



Paris 2018, X^e Gay Games

Règlement officiel des compétitions d'arts martiaux multi-style Version française



Ce document est la traduction française du règlement IAGLMA anglais. En cas de problème d'interprétation des règles, seul le règlement en anglais fait foi.

Mot d'introduction

Vous trouverez dans ce document les règles et procédures d'arbitrage en vigueur pour les compétitions d'arts martiaux multi-style des 10^e Gay Games « Paris 2018 ».

Ouvert à tous ! *Les compétitions proposées sont accessibles à tous, c'est-à-dire à tous les niveaux de pratique, du débutant aux plus expérimentés, à tous les âges, à tous les genres, à toutes les orientations sexuelle. Les personnes avec des restrictions physiques peuvent également participer. En fonction du nombre de participants tout sera fait pour proposer les divisions les plus équilibrées possibles. Tous les styles d'arts martiaux sont les bienvenus et se retrouveront mis en compétition dans les mêmes épreuves.*

Les compétitions proposées *que vous trouverez dans ce document sont : les formes individuelles main vide et avec armes, les formes musicales, les formes par équipe, les formes en duo, le combat multi-style et la self-défense. Les compétitions de judo et de combat au sol, accessibles principalement aux pratiquants de judo ou jujitsu, font l'objet d'un règlement à part.*

L'équipe organisatrice des compétitions d'arts martiaux multi-styles pour les 10^e Gay Games « Paris 2018 » vous attend et se tient à votre disposition pour répondre à vos questions.

Bon « Gay Games » à tous !

1. FINALITES ET OBJECTIFS DE CE REGLEMENT

- 1.1. Ces règles régissent les tournois multi-styles. Toutes les instructions doivent être données en anglais ou dans la langue du pays hôte (c'est-à-dire pas dans une langue faisant allusion à des styles particuliers comme par exemple « kata », « hyung », « kumite »). Toutes les instructions doivent être données immédiatement avec le signal approprié de la main ou du drapeau.
- 1.2. Les finalités de ces Règles sont :
 - 1.2.1. D'établir des standards qui garantissent l'équité et l'impartialité des jugements et de l'arbitrage.
 - 1.2.2. D'établir les responsabilités des arbitres, des juges et des participants.
 - 1.2.3. De garantir une stricte équité et l'uniformité des méthodes de jugement et de valoriser l'autorité des arbitres centraux et des juges. La valeur de la compétition ne réside pas dans le fait de gagner mais dans le fait de mettre en place un bon esprit sportif et une atmosphère amicale. Dans les arts martiaux le seul vrai adversaire c'est soi-même.

2. SITUATIONS NON COUVERTES PAR CES REGLES

- 2.1. Lorsqu'une situation non couverte par ces règles a lieu, elle doit être traitée par une décision donnée par l'arbitre central, après consultation des juges, du directeur du tournoi et du responsable des officiels de l'IAGLMA.

3. DEFINITION DES TERMES

- 3.1. L'expression « **Pratiquant sur tapis** » désigne toute personne qui pratique un art martial qui le plus souvent s'exerce sur une surface amortie et inclut toutes les disciplines qui préfèrent une surface faite de tatamis (par ex. le judo, le jujitsu, l'aïkido).
- 3.2. L'expression « **Pratiquant sur sol** » désigne toute personne qui pratique un art martial qui le plus souvent s'exerce sur une surface dure (par ex. le karaté, le kung-fu, le tae kwon do).
- 3.3. Equivalence des rangs :

Débutants : ceintures blanches, jaunes ou oranges ; moins d'un an d'expérience.

Intermédiaires : ceintures vertes, bleues ou violettes ; entre un et deux ans d'expérience.

Avancés : ceintures rouges ou marrons ; entre deux et quatre ans d'expérience.

Ceintures noires : plus de 4 ans d'expérience.

L'expérience correspond à une pratique continue.

- 3.4. Le terme « **forme** » indique la réalisation d'une série d'attaques et défenses prédéfinies contre des adversaires imaginaires.

- 3.5. Les termes « **salutation** » ou « **salut** » indiquent toute salutation courtoise réalisée physiquement et/ou verbalement avant que l'activité ne soit engagée. Par exemple : saluer en s'inclinant.
- 3.6. Le terme « **zone de contact** » indique que la touche est permise dans cette zone.
- 3.7. Le terme « **zone cible** » indique que la touche n'est pas permise. Une technique vers une zone cible marque un point si la zone n'est pas touchée, qu'il reste une possibilité d'extension de la technique, qu'il n'y a pas d'interférence et que l'opposant n'a pas bloqué la technique. Voir règle 14.

NOTE : LE PREMIER CONTACT SUR UNE ZONE CIBLE VÉRIFIÉ PAR DEUX (2) JUGES DONNERA LIEU A UN AVERTISSEMENT OFFICIEL. LE SECOND CONTACT SUR UNE ZONE CIBLE VERIFIÉ PAR DEUX (2) JUGES DONNERA LIEU AUTOMATIQUEMENT A UNE DISQUALIFICATION.

- 3.8. **Contact léger** indique un contact non pénétrant ou ne provoquant pas de mouvement de l'adversaire comme résultat de la technique. Seule la touche est permise ; il ne peut y avoir de sang versé.
- 3.9. **Contact modéré** indique un contact avec une légère pénétration ou un léger mouvement de l'opposant comme résultat de la technique. Il ne peut y avoir de sang versé.
- 3.10. **Contact excessif** indique un contact avec une pénétration excessive ou un mouvement excessif de l'opposant comme résultat de la technique ou une violente distorsion du corps due à la force du coup au corps. Possiblement – mais pas nécessairement – cela peut donner lieu à une enflure ou à un saignement (même si cela n'a pas été vu par les juges). Tout sang versé à cause d'une technique d'un opposant est considéré comme un contact excessif. S'il y a un saignement (par exemple saignement du nez) et qu'aucun contact au visage ou à la tête n'est vu par les juges, les juges se consultent pour déterminer si le saignement est dû à un contact excessif. La mise en K.O. de l'opposant débouche automatiquement sur une disqualification.

REGLES ET PROCEDURES POUR LES PRATIQUANTS SUR SOL

4. PRINCIPES ET PROCEDURES GENERAUX

- 4.1. Voir l'ANNEXE A pour la liste des divisions
- 4.2. Tous les compétiteurs peuvent s'inscrire à autant de compétitions qu'ils le souhaitent mais compte tenu des contraintes de planning il ne leur est pas garanti qu'elles leurs seront toutes offertes. **Les phases de compétition ne seront pas retardées ou interrompues pour les compétiteurs qui participent à plus d'une division « main vide ».**
- 4.3. **Formes vides et avec armes** : s'il y a plus de 20 compétiteurs, les divisions peuvent être divisées entre hommes et femmes, plus de 45 ans, etc. S'il y a trop peu de compétiteurs (c'est-à-dire moins de 5), les divisions peuvent être regroupées.
- 4.4. **Self-défense** : S'il y a plus de 20 compétiteurs, les divisions de self-défense peuvent être divisées entre hommes et femmes, plus de 45 ans, etc.
- 4.5. **Combat libre** : Un équipement de protection est obligatoire pour toutes les divisions de combat. Cela inclut un casque, un protège-dent et des protections pour les mains et les pieds pour tous les compétiteurs. En fonction de la morphologie de chaque compétiteur, le port d'une coquille et/ou d'un protège poitrine est également obligatoire. Les protections pour les mains doivent recouvrir les jointures. Les protections pour les pieds doivent recouvrir les orteils et les talons. L'équipement peut être en mousse trempée ou en vinyle. Tous les équipements doivent être en bonne condition ou réparés. Voir aussi la règle 32.3.
- 4.6. Lorsque cela est possible, une **pesée** pour les divisions de combat sera organisée le jour précédant la compétition. Le dernier délai pour faire la pesée devra être le matin de la compétition. Toutes les catégories de poids devraient être inscrites à la fois en kilos et en livres (pounds).
- 4.7. La répartition finale des divisions de la compétition doit être décidée par les directeurs du tournoi en coordination avec les officiels de l'IAGLMA et sera basée sur le nombre de participants présents ou inscrits après une date limite déterminée à l'avance.
- 4.8. **En participant à la compétition, un compétiteur accepte implicitement de se mesurer à toute personne assignée à sa division.** (NOTE : un compétiteur est libre de saluer et sortir à tout moment mais il déclare alors forfait pour le match en cours et/ou la division dans laquelle il est engagé).
- 4.9. Les compétiteurs intégreront la division correspondant à leur âge, rang, poids, besoins spécifiques ou capacités mais la décision finale sur les divisions de la compétition sera prise par les directeurs du tournoi en coordination avec les officiels de l'IAGLMA. Les directeurs du tournoi, en coordination avec les officiels de l'IAGLMA, se réservent le droit de réunir les

