. Les coups de poings et de pieds doivent atteindre les zones corporelles légales de l'adversaire de manière ciblée, avec rapidité et détermination. Condition pour chaque compétition est une attitude honorable, honnête et équitable du combattant.

Les combats ont lieu sur des tapis pour sports de combat. Toutes les techniques doivent être effectuées avec une force raisonnable. Toute technique qui ne fait que d'effleurer la cible ne doit pas être valorisée. Des techniques sautées ne comptent que si les touches ont lieu à l'intérieur du tapis. L'arbitre central (referee) est responsable de la sécurité du combattant et assure que le règlement soit appliqué.

2. Limites d'âge

a. Des compétiteurs jusqu'à l'âge de 16 ans combattent dans la catégorie des juniors. Les juniors ne peuvent participer à une compétition qu'avec une procuration écrite et signée par le représentant légal. La procuration du représentant légal est valable durant toute l'année dans laquelle elle a été signée et doit être renouveler chaque année. Sans procuration, aucune participation n'est possible.
b. Dans la catégorie des adultes, toutes les personnes à partir de 16 ans peuvent y participer. Le combattant doit confirmer son âge au moyen d'une pièce d'identité sur le lieu de la manifestation sans quoi aucune participation n'est possible.
c. Enfants peuvent participer à partir de 8 ans.
d. La limite d'âge supérieure est fixée à 55 ans.
e. Les catégories sont basées sur la date de naissance des combattants et non sur leur année de naissance.

3. Changement de la catégorie B (débutants) vers la catégorie A (avancés)

a. Les catégories B (débutants) et A (avancés) n'existent que dans la catégorie adultes Point Fighting et Light-Contact.
b. Lors de tournois, il est possible qu'une personne sans expérience dans la catégorie débutants B puisse participer dans la catégorie avancés A. La condition étant qu'elle dispose des capacités de combat pour cette catégorie. Le responsable est le coach.
c. Le passage de la catégorie débutants B à la catégorie avancés A est en principe nécessaire quand un combattant a participé à des tournois dans la catégorie débutants B durant 2 ans maximum. Des exceptions sont envisageables dans des cas spéciaux comme par exemple quand une personne n'a participé qu'à environ deux ou trois tournois en l'espace de deux ans et que ses capacités de combat pour la catégorie avancés ne sont pas encore acquises. Lors d'une configuration de ce type, une participation dans la catégorie débutants B est possible pour une année supplémentaire. L'approbation du chef sportif est nécessaire pour faire valoir cette exception.
d. Les juniors qui passent à la catégorie des adultes une fois atteint leurs 16 ans, peuvent commencer, si besoin, directement dans la catégorie A (avancés).
e. Les compétiteurs qui ont déjà effectué des tournois dans la catégorie A (avancés) ne peuvent plus revenir dans la catégorie B (débutants), ceci, peu importe depuis quand ils n'ont pas participé à un tournois.

4. catégories de poids et de taille

La direction du tournoi se réserve le droit, en cas de besoin, d'intégrer certains combattants dans la catégorie supérieure ou inférieure, en accord avec le coach. La tolérance lors de la pesée le jour du tournoi est de 0,5 kg.

Catégorie Point Fighting

Point Fighting Männer B (Anfänger)

Kategorien
- 60 kg *
- 70 kg *
+ 70 kg *

* Startberechtigung ab dem **14. Altersjahr**

Point Fighting Männer A (Fortgeschrittene)

Kategorien
- 63 kg
- 69 kg
- 75 kg
+ 75 kg

Point Fighting Frauen B (Anfänger)

Kategorien
offen*

* Startberechtigung ab dem **14. Altersjahr**

Point Fighting Frauen A (Fortgeschrittene)

Kategorien
- 55 kg
- 60 kg
+ 60 kg

Point Fighting Junioren bis 16 Jahre

Kategorien
- 140 cm - gemischte Kategorie mit Juniorinnen
- 150 cm
- 160 cm
- 170 cm
+ 170 cm

Point Fighting Juniorinnen bis 16 Jahre

Kategorien
- 140 cm - gemischte Kategorie mit Juniorinnen
- 150 cm
- 160 cm
+ 160 cm

Point Fighting Männer A

Kategorie
Grand Champion

Point Fighting Frauen A

Kategorie
Grand Champion

Catégorie Light Contact

Light Contact Männer B (Anfänger)

Kategorien
- 63 kg
- 69 kg
- 74 kg
- 79 kg
- 84 kg
+ 84 kg

Light Contact Männer A (Fortgeschrittene)

Kategorien
- 63 kg
- 69 kg
- 74 kg
- 79 kg
- 84 kg
+ 84 kg

Light Contact Frauen B (Anfänger)

Kategorien
- 60 kg
+ 60 kg

Light Contact Frauen A (Fortgeschrittene)

Kategorien
- 55 kg
- 60 kg
+ 60 kg

Light Contact Junioren bis 15 Jahre

Kategorien
- 140 cm
- 150 cm
- 160 cm
- 170 cm
+ 170 cm

Light Contact Juniorinnen bis 15 Jahre

Kategorien
- 140 cm
- 150 cm
+ 150 cm

Light Contact Junioren 16 - 18 Jahre

Kategorien
- 60 kg 16 - 18-jährig
- 70 kg 16 - 18-jährig
+ 70 kg 16 - 18-jährig

Light Contact Juniorinnen 16 - 18 Jahre

Kategorien
- 60 kg 16 - 18-jährig
+ 60 kg 16 - 18-jährig

Catégorie Kick-Light

Kick-Light Männer B (Anfänger)

Kategorien
- 69 kg
- 79 kg
+ 79 kg

Kick-Light Männer A (Fortgeschrittene)

Kategorien
- 63 kg
- 69 kg
- 74 kg
- 79 kg
- 84 kg
+ 84 kg

Kick-Light Frauen B (Anfänger)

Kategorien
- 60 kg
+ 60 kg

Kick-Light Frauen A (Fortgeschrittene)

Kategorien
- 60 kg
+ 60 kg

Kick-Light Junioren bis 15 Jahre

Kategorien
- 140 cm
- 150 cm
- 160 cm
- 170 cm
+ 170 cm

Kick-Light Juniorinnen bis 15 Jahre

Kategorien
- 140 cm
- 150 cm
+ 150 cm

Kick-Light Junioren bis 16 - 18 Jahre

Kategorien
- 60 kg 16 - 18-jährig
- 70 kg 16 - 18-jährig
+ 70 kg 16 - 18-jährig

Kick-Light Juniorinnen bis 16 - 18 Jahre

Kategorien
- 60 kg 16 - 18-jährig
+ 60 kg 16 - 18-jährig

5. Pesée / possibilité de départs multiples

a. Les entraîneurs et coaches doivent contrôler le poids de leurs compétiteurs avant l'inscription. La tolérance lors de la pesée le jour du tournoi est de 0.5 kg. Des changements d'inscription avec une différence inférieur à 3 kg coûtent CHF 10.00. Lors de différences supérieures de 3 kg, la totalité des frais d'inscription de CHF 30.00 est perçue une nouvelle fois.

b. La direction du tournoi se réserve le droit de placer selon besoin des catégories ayant des compétiteurs isolés dans la catégorie directement supérieur ou inférieur.

c. Les compétiteurs de toutes les catégories de poids sont pesés le matin du tournoi (des exceptions sont mentionnées dans l'annonce du tournoi.

d. La pesée est effectuée par les délégués officiels de la WAKO.

e. Des départs doubles dans la catégorie débutants B sont possibles (Point Fighting et Light-Contact)

f. La participation par discipline et catégorie est autorisée dans maximum trois catégories de poids. Si une personne le désire, elle peut donc participer dans trois disciplines (Point, Light, Kick Light) dans trois catégories de poids différant, soit un total de neuf catégories.

6. Mesure de la taille (juniors)

La taille des juniors est mesurée lors du premier tournoi de l'année auquel ils participent. Les coachs sont responsables de l'inscription des combattants dans la catégorie de taille correcte lors de chaque tournoi. C'est la date de naissance au tournoi qui fait foi (= jour de référence) et non l'année de naissance.

7. Vêtement de compétition

7.1. Point Fighting et Light-Contact

Hommes et femmes : avec T-Shirt couvrant tout le haut du corps et pantalon long

7.2. Kick-Light

Hommes et femmes : avec T-Shirt couvrant tout le haut du corps et pantalon court

7.3. Général

a. Des vêtements d'autres types de sport de combat ne sont pas autorisés (inscription Muay Thai sur le pantalon court lors du Kick-Light).
b. Il est autorisé de porter la ceinture indiquant le grade du compétiteur.
c. Des protections des avant-bras sont autorisées et sont même obligatoires en Point Fighting.
d. La ceinture du pantalon peut être liée ou élastique.
e. Des logos publicitaires sur les vêtements sont autorisés.
f. Les compétiteurs ne peuvent rien porter qui pourrait causer des blessures comme p.ex. bagues, boucles d'oreilles, chaînes, montres, piercings etc.

7.4. Réglementation spéciale religieuse

Pour respecter des convictions religieuses, il est permis aux compétitrices de religion musulmane de porter des vêtements spéciaux lors des tournois WAKO.

Toutes les participantes aux tournois WAKO doivent suivre les règles décrites dans les règlements de sports de tatami et ring.

Par contre les compétitrices de religion musulmane peuvent en plus porter des vêtements spéciaux qui recouvrent tout le corps sauf le visage. Les sous-vêtements doivent être en matériau stretch et plaqués contre le corps. Elles peuvent porter un foulard sous la protection de la tête qui recouvre que la tête et non pas le visage. De plus, elles doivent signer un accord comme quoi le personnel médical peut effectuer les examens nécessaires dans le cas d'une urgence médicale (blessures, coupures etc.). Les vêtements supplémentaires ne doivent pas causer de blessures.

8. Équipement de protection

8.1. Protection des mains

Pour le Light Contact, les gants de protection pèsent 10 oz et doivent être rembourrés aux surfaces de touches et fixés solidement. Le rembourrage doit englober le poing, le pouce et la surface du revers de la main ainsi que les bouts des doigts et se trouver au minimum 5 cm au-dessus du poignet (des gants ouverts ne sont pas autorisés). Les pouces doivent être fixés au moyen d'un lien à l'index. Ces règles sont également valables pour les enfants.

Dans la discipline Point Fighting, des gants de protection autorisés spécialement pour ce sport doivent être utilisés.

8.2. Protection de la tête

La protection de la tête doit couvrir le front, la voûte crânienne, les tempes et les oreilles. La protection ne peut altérer ni la vue ni l'ouille. Il est interdit d'utiliser des tapes ou autres moyens pour fixer la protection de la tête. La protection des pommettes est interdite.