divisions ayant trop peu de compétiteurs. Tout sera mis en œuvre pour éviter de faire se rencontrer des compétiteurs qui ne le devraient pas.

- 4.10. Les compétiteurs DOIVENT entrer dans la division correspondant au plus haut rang qu'ils ont obtenu dans quelque style que ce soit. Par exemple, par équité pour les ceintures blanches ou jaunes (c'est-à-dire pour ceux ayant moins d'un an d'expérience), un compétiteur ayant une ceinture noire dans au moins un style ne peut pas rentrer dans une division plus basse. Cette règle s'applique même si le compétiteur étudie parallèlement un autre style, autre que celui pour lequel il/elle a obtenu une ceinture noire, et qu'il a le grade de ceinture blanche ou jaune dans ce style.

5. CRITERES DE BASE POUR LE JUGEMENT DES FORMES MULTI-STYLE

- 5.1. Puissance : si cela est approprié
- 5.2. Positions : force et transitions entre chaque position
- 5.3. Equilibre
- 5.4. Contrôle du corps
- 5.5. Précision des techniques
- 5.6. Equivalence des côtés droit et gauche à moins qu'il n'y ait une raison physique pour que cela ne soit pas le cas
- 5.7. Rythme : comment les techniques individuelles sont regroupées entre elles
- 5.8. Fluidité : transitions entre les mouvements et groupes de mouvements
- 5.9. Élégance pour les mouvements lents ou circulaires
- 5.10. Harmonie générale
- 5.11. Contrôle de la respiration : commencement et fin sans énervement
- 5.12. Intensité : corps, regard, esprit
- 5.13. Autorité : contrôle complet sur le plan mental et physique tel que l'exige la forme
- 5.14. Synchronisation (formes en équipe uniquement) : exécution simultanée des techniques et des mouvements.

6. REGLES COMMUNES DES COMPETITIONS DE FORMES

- 6.1. Le système décimal à dix (10) points (à l'aide de cartes de score) devra être utilisé pour juger les formes. Le chiffre noir indique l'entier ; le chiffre rouge indique la décimale.
- 6.2. Le score le plus élevé et le score le plus bas attribués au compétiteur seront supprimés. Les trois scores restant seront additionnés pour déterminer le score total du compétiteur. Par exemple, si les scores sont 8, 7, 7, 7, 6, le 8 et le 6 sont éliminés et le score total est 21.
- 6.3. Le score doit toujours être **VISIBLE** pour le/les compétiteur(s) et pour le responsable des scores. Le responsable des scores doit les annoncer à haute voix. Il est de la responsabilité de chaque juge de vérifier que son score est annoncé de manière correcte.
- 6.4. Les trois premiers compétiteurs/équipes d'une division présenteront leur forme avant que tout score soit proposé. Les compétiteurs/équipes suivants seront notés immédiatement après la réalisation de leur forme.

- 6.5. En cas d'égalité, le plus haut et le plus petit score seront réintroduits dans le score final. S'il y a toujours égalité, les compétiteurs et équipes appartenant aux catégories en dessous de la ceinture noire peuvent choisir de refaire la même forme ou de faire une autre forme et ils sont de nouveau notés. Si l'égalité concerne des compétiteurs individuels ceinture noire, chaque compétiteur doit proposer une nouvelle forme et être de nouveau noté. Si l'égalité concerne deux équipes Ceinture Noire, chaque équipe peut choisir de proposer la même forme ou d'en faire une autre. Dans le cas d'une seconde égalité (quelle que soit la division), sur ordre de l'arbitre central, les juges pointeront le compétiteur/l'équipe dont ils pensent qu'elle est victorieuse. C'est la majorité des votes qui déterminera le vainqueur.
- 6.6. Les compétiteurs/équipes qui se présentent dans une division après que l'appel de la division a été réalisé ne seront pas autorisés à concourir. La seule exception concerne les juges ceinture noire. Tous les efforts seront faits pour organiser la compétition de telle manière que l'on ne retarde pas une compétition parce que des ceintures noires en jugent une autre. Cependant, les ceintures noires doivent savoir qu'elles peuvent être amenées à concourir de la sorte. C'est une possibilité parce que nous voulons qu'un maximum de ceintures noires expérimentées puisse juger la compétition des ceintures noires.
- 6.7. Un compétiteur ou une équipe ceinture noire qui oublie ou commet une erreur flagrante ne sera pas autorisé à recommencer la forme. Les compétiteurs et équipes en dessous de la catégorie ceinture noire peuvent demander la permission de recommencer leur forme mais une **PENALITE D'UN POINT doit être DEDUITE de leur score final cumulé**. Il est de la responsabilité de l'arbitre central de rappeler aux juges latéraux de noter uniquement la forme qui été terminée. L'arbitre central doit aussi informer le responsable du score qu'il doit déduire un point du score final agrégé.
- 6.8. Les compétiteurs/équipes de la compétition des formes doivent faire leur entrée sur l'aire de compétition par le côté opposé à celui des juges.
- 6.9. Au début de leur passage de forme, les compétiteurs et équipes doivent saluer les juges. Le choix de la forme du salut est laissé à la discrétion du compétiteur/de l'équipe.
- 6.10. Le compétiteur individuel devra énoncer son nom, le nom de son style et le nom de la forme qu'il présente lorsqu'il s'adresse aux juges. Le leader de l'équipe présente le nom de son équipe, le nom de son style et le nom de la forme quand il s'adresse aux juges. Le nom de l'instructeur, l'histoire du style ou de la forme ou tout autre discours n'est pas nécessaire.
- 6.11. L'arbitre central fait signe que le/les compétiteurs peuvent commencer.
- 6.12. **Suggestion** d'échelle de scores :
- | | |
|--------------------------------------|-------------------------------|
| Divisions des ceintures de couleur : | 6 à 8 avec 7.0 comme moyenne |
| Divisions des ceintures noires : | 7 à 10 avec 8.5 comme moyenne |

- 6.13. La forme sera notée à partir du moment où le compétiteur/l'équipe entre sur l'aire de compétition jusqu'à ce que le compétiteur/l'équipe se tienne en position d'attente et soit noté(e). Aucune forme ne doit durer plus de trois (3) minutes entre le moment où le compétiteur/l'équipe entre sur l'aire de compétition et la fin de sa forme. Le temps de présentation et de réalisation de la forme ne doit pas être interrompu par les juges. Après 3 minutes et 15 secondes il sera demandé au compétiteur/à l'équipe de terminer leur forme. Si le compétiteur/l'équipe continue, il/elle sera disqualifié.