8.3. Protection des pieds

La protection des pieds est composée d'une mousse synthétique spéciale, un matériau compact et souple qui est recouvert de cuir ou similicuir. Elle couvre tout le haut du pied, la malléole intérieure et extérieure ainsi que le talon. Elle est composée d'une seule pièce, excepté la plante du pied. Elle doit être assez longue pour couvrir la totalité du pied y compris les orteils. La partie avant est fixée par des bandes élastiques aux orteils, la protection avec des bandes velcros élastiques à l'extrémité inférieure des pieds par-dessus le talon.

8.4. Protection des tibias

Le port de protège-tibias est obligatoire. Ceux-ci doivent être dénués de pièces dures en plastique, métal ou bois.

8.5. Protection de la poitrine

La protection de la poitrine des combattantes est obligatoire. La condition pour porter une protection de la poitrine est que le développement mammaire ait débuté. Elle est composée de plastique dur et peut être recouverte de coton. La protection de la poitrine peut être composée d'une seule pièce qui recouvre toute la poitrine ou en 2 parties qui peuvent être placées dans le soutien-gorge.

8.6. Protection de la bouche et des dents

Une protection des dents est également obligatoire. Elle doit être de qualité courante. Les athlètes qui doivent porter un appareil dentaire aux dents inférieures doivent avoir une double protection des dents qui protège également les dents inférieures.

8.7. Coquille

La coquille est obligatoire pour les participants du sexe masculin. Elle est composée d'un plastique dur et couvre entièrement les parties génitales. Elle peut en plus couvrir le bas-ventre et doit être portée sous le pantalon. Les participantes féminines peuvent, si elle le désire, porter une coquille adaptée à leurs partie génitales.

8.8. Bandes de protection pour les mains

Les bandages sont utilisés pour éviter des blessures aux poings et pour protéger les poignets. En Light et Kick Light il est obligatoire de porter les bandages.

8.9. Protection des coudes au Point Fighting

Dans les catégories femmes, hommes et juniors garçons ainsi que filles à partir de 155cm, le port des protections des coudes est obligatoire.

8.10. Équipement de sécurité en général

L'équipement de sécurité ne doit pas être endommagé, ne doit pas comporter de lanières ou bandes qui pourraient causer des blessures pendant le combat.

Si une partie de l'équipement de sécurité est manquante ou non conforme, le combattant à deux minutes pour le compléter. Si l'équipement reste ensuite incomplet ou non conforme, le combattant sera exclu du tournoi. La même procédure doit être appliquée lorsque les ongles des pieds ne sont pas coupés.

9. Techniques de combat

Les techniques suivantes peuvent être appliquées durant le combat :

9.1. Point Fighting / Light Contact et Kick-Light

Techniques des mains

- Direct droit et gauche
- Crochet droit et gauche
- Uppercut (interdit en Point Fighting)
- Back fist (revers de la main) (pas en retourné – Spinning back fist)
- Bord intérieur de la main côté pouce (seulement au Point Fighting)

Techniques des pieds

- Coup de pied frontal
- Coup de pied latéral
- Coup de pied vers l'arrière
- Coup de pied circulaire
- Coup de pied en croissant
- Crochet du pied (seulement avec le plat du pied)
- Coup de pied descendant (seulement avec le plat du pied)
- Techniques des pieds sautées
- Techniques des pieds retournées
- Balayage du pied seulement à hauteur de l'articulation du pied ; de l'extérieur vers l'intérieur et inversement ; pour déséquilibrer l'adversaire et ensuite poursuivre avec une technique ou de le faire tomber

9.2. De manière générale pour le Point Fighting, Light Contact et Kick-Light

- Les techniques des poings et pieds doivent être équilibrées. Les techniques des pieds sont considérées comme telles si elles laissent reconnaître clairement qu'elles ont l'intention de toucher.
- Aucun point n'est attribué pour toute technique qui est bloquée complètement ou partiellement.

10. Temps de combat

Catégories juniors, dames et hommes

Temps de combat	**préliminaires et finaux**
A: Light-Contact, Point Fighting, Kick-Light	2 x 2 minutes (30 secondes de pause)
B: Light-Contact, Point Fighting	2 x 1.5 minutes (30 secondes de pause)
Juniors	2 x 1.5 minutes (30 secondes de pause)

Avec un nombre élevé de participants, la direction du tournoi se réserve le droit de réduire les temps de combat.

11. Règlements de compétition

a) Les combattants doivent laisser contrôler leur équipement avant le début du combat par l'arbitre.
b) Les combattants se saluent avant le début du combat au milieu du tapis en se touchant mutuellement les gants.
c) Après les salutations, les combattants adoptent la position de combat et attendent que l'arbitre donne l'ordre pour le début du combat.
d) Les combattants doivent avoir au moins un coach ou un assistant. Ces derniers doivent se trouver en dehors du tapis et assis sur la chaise. À l'endroit mentionné peuvent se trouver au maximum deux assistants.

e) Le temps est interrompu au signe „temps“ (anglais „Time“) donné par l’arbitre. Quand le moment est venu de continuer le combat, l’arbitre utilise le commandement „temps terminé“ (anglais Time Out = Fight).
f) L’interruption (anglais „Time“) pour cause des blessures se limite à deux minutes (dès le début du traitement sanitaire) par combattant et pour toute la durée du combat. Si après les deux minutes, le combattant n’est pas encore prêt à combattre, le combat est stoppé.
g) Un combattant peut demander une interruption (anglais „Time“) pour remettre en ordre son équipement.
h) L’arbitre ne doit pas accorder d’interruption (anglais „Time“) s’il est d’avis qu’elle ne serve qu’à avantager un des combattants et à désavantager l’autre.
i) Si l’arbitre remarque qu’un combattant n’utilise l’interruption (anglais „Time“) que pour se reposer et de prendre ainsi à l’autre combattant la chance de faire des points, un avertissement officiel doit être prononcé.
j) Après chaque interruption du combat, le combat se poursuivra là où il a été interrompu. Exception en cas de sortir du tatami (Exit), les combattants seront replacés au centre de la surface.
k) L’arbitre peut faire une interruption (anglais „Time“) pour discuter si besoin avec les juges de points ou avec le coach ou combattant ou pour garantir la sécurité et le fairplay.
l) En Point Fighting, si le gant s’enlève sans raison extérieure, l’arbitre donnera un avertissement.
m) Le combattant ne reçoit pas de points s’il sort du tatami après avoir effectué une technique. Dans ce cas, cette sortie n’est pas considérée comme « Exit »

11.1 Zone de touche autorisée
Les parties suivantes du corps peuvent être attaquées avec les techniques de combats autorisées :

Point Fighting / Light-Contact
- La tête, devant et de côté. Partie arrière seulement si l’adversaire se tourne intentionnellement. Avec des techniques contrôlées.
- Le haut du corps devant et de côté.
- Les pieds seulement pour le balayage (de l’intérieur et extérieur à hauteur de l’articulation du pied).

Kick-Light
- Tête, haut du corps et pieds, comme lors d’un Low Kick.
- Jambes : Cuisse (de l’extérieur vers l’intérieur et à l’inverse) par le tibia ou le pied de l’adversaire

11.2 Techniques interdites
a. Mise hors combat, ainsi que dureté exagérée.
b. Attaques contre le cou, abdomen, reins, dos, jambes, cuisses (sauf pour le Kick-Light), articulations, aine, haut de la tête, arrière de la tête (exception Point Fighting, quand l’adversaire se détourne volontairement) et la nuque.
c. Attaques avec le genou, coude, épaule, bord intérieur de la main (exception Point Fighting), coup avec la tête ou pouce
d. Se retourner, s’enfuir, tomber, tenir volontairement, techniques à l’aveugle, abaissement trop bas (plus bas que le niveau de la ceinture de l’adversaire) et projection ou lutte
e. Attaque contre un adversaire qui se trouve au sol (càd. dès qu’une main ou un genou touche le sol)
f. Quitter le tapis, ou pousser l’adversaire en dehors du tapis.
g. Continuer après le commandement „Stop“ ou „Break“ (un pas en arrière et continuer à combattre) ou après la fin du round.
h. Huiler le visage ou le corps
i. Tenir la jambe (sauf coincer la jambe 1 seconde avec le coude, si un coup est porté immédiatement)
j. Cracher la protection de la bouche : quand un combattant crache la protection de la bouche intentionnellement, le combat est interrompu et le combattant reçoit lors de la première fois un avertissement officiel. Lors de la deuxième fois, il reçoit un point négatif.
k. Attaques au sol : un combattant ne peut pas attaquer son adversaire au sol. L’arbitre doit interrompre le combat dès qu’un combattant touche le sol avec une autre partie du corps que les pieds.

l. Des coups à la tête ou au corps d'un combattant se trouvant au sol sont sanctionnés avec point négatif ou disqualification (décision de la majorité des juges de combat).
m. En Kick-Light les coups de pied frontaux (Frontkick) et de coté (Sidekick) sur les jambes sont interdits

11.3 Règle des sorties (Exit)
Après chaque sortie volontaire du tatami (Exit) il y a un point en moins. Si le combattant n'a pas encore de points, c'est l'adversaire qui reçoit un point supplémentaire. Après la troisième sortie volontaire du tatami, la sortie suivante disqualifiera le combattant. En Light Contact et Kick-Light l'arbitre donnera un point en moins si la sortie était faite intentionnellement. La sortie lors d'une technique dynamique ainsi que pousser l'adversaire en dehors de la surface ne compte pas comme « Exit ».

1ère 3ème Exit = 1 point en moins à chaque sortie
4ème Exit = disqualification

Infraction aux règles (autres qu'Exit)

1. avertissement verbal
2. avertissement officiel = un point en moins
3. avertissement officiel = un point en moins
4. avertissement officiel = disqualification

Les sorties et les infractions aux règles sont traitées séparément.

11.4 Comportement antisportif du combattant
Un combattant ne reçoit qu'un avertissement, ensuite suit la procédure de pénalité normale. Dans le cas de grande injustice, le combattant peut recevoir directement un point négatif ou être disqualifié – en fonction de la gravité de la faute.

11.5 Comportement antisportif de l'entraîneur
Des discussions/propos inappropriés concernant des décisions de l'arbitre, des propos concernant des points de touche non adjugés, agresser ou insulter un officiel, bousculer, empoigner, cracher – de même que la tentative – entraîne une expulsion immédiate du tapis et éventuellement (après discussion avec le comité technique) une expulsion de la halle/du tournoi

12. Attribution de points

12.1. Définition touche

- Le combattant ne reçoit un point que si une technique autorisée touche un but autorisé. La partie autorisée de la main ou du pied doit établir un contact clair et contrôlé. Les arbitres assistants doivent voir que la technique atteint le but. Une attribution de points en raison d'un bruit de touche n'est pas acceptée. Le combattant doit avoir son regard sur la surface de touche quand il effectue une technique.
- Chaque technique doit être effectuée avec une force raisonnable, les coups trop forts sont sujet à un avertissement.
- Si un combattant perd son équilibre lors de l'exécution d'une technique et qu'il touche le sol avec une autre partie du corps que les pieds, sa touche n'est pas comptabilisée.