Cette règle ne s'applique pas aux divisions de Tai Chi. Cependant, cette règle s'applique s'il n'y a pas de divisions séparée de Tai Chi et que ces compétiteurs sont incorporés à une autre division.

- 6.14. Toute manifestation physique ou verbale discourtoise à l'attention des juges lors de l'annonce du score ou à l'occasion de toute autre annonce officielle causera la déduction d'un point du score agrégé du compétiteur ou de l'équipe.

7. FORMES PAR EQUIPE

- 7.1. La compétition par équipe se déroule de la même manière que la compétition individuelle mais les formes doivent ici être exécutées de manière synchronisée entre les membres de l'équipe. Les formes doivent être des formes traditionnelles originaires de tout style d'art martial. Il s'agit d'une compétition à mains nues : les formes par équipe avec armes sont interdites.
- 7.2. Chaque équipe doit être identifiée par un nom donné par les compétiteurs. Chaque équipe est enregistrée et concourt sous ce nom.
- 7.3. Une équipe peut être constituée uniquement d'hommes, uniquement de femmes ou peut être mixte. Il n'y a pas de division d'après le sexe : les équipes concourent les unes contre les autres en fonction de leur niveau de pratique (voir la règle 7.7 et l'annexe A : divisions pour la compétition de formes par équipe).
- 7.4. Une équipe est composée de trois (3) compétiteurs. Tous les compétiteurs de l'équipe doivent être préenregistrés pour l'équipe et la division. Aucune substitution n'est permise après l'enregistrement. Un compétiteur ne peut pas s'enregistrer dans deux équipes différentes.
- 7.5. Si un compétiteur d'une équipe déclare forfait pour quelque raison, l'équipe est autorisée à concourir avec seulement deux compétiteurs mais **UN POINT DE PENALITE** est déduit de son score agrégé.
- 7.6. Le niveau de l'équipe détermine sa division. Ce niveau est défini par le compétiteur ayant le plus haut grade au sein de l'équipe. Les divisions pour la compétition de forme par équipe sont :
- 7.6.1. Equipes débutantes : uniquement des compétiteurs ceinture blanche, jaune ou orange (ou l'équivalence en nombre d'années d'expérience telle que définie à la règle 3.3).

- 7.6.2. Equipes intermédiaires : au moins un compétiteur ceinture verte, bleue/violette ou marron/rouge dans l'équipe (ou l'équivalence en nombre d'années d'expérience telle que définie à la règle 3.3).
- 7.6.3. Equipes ceintures noires : au moins un compétiteur ceinture noire dans l'équipe (ou l'équivalence en nombre d'années d'expérience telle que définie à la règle 3.3).
- 7.6.4. Ces divisions peuvent être étendues ou fusionnées en fonction du nombre d'équipes inscrites à la compétition (voir la règle 4.4 pour plus d'information).
- 7.7. L'évaluation d'une équipe repose sur les mêmes critères que pour l'évaluation des formes individuelles (voir règle 5). Le critère de synchronisation est cependant ajouté à ces critères de base. C'est un critère central pour l'évaluation de cette compétition.
- 7.8. Toute aide extérieure faite dans le but de faciliter la synchronisation des compétiteurs est INTERDITE. Par exemple :
- faire du bruit pour commencer et terminer la forme,
 - utiliser une respiration bruyante,
 - donner des coups sur le sol avec les pieds,
 - donner des coups sur la poitrine avec les bras,
 - donner un rythme par tout moyen depuis le bord de l'aire de compétition.
- 7.9. Une équipe ne doit pas être interrompue avant qu'elle ait fini ou avant la fin du temps limite (voir la règle 6.13 pour les limites de temps applicables). S'il apparaît qu'une aide extérieure a été utilisée pendant la forme, l'arbitre central ou tout juge latéral appelle à une consultation des juges AVANT que le score ne soit donné. Les juges et l'arbitre central évaluent cette faute en fonction de son impact sur la synchronisation (d'un impact léger à un impact important, qui correspond à une aide réelle et permanente à la synchronisation) et de la division à laquelle appartient l'équipe.
- Pour une aide légère à la synchronisation dans la division des débutants, l'arbitre central demande à l'équipe de recommencer immédiatement sa forme sans l'assistance utilisée précédemment. Pour l'équipe de débutants une nouvelle évaluation commence et la performance précédente ne doit pas être prise en compte pour la notation.
- Pour une aide importante à la synchronisation dans la division des débutants, l'arbitre central demande à l'équipe de recommencer sa forme sans l'assistance utilisée et un **POINT DE PENALITE** est déduit de son score agrégé. Il est de la responsabilité de l'arbitre central d'informer le responsable des scores qu'il doit déduire un point au score final agrégé de l'équipe en question.
- Pour une aide légère à la synchronisation dans la division intermédiaire, l'arbitre central demande à l'équipe de recommencer immédiatement la forme sans l'aide utilisée la première fois et un **POINT DE PENALITE** est enlevé au score final agrégé de l'équipe intermédiaire. Il est de la responsabilité de l'arbitre central d'informer le responsable du score qu'un point doit être déduit du score final agrégé de l'équipe sanctionnée.
- Pour une aide importante à la synchronisation dans la division intermédiaire l'équipe est disqualifiée.

Quelle que soit l'aide (légère ou importante) utilisée par une équipe ceinture noire, l'équipe est disqualifiée.

La contestation d'une décision suit la règle 29. Si une équipe qui bénéficie d'un second essai utilise encore un moyen extérieur pour se synchroniser durant la forme, elle est alors disqualifiée par les juges et aucune note n'est octroyée.

- 7.10. L'ordre de passage des équipes est tiré au sort. Si possible, l'ordre de passage doit être annoncé un jour avant le début de la compétition.
- 7.11. Tous les compétiteurs d'une équipe doivent entrer sur l'aire de compétition du côté opposé à l'arbitre central et offrir leurs salutations formelles. Voir les règles 6.9 et 6.10 pour plus d'informations.
- 7.12. Au signal de l'arbitre central, l'équipe peut commencer. Si le chef d'équipe a eu à s'avancer pour présenter l'équipe et saluer les juges, il recule à sa place de départ avant de commencer.
- 7.13. Tous les compétiteurs doivent commencer et finir la forme en face de l'arbitre central. Tous les compétiteurs doivent réaliser la forme dans la même direction et de manière synchronisée.
- 7.14. Pour les erreurs flagrantes commises durant le passage suivre la règle 6.7.
- 7.15. La notation des équipes suit les règles 6.1 à 6.4 et la règle 6.12.
- 7.16. En cas d'égalité, la règle 6.5 s'applique.
- 7.17. Disposition des juges pour la compétition par équipe :

Si possible, les juges latéraux de la compétition des formes par équipe doivent s'asseoir à chaque angle de l'aire de compétition, dans la zone de sécurité. L'arbitre central est assis dans la zone de sécurité au milieu du côté opposé à l'entrée des équipes. Ce côté est choisi de telle manière que l'arbitre central puisse avoir un contact visuel direct avec la table des scores et de mesure du temps.

7.17.1. Configuration pour cinq juges : 1 juge à chacun des 4 coins de l'aire de compétition et un arbitre central.

7.17.2. Configuration pour trois juges : 2 juges à chaque coin du côté opposé à celui de l'arbitre central.

8. FORMES AVEC ARMES

- 8.1. Toutes les armes doivent être inspectées par l'arbitre central ou par un juge désigné pendant que le groupe de compétiteurs se met en place. Le but de cette inspection est de déterminer (a) si l'arme est sûre et (b) de s'assurer que l'arme est une arme traditionnelle des arts martiaux faite en matériaux traditionnels (c'est-à-dire ni en plastique ni en caoutchouc).