12.2. Appréciation

Un point est donné lorsqu'une technique autorisée touche un but autorisé selon les critères suivants:

- bonne exécution (technique propre en équilibre)
- exécution ciblée
- vigilance (concentration complète)
- bon timing et distance exacte
- comportement sportif (pas de comportement malveillant lors de coups reçus)
- l'adversaire est regardé (focus=pas de techniques à l'aveugle).

12.3. Attribution des points

- Pour des coups de poings vers le corps ou la tête : 1 point
- Pour des techniques de pieds au corps : 1 point
- Pour des techniques de pieds à la cuisse (seulement pour le Kick-Light) : 1 point
- Pour le balayage de pied : 1 point avec de la technique propre, si l'adversaire touche le sol avec une autre partie du corps que les pieds
- Pour des techniques de pieds à la tête : 2 points
- Pour le pied sauté vers le corps : 2 points
- Pour le pied sauté vers la tête : 3 points (Les deux jambes doivent être en l'air lors de la touche)

12.4. Attribution spéciale des points pour le Point Fighting

- Au minimum deux arbitres ou juges de points doivent faire valoir un point pour que des points puissent être approuvés.
- Les arbitres ou juges de points peuvent indiquer deux différentes valeurs pour le même combattant. C'est à dire quand un arbitre ou juge de points indique une valeur de 2 ou 3 points et un autre une valeur d'1 ou 2 points. Dans cette situation l'arbitre principal doit arrêter le combat (Time-Stop) et demander aux autres juges de points quelle technique ils ont vu. S'ils ont vu la même technique le combattant reçoit le point plus bas. S'ils ont vu des techniques différentes aucun point n'est accordé.
- Si l'arbitre ou les juges aimeraient approuver une touche aux deux combattants simultanément, quand tous les arbitres ou juges (3 personnes) évaluent et que l'un d'entre eux veut approuver un ou les points à un seul combattant, c'est le combattant pour lequel le plus de juges auront validé la touche qui obtiendra les points.
- Si le même nombre de points est signalé aux deux combattants, le même nombre de points est attribué aux deux combattants.
- Si deux arbitres et juges de points ne montrent aucune valeur, alors aucun point ne peut être attribué.
- Si un arbitre interrompt avec „STOP" le combat et qu'il donne un avertissement à un combattant, il ne peut pas lui attribuer simultanément un point. Par contre cette configuration permet d'attribuer des points à l'autre combattant.
- Si un combattant reçoit des points pendant que son adversaire fait simultanément pour la deuxième fois une infraction, le combattant qui s'est comporté correctement reçoit son ou ses points et celui qui a effectué l'infraction, obtient un point négatif.
- L'arbitre est autorisé, sans l'accord des juges de points, à faire valoir des points ou de sanctionner des fautes.

12.5. Décision de combat

Le vainqueur du combat est le combattant ayant le plus de points à l'issue du combat. En Point Fighting, le combat est arrêté quand il existe une différence de 10 points, témoignant d'une supériorité évidente.

Au Point Fighting, si l'issue est match nul, un round supplémentaire d'une minute est ajouté. Si ensuite l'issue est toujours encore match nul, la première touche qui a lieu durant un autre round supplémentaire détermine (anglais „Sudden Death") la victoire ou la défaite.

Si un combattant est disqualifié, son adversaire remporte la victoire. Sortir de la surface de combat à la dernière seconde est considéré comme refus de combat et donne un point négatif. La sortie répétée de la surface de combat peut mener à la disqualification.

En Light Contact et Kick-Light si l'issue est match nul, le système Sportdata donne gagnant le combattant ayant le plus de points à l'issue du combat.

S'il y a une différence de 15 points, donnés par au moins deux juges, le système Sportdata arrêtera le combat automatiquement.

12.6. Victoire par absence

Le combattant dont l'adversaire ne se présente pas au combat pour cause de blessure ou autres raisons devient vainqueur par absence.

12.7. Abandon sans décision

Un combat doit être arrêté sans décision quand il ne peut plus être continué selon les règles. Cette décision est prise sur l'accord conjoint de l'arbitre et des juges de points.

12.8. Renvoi

Si un combattant est renvoyé suite à une décision de l'arbitre ou qu'il reçoit une pénalité excessive, le combat est arrêté, sur l'accord conjoint de l'arbitre et des juges de points, et l'adversaire est déclaré vainqueur.

12.9. Changements de décision

Toutes les décisions officielles sont définitives et ne peuvent pas être changées sauf si :

- Des erreurs lors de l'addition des points ont été découvertes
- Quand un juge de points explique qu'il a interchangé les coins ou a fait une erreur
- Quand une infraction claire aux règles existe

13. Protestations

a. Si un coach souhaite déposer un protêt contre un score ou une décision, il doit le faire immédiatement auprès de l'arbitre qui dirige le combat (arbitre central).

b. Si le protêt ne peut pas être réglé, il faut faire appel au chef de surface. Si celui-ci ne peut pas non plus régler le protêt, il faut faire appel au superviseur (= membre de la commission d'arbitrage). Si ce dernier ne parvient pas non plus à régler le protêt, il est possible de faire appel au chef sportif contre le dépôt d'une caution de 50 francs. Le chef sportif est habilité à trancher la situation sur place. Si le protêt n'est pas fondé, la caution reste acquise à la fédération.

c. Le protêt est traité immédiatement.