- 8.2. Toutes les armes doivent être sous le contrôle constant du compétiteur. Il n'est pas permis de lancer ou faire voler des projectiles.
- 8.3. Si l'arme est tenue de telle manière que les juges (3 sur 5) considèrent que le compétiteur tient l'arme d'une manière dangereuse pour lui-même ou pour les autres, le compétiteur est disqualifié.
- 8.4. Si une arme est jugée peu sûre (c'est-à-dire des cordes élimées, des chaînes fragiles, une lame abîmée, etc.), le compétiteur aura deux (2) minutes pour remplacer l'arme ou la réparer.
- 8.5. Si l'arme se casse ou est cassée pendant la performance, le compétiteur est disqualifié.
- 8.6. Si l'arme tombe, le compétiteur ceinture noire est disqualifié. Les compétiteurs de ceinture de couleur ont le droit de recommencer une fois, mais un point sera déduit de leur score agrégé. Voir la règle 6.7.
- 8.7. Si l'arme est posée ou placée au sol, c'est aux juges de décider si ce placement a été fait par inadvertance ou de manière délibérée.

9. FORMES MUSICALES

- 9.1. Le temps limite pour une forme musicale est de trois (3) minutes. Le chronomètre commence à partir du moment où le compétiteur entre sur l'aire de compétition et ne doit pas être interrompu par les juges. Pour chaque seconde écoulée après trois minutes, un point est déduit du score total du compétiteur. Après 3 minutes et 6 secondes le compétiteur est disqualifié.
- 9.2. La forme musicale sera évaluée comme les formes régulières mis à part que, tout comme pour les formes ouvertes, les éléments créatifs non traditionnels s'ajouteront - et non se retrancheront - des scores.
- 9.3. Chaque compétiteur doit fournir sa propre musique et source de musique. L'électricité sera fournie mais des batteries de secours sont recommandées. Il est recommandé d'avoir des enregistrements/CD de secours et des convertisseurs de prises.
- 9.4. Les armes ne sont pas autorisées dans cette division. Cela inclut les éventails. Une division de forme musicale avec arme peut éventuellement être ajoutée.
- 9.5. Un seul compétiteur peut concourir, c'est-à-dire qu'il ne peut y avoir une interaction entre deux personnes.

- 9.6. Il est vivement recommandé que les compétiteurs se fassent aider d'un assistant pour commencer et surveiller la musique.
- 9.7. Une (1) seule tentative pour réparer la source de musique ou l'appareil la diffusant sera autorisée et ce en deux (2) minutes maximum. Un second échec de la machine ou de la musique conduira à la disqualification du compétiteur.
- 9.8. L'échelle de score suggérée est la même que pour les formes à main vide et avec armes. Voir les règles 6.1 à 6.5 et la règle 6.12.

10. GRAND CHAMPIONNAT – FORMES (si applicable)

Non traduit car non prévu pour les Gay Games de Paris 2018. L'idée eût été d'organiser une compétition supplémentaire entre les gagnants des divisions ceintures noires.

11. COMPETITION DE FORMES EN DUO

11.1. Main vide

- 11.1.1. Deux compétiteurs (pouvant être deux hommes, deux femmes, une femme et un homme, une personne valide et un handicapé, des personnes de deux styles différents, des personnes de deux rangs différents bien qu'il soit habituellement préférable qu'elles soient de rangs proches) sont notés en tant qu'équipe.
- 11.1.2. Les compétiteurs utilisent des mouvements continus d'attaque et de défense, c'est-à-dire comme un combat chorégraphié. Ce n'est pas une parodie de self-défense, de telle sorte qu'un compétiteur ne « gagne » pas à la fin ou ne finit pas écrasé. Les compétiteurs travaillent ensemble pour démontrer des attaques et défenses variées, similaires à l'Aikido, aux katas de judo mais en mouvement continu, sans arrêts.
- 11.1.3. Les règles de l'IAGLMA au sujet des formes s'appliquent ici. Cependant le temps limite pour ces formes est de 5 minutes. Voir la règle 6.

11.2. Armes

- 11.2.1. Les mêmes définitions que pour les règles 11.1.1 et 11.1.2 s'appliquent, à la seule différence que sont incorporées des armes. Ces sets sont habituellement réalisés avec une arme longue contre une arme courte mais cela peut être tout aussi bien une arme longue contre une arme longue, une arme courte contre une arme courte. Les sets peuvent aussi être main vide contre arme.

- 11.2.2. Les sets peuvent commencer main vide et se poursuivre avec des techniques utilisant des armes. Les armes sont placées au sol, sur le bord de l'aire de compétition. Lorsqu'un compétiteur a besoin d'une arme, celui-ci la prend le plus vite possible.
 - 11.2.3. Le nombre d'armes utilisées pour le set est limité à 4.
 - 11.2.4. Les règles de l'IAGLMA au sujet des formes avec armes s'appliquent. Cependant le temps limite pour ces sets est de 5 minutes. Voir la règle 8.
- 11.3. La compétition des sets à deux personnes suit l'équivalence de rang telle que définie à la règle 3.3. Pour les équipes avec des compétiteurs d'un niveau différent, le compétiteur avec le plus haut rang détermine à quelle division l'équipe appartient.

COMBAT POUR LES PRATIQUANTS AU SOL

12. COMBAT : PAS DE CONTACT AU VISAGE/ A LA TETE

- 12.1. Dans toutes les divisions « ceintures de couleur », il N'Y A PAS DE CONTACT AU VISAGE OU A LA TETE. La zone du visage correspond au masque du visage, de la base des cheveux au menton et d'une oreille à l'autre. Cela **N'INCLUT PAS** la gorge, les côtés ou l'arrière de la nuque, le sommet ou l'arrière de la tête qui ne sont jamais ni une zone cible, ni une zone de touche (pour les ceintures noires voir la règle 12.5).
- 12.2. Dans les divisions « ceintures de couleur », le visage est une **ZONE CIBLE**. Le visage en tant que zone cible correspond au masque du visage, de la base des cheveux au menton et d'une oreille à l'autre. Cela **N'INCLUT PAS** la gorge, les côtés ou l'arrière de la nuque, le sommet ou l'arrière de la tête. Un coup valable et qui rapporte des points doit être juste à une fraction de pouce (quelques centimètres) du contact, sans interférence et sans être bloqué par l'opposant. Il doit rester encore des possibilités d'extension de la technique. Voir règle 22.12.
- 12.3. Si un compétiteur, alors qu'il **ESSAYE** de marquer un point avec un coup de pied, un coup de poing ou n'importe quel autre type de coup direct, inflige une coupure qui provoque un saignement interne ou externe, une lacération, un bleu, une abrasion, une enflure de la peau du visage, il/elle sera automatiquement disqualifié(e).
- 12.4. S'il y a du sang ou une blessure sérieuse, une disqualification doit être prononcée par l'arbitre central. La règle de la majorité n'est pas requise pour un saignement ou une blessure sérieuse, la disqualification est automatique. Cependant, la règle de la majorité (3 sur 5) décidera si la blessure est suffisamment sérieuse pour mériter la disqualification pour une blessure sans saignement.
- 12.5. Le **CONTACT LEGER** est autorisé pour les divisions « ceintures noires ». Cependant, les règles 12.3 et 12.4 s'appliquent toujours. Un **CONTACT LEGER SIGNIFIE TOUCHER**. Si la tête de l'opposant bouge de manière significative du fait du contact et que deux (2) juges signalent un contact, le compétiteur qui a ainsi fait bouger la tête reçoit un avertissement. Un second contact durant le match qui provoque de nouveau un mouvement significatif de la tête et pour lequel deux (2) juges signalent un contact, provoquera automatiquement la disqualification du compétiteur concerné. (Voir la note à la fin de la règle 21).