14. Encadrants (Coaches)

a. Chaque combattant peut avoir maximum deux encadrants à son côté. Il doit avoir au moins un encadrant à son côté qui est responsable de lui sinon il ne peut pas disputer le combat.

b. Le combattant est lui-même responsable de son encadrant.

c. Seul les encadrants peuvent se trouver au bord du tapis.

d. Durant le combat, il est permis de donner des conseils, encouragements et d'aider. Le volume ne doit pas être excessif. Il est interdit d'utiliser des expressions méprisantes ou insultantes.

e. Un encadrant peut abandonner un combat au nom d'un combattant ou, si le combattant se trouve en de grandes difficultés, en jetant la serviette sur le tapis.

f. Durant le combat, aucun encadrant ne peut se trouver sur le tapis.

g. Chaque encadrant ou officiel est retenu de respecter le fair-play sportif.

h. Durant le combat, les encadrants n'ont pas le droit de mener des discussions avec l'arbitre ou les juges de points se trouvant en service.

i. Lors de l'assistance du combattant, les encadrants doivent s'abstenir de tout ce qui pourrait insulter ou importuner le jury, la partie adverse ou d'autres personnes.

j. Lors d'un comportement antisportif, des encadrants sont renvoyés de la surface de combat ou de la halle. Dans ce cas, un autre encadrant du combattant doit reprendre la place.

k. Les conséquences extrêmes, lors d'un non-respect des ordres donnés par l'arbitre, peuvent être que le combattant de l'encadrant soit aussi sanctionné avec des points négatifs voir disqualifié.

15. L'équipe de sanitaires

a. Aucune manifestation ne peut avoir lieu sans présence d'une équipe sanitaire.

b. L'équipe sanitaire doit communiquer à l'organisation du tournoi ou à l'intervenant des arbitres de combat son absence temporaire. Durant ce temps, aucun combat ne peut avoir lieu.

c. L'équipe sanitaire doit pouvoir agir immédiatement sur demande des arbitres.

d. L'équipe médicale doit avoir assez de matériel et personnel à sa disposition.

16. Arbitre et juge

L'arbitre est le souverain absolu sur le tapis. Il doit interpréter de manière loyale et juste les règles en vigueur tout en ayant de la compréhension pour des violations involontaires.

Il doit exprimer cela avec un comportement clair et évident, avec un langage et une gestuelle distincte de sorte que les combattants ainsi que les coaches puissent entendre et comprendre. Il est responsable du déroulement du combat et du respect des règles.

L'arbitre en chef ou le chef sportif peut suspendre un arbitre ou juge s'il est d'avis qu'il ne respecte pas les règles WAKO.

Si un arbitre devait agir d'une manière non autorisée, le combat peut être stoppé. L'arbitre en question est changé et remplacé par un arbitre neutre. Celui-ci mène le combat jusqu'à la fin.

16.1. Droits et devoirs d'un arbitre

a. Pour donner un point négatif, l'arbitre doit d'abord arrêter le combat (Time-Stop). Il doit se tourner vers les juges et leur signaler avec une voix forte quel combattant reçoit le point négatif et pourquoi.

b. Si une disqualification est nécessaire, l'arbitre doit d'abord en discuter avec les juges et tenir compte de leur évaluation, si toutes les règles ont été appliquées correctement.

c. L'arbitre peut, avec les juges, stopper un combat à tout moment pour une partialité en faveur de la santé et la sécurité d'un combattant.

d. Il peut, avec les juges interrompre à tout moment un combat si un combattant doit prendre des touches irrégulières, s'il est blessé ou si l'arbitre estime qu'il est incapable de continuer le combat.

e. Il peut ensemble avec les juges interrompre à tout moment le combat si un ou les deux combattants se comportent de manière antisportive. Dans ce cas, il peut disqualifier un ou les deux sportifs.

f. L'arbitre peut interrompre un combat pour attribuer un avertissement verbal, un avertissement officiel ou un point négatif, en accord avec les juges, en raison d'une violation des règles.

g. L'arbitre peut avertir un combattant si celui-ci utilise les interruptions (anglais „Time") pour se reposer ou s'il prend à l'adversaire la chance de faire des points. Un combattant peut-être disqualifié par l'arbitre ensemble avec les juges pour cause de retard volontaire ou refus du combat.

h. L'arbitre doit indiquer à chaque juge au moyen de signes de la main l'avertissement verbal, l'avertissement officiel ou les points négatifs et signaler de quel combattant il s'agit. Ensuite il fait continuer le combat. Si un avertissement verbal, un avertissement officiel et par deux fois un point négatif ont été prononcés et qu'ensuite une nouvelle violation de règles a lieu, le combattant est disqualifié.

i. La majorité des voix des juges est toujours déterminante pour les exemples figurants sous les paragraphes a–h.

16.2. Tâches de l'arbitre

a. Il doit s'assurer avant le début du combat que les juges et chronométreurs soient prêts à leur place.

b. Le chef de surface décide qui est responsable pour s'assurer que les combattants soient équipés conformément aux règles avec des habits propres et l'équipement de protection complet admis, qu'ils ne portent pas de bijoux et que les ongles des pieds soient coupés courts.

c. L'arbitre a le droit de renvoyer du coin des encadrants toutes les personnes non impliquées au combat (jusqu'à deux encadrants).

d. Si ses ordres ne sont pas suivis immédiatement, le combattant concerné peut être exclu du combat, c.à.d. le combattant peut perdre le combat en raison de non-respect du règlement sportif par son accompagnant.

e. Ses commandements sont en général „Time", „Time Out", „Fight", „Stopp" et „Break". Dans le cas où les combattants n'auraient pas entendu les commandements de séparation et qu'ils ne les respectent pas immédiatement, l'arbitre doit intervenir et cesser toute autre opération de combat ou avertir les combattants de respecter ses commandements avec une tape sur l'épaule.

f. Pour ne pas déranger un combat rapproché, l'arbitre ne devrait pas se trouver dans le chemin ou intervenir trop tôt. Il doit indiquer aux combattants avec des signes et gestes spécifiques les infractions aux règles.

g. L'arbitre est responsable que le combat ne soit mené ou continué uniquement lorsque les combattants sont absolument prêts à combattre. Lors du plus petit soupçon ou indication d'une capacité de combat réduite dû à un effet de coup ou blessure, le combat doit être interrompu. La faiblesse de la condition physique en fait également partie.

h. Si une blessure ou un KO a été causé par une infraction aux règles, la personne ayant effectué cette infraction est alors disqualifiée.

i. Si la blessure s'est produite suite au propre comportement du combattant, le combattant non blessé doit alors être déclaré vainqueur.

j. Dans le cas d'une blessure, le service sanitaire doit être appelé immédiatement sur la surface de combat pour constater la gravité de la blessure. Il incombe à l'arbitre principal de lancer le chronomètre pour Medical Time.

k. L'arbitre doit se déplacer constamment près des combattants pour pouvoir si besoin donner du poids à une décision en s'imposant immédiatement et en séparant personnellement les combattants.

l. Lors du commandement „Break", l'arbitre doit veiller à ce que les deux combattants effectuent un pas en arrière sans effectuer une opération de combat.

m. Lors d'infractions aux règles, l'arbitre doit en premier lieu rappeler à l'ordre. Lors de violations graves il doit donner un avertissement et indiquer que d'autres activités antisportives seront ensuite sanctionnées. Après un avertissement verbal, le premier avertissement officiel doit être indiqué clairement avec les doigts. Une deuxième infraction aux règles est en même temps sanctionnée d'un point négatif. Lors de comportement antisportif grave ou d'infractions aux règles graves, il peut aussi directement prononcer un point négatif.

n. Des infractions aux règles sont sanctionnées selon gravité de l'infraction avec des avertissements, points négatifs ou disqualifications. Pour chaque infraction aux règles, qui est commise par un encadrant, son combattant reçoit d'abord un avertissement verbal, puis un avertissement officiel et ensuite des points négatifs. Des infractions aux règles graves et sérieuses seront sanctionnées immédiatement avec un point négatif ou une disqualification. Dans le cas où un arbitre trouve nécessaire de prononcer une disqualification, il doit d'abord en discuter préalablement avec ses juges pour être sûr que tout se déroule conformément aux règles. La majorité des voix des juges décide.

o. Un combattant ne peut pas recevoir en même temps un avertissement officiel/point négatif et un point de touche.

p. Des points négatifs devraient en règle générale seulement être prononcés après des avertissements préalables (avertissement verbal, avertissement officiel). Trois points négatifs mènent automatiquement à la disqualification.

   Exemple : avertissement verbal → avertissement officiel → 1er point négatif → 2ème point négatif → disqualification

q. Un point négatif doit être exprimé clairement directement devant le combattant en levant le doigt suivi d'un mouvement de demi-cercle vers le bas et qui est également signalé à chaque juge assistant.

r. Pour annoncer le vainqueur, l'arbitre demande aux deux combattants de venir au milieu, prend les bras qui sont tournés vers lui et lève le bras du vainqueur en direction du public. Ensuite il regarde que les combattants se saluent de manière sportive.

s. Seul l'arbitre en chef ou le chef sportif peuvent stopper un combat en dehors du tapis. Ils doivent donner à l'arbitre un signe pour que celui-ci puisse donner le commandement pour l'interruption (anglais „Time").

17. Juges assistants

a. Un combat doit être arbitré non seulement par l'arbitre mais aussi par trois juges assistants (Light Contact et Kick-Light) ou deux juges assistants (Point Fighting). Ceux-ci sont respectivement assis au bord de la surface de combat ou debout et mobile sur la surface de combat.

b. Les juges assistants doivent juger la performance des combattants de manière impartiale et équitable au meilleur de leur connaissance et de leur conviction.

c. Feuilles de pointage: des clickers sont obligatoires lors d'une évaluation manuelle au Light Contact ou Kick-Light. Il est important de savoir avant un tournoi qui met à disposition les clickers (WAKO, organisateurs, juges).

d. Les résultats de leur évaluation sont marqués et sauvés dans le système sportdata.

   Les points négatifs sont comptabilisés dans le système sportdata. Durant le round, les juges ne peuvent sanctionner aucune infraction aux règles, ceci incombe à l'arbitre. Durant le round, les juges peuvent signaler à l'arbitre des infractions aux règles. En Light Contact et Kick-Light, pour chaque

sanction de point négatif, trois points de touches sont déduits immédiatement par le système sportdata. En Point Fighting un point de touche est déduit immédiatement par le système sportdata après une sanction de point négatif. La majorité des juges décide si des infractions aux règles doivent être sanctionnées.

e. Le résultat total des rounds sera additionné électroniquement par le système sportdata.

f. Chaque juge doit évaluer séparément chaque round. L'évaluation d'un round doit avoir lieu selon le nombre de touches effectives.

g. Chaque round en Light Contact et Kick-Light est évalué par le système sportdata. Le vainqueur est le combattant qui a le plus de point, ceci est aussi valable pour le Point Fighting.

h. Chaque combat rapproché au Light Contact et Kick-Light est à évaluer selon son aspect général sans tenir compte des touches individuelles, dans le cas où des touches individuelles ne sont plus reconnaissables. Pour ne pas désavantager le meilleur combattant rapproché, l'arbitre ne doit pas gêner un combat rapproché en progression ou le cesser prématurément.

i. À tous les tournois de Light Contact et Kick-Light un vainqueur sera automatiquement déterminé par le système Sportdata en cas d'égalité de points.