Si une majorité de juges (3 sur 5) signale un contact excessif dès le premier appel, le compétiteur sur lequel l'appel est fait est automatiquement disqualifié, même s'il n'y a pas de sang, d'enflure ou de blessure sérieuse observable.

La zone de touche et de cible correspond au masque du visage, de la base des cheveux au menton et d'une oreille à l'autre. Cela **N'INCLUT PAS** la gorge, les côtés ou l'arrière de la

nuque, le sommet ou l'arrière de la tête qui ne sont jamais ni une zone cible, ni une zone de touche.

NOTE : si l'assurance contractée par l'IAGLMA et/ou les directeurs du tournoi ne permet pas le contact au visage ou enlève d'autres zones de score, ces zones deviendront des zones cibles dans toutes les divisions, y compris les divisions « ceintures noires ».

13. REGLES DE CONTACT AU CORPS

- 13.1. Pour toutes les divisions le **CONTACT MODERE** (voir règle 3.9) au corps est autorisé. Un contact modéré ne signifie pas bousculer son opposant sur ses deux pieds. Une touche sur les flancs, la poitrine ou la région abdominale doit être **VISIBLE ET CONTROLÉ**. Une touche légère donne aussi lieu à un point mais il faut absolument toucher.
- 13.2. Un **CONTACT EXCESSIF AU CORPS** (voir règle 3.10) doit être traité de la manière suivante : si deux (2) juges annoncent un contact excessif, le compétiteur reçoit un avertissement. Si deux (2) juges annoncent une seconde fois un contact excessif, le compétiteur est automatiquement disqualifié. Si une majorité de juge, c'est-à-dire trois (3) sur cinq (5), annoncent un contact excessif la première fois, le compétiteur pour lequel cette annonce est faite est disqualifié. (Voir la note à la fin de la règle 21).
- 13.3. Si, à tout moment du match, une majorité d'officiels décide qu'un compétiteur ne peut ou ne doit pas continuer à cause des blessures qu'il a reçu dans le match, le compétiteur qui a infligé la blessure doit être disqualifié si elle a été infligée alors qu'il essayait de placer une technique.
- 13.4. Si un compétiteur glisse, tombe et se blesse, son opposant n'est pas disqualifié à moins qu'il/elle l'ait poussé ou qu'il/elle ait provoqué la chute par un contact excessif. Voir la règle 17.10.

14. CONTACT RAPPORTANT DES POINTS ET ZONES CIBLES

- 14.1. Les zones de contact rapportant des points sont **la zone du masque du visage** (pour les ceintures noires uniquement), **le torse** (ce qui inclut la poitrine et la zone abdominale au-dessus de la ceinture) **et les flancs** (côtés) **du torse**.
- 14.2. Il n'y aura aucun contact sur les épaules ou sur le bas-ventre. (Pour les ceintures noires voir les règles 12.5 et 14.3).
- 14.3. **LE BAS-VENTRE EST UNE ZONE CIBLE UNIQUEMENT POUR LES CEINTURES NOIRES.**
« Zone cible » signifie aucun contact. Un point qui marque doit être réalisé à une fraction de pouce (quelques centimètres) du contact, sans interférence et sans qu'il ne soit bloqué par l'adversaire. Il doit rester une possibilité d'extension à la technique. Une touche = un avertissement ; 2 touches = disqualification. Voir règle 3.7.

Le bas-ventre désigne, à l'avant, une région triangulaire qui se situe environ deux (2) pouces (5 centimètres) sous le nombril. Le dessous, entre les jambes (c'est-à-dire la zone exposée aux coups de pied), n'est pas une zone cible.

NOTE : si l'assurance contractée par l'IAGLMA et/ou les directeurs du tournoi ne permet pas que le bas-ventre soit une zone cible, alors il sera éliminé des zones permettant de marquer des points.

- 14.4. Les reins ne sont pas une zone cible ni une zone de contact pour les divisions « ceintures de couleur ». Les reins sont situés de chaque côté de la colonne vertébrale, partiellement couverts par les côtes.
- 14.5. Les balayages sont autorisés dans toutes les divisions. Les balayages ne sont pas autorisés contre une articulation. Les balayages ne peuvent être exécutés que dans le dernier tiers du bas de la jambe, c'est-à-dire entre le pied et le genou. L'attaquant ne doit utiliser que le dernier tiers du bas de sa jambe, c'est-à-dire la zone de la jambe qui se situe entre son pied et son genou. Les tentatives de balayage qui seront exécutées au-dessus de cette région seront considérées comme des coups et seront des fautes. Un balayage n'octroie pas de point en lui-même et doit être suivi immédiatement par une technique habile exécutée de manière continue avec le corps de la personne balayée gardée sous contrôle à tout moment. Les balayages pour lesquels le corps de défenseur n'est pas contrôlé et ceux qui blessent le défenseur sont des fautes. Les balayages pour lesquels l'attaquant tombe au sol ne sont pas permis.

15. COMMENT MARQUER UN POINT ?

- 15.1. Les techniques qui peuvent être utilisées pour marquer un point sont :
- 1) les coups de poing, les retours de poing, les coups de poing en marteau, la crête de la main, le bord de la main, le « talon » de la paume de la main, un coup du poignet
 - 2) un coup de pied latéral, un coup de pied circulaire, un coup de pied circulaire arrière, un coup du talon du pied, un coup de pied arrière, un coup de pied ascendant, un coup de pied descendant
 - 3) et n'importe lequel des coups ci-dessus exécuté avec un saut ou en tournant. Cela inclut toute technique pour laquelle le compétiteur tombe au sol avec un coup de pied ou une technique de main qui atteint une zone cible légale ou une zone de contact légale.
- 15.2. Les techniques qui ne doivent pas être utilisées sont :
- 1) les coups de tête,
 - 2) les coups avec les doigts,
 - 3) les techniques qui défoncent et endommagent,
 - 4) les techniques à la gorge,

- 5) les techniques à l'aveugle,
- 6) toute projection au sol ou balayage **pour lequel le corps de l'adversaire n'est pas gardé sous contrôle,**
- 7) un saut ou un mouvement circulaire pour lequel le corps de l'attaquant n'est pas contrôlé,
- 8) toute autre technique non contrôlée.

16. COMMENT RECONNAITRE UN POINT ?

- 16.1. Tout point octroyé est reconnaissable sur la base de :
- (1) une forme correcte,
 - (2) une distance correcte,
 - (3) l'équilibre du corps et son contrôle,
 - (4) la force de la technique,
 - (5) l'absence d'interférence évidente,
 - (6) la conservation d'une capacité d'extension pour le coup porté.