18. Chronométreur (Juge de table)

a. Le juge de table doit vérifier avant le début du combat si les paramètres dans le système sportdata pour le prochain combat sont corrects

b. Le juge de table interrompt et lance le chronomètre du combat dans le système de sportdata en fonction des indications de l'arbitre

c. Lorsque la durée du combat est terminée, il doit jeter sur la surface de combat un signe de temps

d. L'activité du juge de table est subordonné à l'arbitre

e. Quand il n'est pas clair si une touche ou une infraction aux règles est arrivée avant ou après un signe de temps, la majorité des arbitres et juges décide

f. Le juge de table comptabilise dans le système sportdata chaque sortie et sanction indiquée par l'arbitre

19. Officiels

19.1. Arbitre en chef

- L'arbitre en chef travaille étroitement avec le chef sportif
- Il contrôle le tapis sur lequel les combats sont disputés
- Il peut interrompre le combat pour répondre à des protestations ou les interpréter
- Il peut interrompre le combat s'il pense que les règles n'ont pas été appliquées correctement
- Il peut remplacer des arbitres qui n'assurent pas correctement leur travail.

19.2. Chef sportif

Assume la responsabilité des décisions et l'entière gestion du déroulement technique du tournoi (résultats, réclamations etc.).

20. Antidopage

a. Les dispositions du statut antidopage de Swiss Olympic sont en principe valables pour tous les sportifs qui font partie d'une association rattachée à Swiss Olympic ou qui font partie d'un de ces groupements, qui a une licence et qui participent aux compétitions

b. Toute prise de drogues ou d'autres substances interdites figurant sur la liste de dopage (www.antidoping.ch) présente un risque sérieux pour la santé des combattants et est interdite.

c. Toute infraction à ce code mène à une disqualification ou suspension.

d. Tout combattant qui refuse un examen médical ou un test antidopage peut être disqualifié ou suspendu. La même chose vaut pour les personnes qui soutiennent ce refus.

e. L'utilisation d'anesthésique local est autorisée après consultation avec le médecin présent du tournoi et son autorisation. Les règles antidopage de Swiss Olympic sont valables.

f. Le dopage est démontré en constatant (aussi par des tests préliminaires de drogues ou médicaments) des substances interdites dans l'urine ou le sang du combattant, lors de refus, d'empêchement ou d'autres manipulations d'un contrôle antidopage au sein ou en dehors de la compétition.
g. Sont interdites toutes les substances énumérées sur la liste antidopage de Swiss Olympic.
h. L'infraction à ces dispositions a comme conséquence la disqualification du combattant.
i. La reconnaissance de toute sanction supplémentaire imposée à un athlète, à un entraîneur ou à un encadrant par une association internationale compétente pour le même motif, est autorisée.
j. Des sanctions sont publiées de manière non anonyme sur le site internet de l'association.

21. Assurance

Les participants doivent s'assurer eux-mêmes contre les accidents et le vol. L'organisateur et la fédération ne peuvent être tenus pour responsable.

Tous les combattants doivent être assurés contre les conséquences d'un accident sportif. La responsabilité d'une couverture d'assurance suffisante (SUVA, assurance accident) est de la seule responsabilité des combattants. L'association WAKO SWITZERLAND ainsi que les organisateurs du tournoi n'acceptent aucune responsabilité en cas d'accident. Les sports de contact peuvent être classés dans les sports dits à risque. Selon l'article 50 OLAA (Ordonnance sur l'assurance-accidents), les assurances peuvent limiter les prestations en cas d'accident non professionnel. Les combattants / combattantes qui ne sont pas en mesure de fournir les performances nécessaires spécifiques au sport sans mettre leur santé en danger ne peuvent pas participer aux compétitions de la WAKO SUISSE. La participation est de votre plein gré et à vos risques et périls.

22. passeport/licence sportive WAKO pour les membres

Chaque combattant d'un club WKO doit présenter un passeport sportif valable de la Fédération suisse de kickboxing avec une licence annuelle actuelle. Les personnes externes doivent prendre une licence journalière WAKO.

23. Licence journalière et frais de participation des non-membres

Les écoles sportives externes peuvent tout de même participer aux tournois, ils doivent acheter une licence journalière et payer les frais de participation.

24. Personnes mineures

L'autorisation de participation des personnes mineures de moins de 18 ans en Point Fighting, Light Contact et Kick-Light doit être signée par le représentant légal sur page 4 du passeport de combat ou sur le formulaire à trouver sur le site de la fédération.

25. Frais

Au profit de l'organisateur :		
Frais d'inscription pour la 1ère catégorie	CHF 30.	
Frais d'inscription 2ème catégorie	CHF 20.-	par catégorie supplémentaire inscrite.
En faveur de la fédération :		
Passeport sportif WAKO	CHF 30.-	
Licence annuelle pour les membres de la WAKO	CHF 50.-	(pour les combattant(e)s de 12 ans et plus selon l'année de naissance, pour les combattants de moins de 12 ans gratuit)
Licence journalière pour les externes	CHF 15.-	
Frais de réinscription en cas d'inscription erronée inscriptions	CHF 15.-	