17. SYSTEME DE POINTS ET DUREE DES MATCHS

- 17.1. Les matchs de toutes les divisions en dessous de la ceinture noire durent deux (2) minutes au total ou trois (3) points, en fonction du premier atteint. Le temps ne peut être arrêté que par l'arbitre central dans le but de permettre un ajustement des équipements, pour entendre une protestation légitime, pour assister un compétiteur blessé ou si un vote des juges prend plus de temps que la normale pour octroyer un point, évaluer une pénalité, donner un avertissement ou faire revenir les compétiteurs au centre de l'aire de compétition.
- 17.2. Les matchs de toutes les divisions ceinture noire durent trois (3) minutes et tous les points sont comptés. La règle des cinq (5) points d'avance est appliquée. C'est-à-dire que tout compétiteur qui marque 5 points de plus que son adversaire gagne le match.
- 17.3. Seuls des points entiers sont octroyés pour les techniques de pied et de main.
- 17.4. Une majorité d'officiels (3 sur 5 ou 2 sur 3) doit être d'accord pour octroyer un point. Tous les efforts seront faits pour avoir un panel de 5 juges pour toutes les divisions. Cependant, si nécessaire, les officiels de l'IAGLMA et/ou les directeurs du tournoi se réservent le droit de permettre qu'une aire de compétition ne fonctionne qu'avec 3 juges.
- 17.5. Un compétiteur qui n'a qu'un (1) pied à l'intérieur de la zone de compétition peut marquer un point sur son opposant ou son adversaire en marquant un sur lui. Le pied à l'intérieur de l'aire de compétition doit être le pied pivot.
- 17.6. L'arbitre central et les juges doivent désigner un vainqueur pour tous les matchs. Aucune égalité n'est permise.

NOTE : tout compétiteur a le droit de saluer et quitter l'aire de compétition à n'importe quel moment selon son bon vouloir. Tout instructeur peut demander à son élève de saluer et quitter l'aire de compétition selon son bon vouloir. Cependant cela doit être fait d'une manière traditionnelle et courtoise. De plus, tout compétiteur qui quitte l'aire de compétition déclare forfait pour le match en cours et/ou sa division entière.

- 17.7. Pour tout temps additionnel sera appliquée la règle de la « mort subite » (le premier qui marque gagne) sauf pour les divisions des ceintures noires où un temps supplémentaire d'une (1) minute est octroyé et ensuite, si nécessaire, la règle de la « mort subite » s'appliquera. Il y aura un intervalle de 30 secondes avant que le temps supplémentaire ou la « mort subite » ne commence.
- 17.8. Le temps limite pour un match ne doit pas être inférieur à deux (2) minutes de temps continu ou supérieur à trois (3) minutes de temps continu. Cela n'inclut pas le temps supplémentaire et/ou la victoire par « mort subite » utilisés pour mettre fin à une égalité dans un match.
- 17.9. Les compétiteurs peuvent gagner de la manière suivante :
- 17.9.1. Ils marquent le nombre de points suffisants pour gagner (voir règles 17.1 et 17.2) ou ont le plus de points lorsque le temps de match s'est écoulé ;
 - 17.9.2. Leur opposant est disqualifié ;
 - 17.9.3. Leur opposant viole une règle ;
 - 17.9.4. L'adversaire salue et quitte l'aire de compétition. (NOTE : un compétiteur peut saluer et sortir à tout moment selon son propre bon vouloir et sans avoir à s'en justifier. Ce participant déclare alors forfait pour sa participation au match et/ou à la division. Voir règle 30.13).
- 17.10. Un compétiteur qui a glissé et qui est tombé ne doit pas être l'objet d'une attaque. L'arbitre central doit intervenir et faire reprendre le match. Une blessure due à une glissade et une chute n'est pas de la responsabilité de l'opposant. Voir règle 13.
- 17.11. Si un compétiteur est sonné, un temps raisonnable (cinq (5) minutes ou moins) lui sera accordé pour lui permettre de recouvrer ses esprits.
- 17.12. Lorsqu'il y a une blessure, une discussion ou toute autre interruption, les compétiteurs non concernés doivent s'agenouiller ou s'asseoir face à face, à une distance correcte l'un de l'autre, jusqu'à ce qu'il leur soit demandé de se lever et de continuer.

18. GRAND CHAMPIONNAT DE COMBAT

Non traduit car non prévu pour les Gay Games de Paris 2018. L'idée aurait été d'organiser une compétition supplémentaire entre les gagnants des divisions de combat ceintures noires.

19. COMBAT PAR EQUIPE

Non traduit car non prévu pour les Gay Games de Paris 2018.

20. SELF DEFENSE

20.1. Toutes les séries de self défense doivent être réalisées de manière continue, dans un style réaliste et AVEC UNE ATTENTION CONSTANTE A LA SECURITE. Une pause est faite après chaque série de 3 attaques afin que les juges puissent entrer leurs scores et que les compétiteurs puissent sécuriser leurs armes et ajuster leur tenue. Chaque contre-attaque de chaque série est notée d'un score séparé maximal de 10 points pour un score maximum possible de :

- 90 points dans les divisions « Ceintures Noires »,
- 60 points dans les divisions « Intermédiaires »/ « Avancés »,
- 30 points dans les divisions « Débutants ».

La notation sera faite après chaque série. Le score le plus élevé et celui le plus bas seront éliminés et les scores restants seront additionnés afin de déterminer le score final du compétiteur. En cas d'égalité, le score le plus haut et le score le plus bas seront réintroduits afin de départager l'égalité.

20.2. Les divisions de self défense sont évaluées par un panel de sept juges : un juge à chacun des quatre angles de l'aire de compétition, les trois juges restants placés le long des côtés de l'aire de compétition. Tous les efforts seront faits afin d'inclure à la fois des pratiquants sur tapis et des pratiquants sur sol dans le panel des arbitres. Les juges évalueront les compétiteurs sur la base du réalisme, de la précision et de la pertinence des techniques défensives contre l'attaque. *Les positions philosophiques et stylistiques sur la bonne manière « d'achever » l'attaquant (c'est-à-dire savoir s'il vaut mieux le tuer, le rendre inopérant ou s'enfuir) ne doivent pas influencer la notation des juges.*

20.3. Les compétiteurs sont encouragés à venir avec leurs propres partenaires. Au cas où un compétiteur viendrait sans partenaires, les Directeurs du Tournoi doivent faire tout leur possible pour fournir les partenaires lui permettant de concourir.

20.4. Les couteaux utilisés doivent être en caoutchouc, bois, plastique rigide ou métal émoussé (pas de lames tranchantes). Les bâtons doivent être longs d'approximativement 26 pouces (66 cm) (taille d'une épée d'escrime), faits de bois léger ou de bambou.

20.5. La seule exigence pour la tenue est que les compétiteurs aient le haut et le bas de leur corps convenablement couverts (un tee-shirt et un short sont considérés comme une couverture adéquate), pas d'objets durs (tels que des bijoux en métal ou des lunettes) ; les compétiteurs feront leur démonstration sur une surface constituée de tapis, aucune chaussure ne sera autorisée (chaussettes et pieds nus uniquement).

- 20.6. La compétition sera divisée en catégories basées sur les niveaux d'expérience des compétiteurs. Les hommes et les femmes concourront ensemble dans les mêmes divisions, à moins qu'il y ait un nombre suffisant de compétiteurs pour garantir des divisions séparées.
- 20.7. Les séries doivent être réalisées dans l'ordre donné. S'il n'y a pas d'instruction spécifique contraire, un ou plusieurs attaquants pourront être utilisés et l'attaque peut provenir de toutes les directions (c'est-à-dire d'en face, de derrière ou de sur les côtés du défenseur).
- Débutants : uniquement la série n°1
- Intermédiaires/Avancés : les séries n°2 et n°3
- Ceintures noires : les séries n°4, n°5 et n°6
- 20.8. **Séries de la compétition de Self Défense** : le Directeur du Tournoi choisit un total de neuf (9) techniques d'attaque pour les ceintures noires (séries n°4, n°5 et n°6), six (6) techniques d'attaque pour les Intermédiaires/Avancés (séries n°2 et n°3) et trois (3) techniques d'attaque pour les Débutants (série n°1).

Ces techniques doivent être publiées au moins trois (3) mois avant une compétition locale se déroulant sous les règles de l'IAGLMA, six (6) mois avant une compétition régionale, un (1) an avant une compétition internationale. **Voir annexe D, « Techniques de self défense de l'IAGLMA », qui présente la liste de toutes les techniques d'attaque possible.**

Les séries de 3 attaques retenues pour les 10^e Gay Games « Paris 2018 » sont (**voir aussi l'annexe E**):

- Série n°1 :** **Coup de poing du côté opposé de la jambe avancée donné au niveau du torse**
Saisie du revers avec une main, coup de poing avec l'autre main
Coup de pied direct de face
- Série n°2 :** **De face, saisie du revers avec les deux mains**
Coup porté sur la tête à l'aide d'un bâton type « escrime »
Étranglement depuis l'arrière avec l'avant-bras
- Série n°3 :** **Coup de pied circulaire**
Le défenseur couché, l'attaquant en position de garde
Attaque au couteau sur le corps dans un mouvement façon sabre
- Série n°4 :** **En position d'attaque dominante, l'attaquant est assis à califourchon sur le**
défenseur qui est couché
Clé appliquée sur la tête et tenue de côté
Deux coups de poing circulaires au visage
- Série n°5 :** **Coup horizontal au torse avec un bâton type « escrime »**

Défense contre deux attaquants, les attaques sont au choix mais elles doivent être simultanées
Coup de pied (de n'importe quelle hauteur et de n'importe quel style)

Série n°6 : Attaque au couteau par-dessus la tête
Couteau tenu contre la gorge de face
Pistolet contre le corps de face

21. DISQUALIFICATIONS

- 21.1. Les situations suivantes sont cause de disqualification :
- 21.1.1. Le compétiteur, l'entraîneur ou les membres de l'équipe du compétiteur ignorent les instructions de l'arbitre central ou des juges.
 - 21.1.2. Un compétiteur perd le contrôle de lui-même.
 - 21.1.3. Un compétiteur paralyse ou prolonge délibérément une compétition.
 - 21.1.4. Un compétiteur pousse des cris à tout va, fait des remarques ou a des gestes déplacés à l'encontre de son opposant, de l'arbitre central, des juges ou des officiels.
 - 21.1.5. Si les deux compétiteurs sont en dehors de l'aire de compétition et que l'un d'entre eux est atteint par un coup suffisamment fort pour mériter la disqualification, les règles de disqualification s'appliquent malgré tout.
 - 21.1.6. Un compétiteur reçoit deux avertissements DE MEME NATURE (c'est-à-dire deux coup de pied bas, deux techniques faites à l'aveugle, deux appels pour contact au visage) soit de la part des juges ou de l'arbitre central pour violation d'une règle du tournoi.
 - 21.1.7. Un compétiteur reçoit trois avertissements DE TOUTE NATURE de la part des juges ou de l'arbitre central pour violation d'une règle du tournoi.
 - 21.1.8. Si une blessure visible ou sérieuse (sang, bosse, enflure) est causée par l'attaquant, l'attaquant perd le match.
 - 21.1.9. Si un compétiteur manque de respect aux officiels ou fait des remarques désobligeantes sur le tournoi ou les officiels, il est disqualifié de tout le reste de la compétition.
 - 21.1.10. Tout compétiteur qui se présente sur l'aire de compétition sans son équipement aura deux (2) minutes pour obtenir le bon équipement avant d'être disqualifié. L'équipement doit être dans des conditions acceptables.
 - 21.1.11. Les compétiteurs doivent être sur l'aire de compétition désignée dans les trois (3) minutes suivant l'annonce du début de la compétition pour leur division. Un appel sera fait. Tout compétiteur inscrit dans la division et qui ne se présente pas à l'appel aura deux (2) minutes pour se présenter sur l'aire de compétition désignée et se faire connaître auprès des officiels officiant pour cette compétition. Si à la fin de l'appel et de la période de grâce de deux (2) minutes un compétiteur ne se présente toujours pas aux officiels, ce compétiteur est déclaré forfait et perd la possibilité de participer à la compétition. **Une fois que le tableau de compétition aura été arrêté et les adversaires assignés, personne ne sera ajouté à la compétition.**

NOTE : Les compétiteurs doivent recevoir au moins un (1) avertissement officiel avant d'être disqualifiés pour toute autre situation qu'une conduite dangereuse ou mal

intentionnée. (NOTE : les conduites dangereuses ou mal intentionnées incluent le contact excessif. Voir règles 12 et 13).

22. ACTIONS INTERDITES

- 22.1. Le contact au visage pour les divisions des ceintures de couleur (pour les divisions ceinture noire voir la règle 12.5).
- 22.2. Des attaques délibérées et répétées aux tibias.
- 22.3. Les attaques sur les articulations des hanches, aux genoux, aux articulations du coup de pied, à l'arrière ou au sommet de la tête, à la gorge, à la colonne vertébrale ou au bas-ventre (**NOTE** : le bas-ventre est une **ZONE CIBLE** pour les divisions des ceintures noires uniquement. **TOUT CONTACT AU BAS VENTRE est interdit**. Voir règle 14.3).
- 22.4. Donner des coups ou percuter l'opposant avec la tête ou le corps, les coups avec les doigts, pousser et/ou bousculer, les techniques pénétrantes et feintes, les techniques à l'aveugle et non contrôlées.
- 22.5. Attraper ou tenir l'adversaire de manière excessive. Les saisies et prises ne doivent pas durer plus d'une seconde et doivent être immédiatement suivies d'une attaque.
- 22.6. Retarder le match.
- 22.7. ***Pas de coaching depuis les bords de l'aire de compétition.*** Une première violation donnera lieu à un avertissement pour l'entraîneur du compétiteur. La violation suivante donnera lieu à la disqualification du compétiteur qui a été coaché. L'entraîneur/professeur d'un compétiteur ne doit pas entrer sur l'aire de compétition durant la compétition ni ordonner que la compétition s'arrête. L'entraîneur/professeur ou collègue peut demander au juge latéral d'arrêter le match et demander la permission que la règle soit clarifiée avec l'arbitre central. Voir la règle 29. Les juges doivent libérer la zone directement autour de l'aire de compétition de la présence des entraîneurs, d'autres compétiteurs ou de spectateurs.
- 22.8. Pas de balayages sur les articulations.
- 22.9. Les compétiteurs ne doivent pas pousser leur opposant en dehors de l'aire de compétition.
- 22.10. Pas d'attaque aux reins dans les divisions « ceintures de couleur ».

- 22.11. Pas de balayages ou de saisie des pieds pour amener au sol dans les divisions « ceintures de couleur ».
- 22.12. Pas de contact au visage dans les divisions « ceintures de couleur ». Cependant, le visage est une **ZONE CIBLE**. Par conséquent, une technique au visage qui n'est pas bloquée par l'opposant et pour laquelle il reste une capacité d'extension peut marquer un point. Voir la règle 12.2.
- 22.13. **LE BAS DU VENTRE N'EST JAMAIS NI UNE ZONE DE CONTACT, NI UNE ZONE CIBLE POUR LES DIVISIONS « CEINTURES DE COULEUR ».** Voir règle 12.2.

23. SORTIE DE LA ZONE DE COMPETITION

- 23.1. Un compétiteur qui sort de l'aire de compétition afin d'éviter une attaque alors qu'il ne fait aucun effort offensif ou de contre-attaque sera considéré comme sortant des limites. Le compétiteur doit être averti deux fois (2x) par l'arbitre central. A la **troisième** violation, un point est octroyé à l'opposant.

24. AUTRES TECHNIQUES AUTORISEES

- 24.1. Les balayages et les saisies du pied pour amener l'adversaire au sol sont autorisés **UNIQUEMENT DANS LES DIVISIONS CEINTURES NOIRES** (voir règles 14.5 et 22.11) mais doivent être suivies par une technique maîtrisée exécutée dans un mouvement continu. (**NOTE** : le compétiteur qui amène l'autre au sol doit habilement contrôler l'opposant tout au long de la prise vers le sol sinon la technique n'est pas correcte et ne démontre pas l'équilibre du corps et le contrôle adéquats. Dans ce cas il n'y a pas de point marqué (voir règle 16). Les balayages où le compétiteur qui l'exécute tombe au sol ne sont pas autorisés.
- 24.2. Saisir les bras, les jambes et l'uniforme est autorisé pour toutes les divisions **PENDANT UNE SECONDE** si cela est suivi immédiatement avec une technique maîtrisée et exécutée dans un mouvement continu.

25. REGLES ET PROCEDURES POUR LES SIGNAUX DE LA MAIN POUR LE COMBAT

- 25.1. L'arbitre central commence le match :
- 25.1.1. Il met les combattants l'un en face de l'autre au centre de l'aire de compétition (en position debout).
- 25.1.2. Il détermine si chaque compétiteur possède le bon équipement de sécurité et que cet équipement soit dans de bonnes conditions. Voir la règle 4.6 et la règle 32.
- 25.1.3. Il informe les juges latéraux que sur la commande « judges call », chaque juge doit annoncer tout d'abord toute faute constatée et, si cela est applicable, en même temps il indique qu'il a aussi une annonce pour l'attribution d'un point. (Par exemple : « I have 2 calls » (« j'ai deux annonces »), « I call a foul on A and I saw a point for B » (« j'annonce une faute sur A et j'ai vu un point pour B »)).

- 25.1.4. Il vérifie que les juges latéraux sont prêts.
 - 25.1.5. Il vérifie que les assistants pour le score et le temps sont prêts.
 - 25.1.6. Il pointe les mains ouvertes vers chaque combattant, paumes vers le haut.
 - 25.1.7. Il demande aux combattants de le saluer (arbitre central) et en même temps amène ses mains sur le côté de son corps et salue.
 - 25.1.8. Il demande aux combattants de se saluer mutuellement tout en faisant en même temps le geste de croiser les bras devant lui.
 - 25.1.9. Il demande aux combattants de se mettre en position de combat tout en faisant en même temps un pas entre eux.
 - 25.1.10. Pour commencer le match il dit « **BEGIN** » (« commencez ») tout en frappant dans ses mains.
- 25.2. Comment indiquer/annoncer des points :
- 25.2.1. L'arbitre central annonce « **STOP** » pour interrompre l'action. Les juges latéraux devraient dire « **CALL** » lorsqu'ils veulent que l'arbitre central interrompe l'action.
 - 25.2.1.1. L'arbitre central fait en sorte que les combattants retournent à leur position de départ.
 - 25.2.1.2. L'arbitre central dit « **JUDGES CALL** »
 - 25.2.1.2.1. L'arbitre central et les juges latéraux feront alors leurs annonces **IMMEDIATEMENT ET SIMULTANEMENT**. Tout juge qui est en retard avec son annonce déclare forfait pour cette annonce. Si l'arbitre central et les juges latéraux remarquent qu'un juge est systématiquement en retard dans ses annonces, l'arbitre central doit en informer immédiatement les directeurs du tournoi. Les directeurs du tournoi, en conjonction avec les officiels de l'IAGLMA, ont seuls le pouvoir d'enlever ce juge de la division et de tout autre jugement pour cette compétition.
 - 25.2.1.2.2. Chaque juge annonce la faute en premier et, en même temps, indique s'il a un point à appeler. (Par ex. « I have 2 calls », « I call a foul on A and I saw a point for B »).
 - 25.2.1.2.3. Les annonces ne sont pas sur la technique qui a été réalisée mais doivent indiquer si un point a été marqué ou non.
 - 25.2.1.3. L'arbitre central compte toutes les autres annonces et fait l'annonce officielle après avoir fait face à tous les juges latéraux.
 - 25.2.1.3.1. S'il n'y a pas de point ou d'annonce comptabilisé, il croise les bras à plusieurs reprises tout en disant « **NO SCORE, NO POINT or NO CALL** » (« pas de score, pas de point ou pas d'annonce »).
 - 25.2.1.3.2. Si un point doit être annoncé, il pointe sa main vers les pieds du combattant qui va recevoir le point et dit d'une voix forte « **POINT** ».
 - 25.2.1.4. Après que l'annonce officielle a été faite, le match reprend.
 - 25.2.1.4.1. L'arbitre central fait en sorte que les combattants se mettent en position de combat et il se met entre les deux.
 - 25.2.1.4.2. Il dit « **BEGIN** » tout en frappant dans ses mains.
- 25.3. Procédures pour indiquer un contact au visage, un contact excessif au corps, une faute ou une technique illégale.

- 25.3.1. Suivre les étapes de la règle 25.2 ci-dessus.
- 25.3.2. Si un juge souhaite annoncer une faute sur l'un des compétiteurs et un point sur l'autre compétiteur, le juge doit utiliser le signal de la main pour la faute et, en même temps, indiquer aussi qu'il désire annoncer un point. L'arbitre central déterminera en premier s'il y a suffisamment d'annonces pour un avertissement officiel pour faute et/ou s'il s'agit d'une disqualification. Il faut 2 juges latéraux ou un juge latéral et l'arbitre central pour officialiser une faute. Ce n'est qu'après que les fautes et/ou la disqualification ont été déterminées que l'arbitre central annoncera les points.
- 25.3.3. Un juge doit **IMMEDIATEMENT** indiquer s'il a deux annonces, sinon la seconde annonce est annulée.
- 25.3.4. Si une faute a été officialisée, l'arbitre central pointe sa main vers le haut tout en désignant le participant qui a commis la faute et fait l'annonce correcte (avertissement ou disqualification). Voir règle 26.1.
- 25.3.5. Suivre les étapes de la règle 25.2.1.4.

- 25.4. Avertissements officiels
 - 25.4.1. L'arbitre central et les juges latéraux peuvent faire des mises en garde ou donner des avertissements officiels.
 - 25.4.2. Un avertissement officiel est entre le compétiteur et l'arbitre central ou entre le compétiteur et un juge latéral. Le juge latéral doit informer l'arbitre central qu'il désire donner un avertissement officiel. Le but d'un avertissement officiel est de mettre en garde le compétiteur sur le fait qu'il fait quelque chose d'inapproprié et qu'il devrait arrêter.

- 25.5. L'arbitre central termine le match, après que le responsable du temps annonce TIME ou après que le nombre approprié de points a été atteint par l'un des compétiteurs pour cette division.
 - 25.5.1. Il demande aux combattants de se mettre l'un face à l'autre sur la position de départ.
 - 25.5.2. Il fait l'annonce officielle de tout point, disqualification ou forfait.
 - 25.5.3. Il donne le score officiel, en pointant les pieds des compétiteurs en même temps que les scores sont annoncés.
 - 25.5.4. Si une disqualification est annoncée, faire l'annonce tout en pointant vers le haut (main du côté du compétiteur qui reçoit la disqualification).
 - 25.5.5. Salut final des compétiteurs.
 - 25.5.5.1. Il pointe les pieds des compétiteurs, la main ouverte, paume vers le haut.
 - 25.5.5.2. Il fait en sorte que les compétiteurs le saluent et amène ses mains sur les côtés et salue en retour.
 - 25.5.5.3. Il fait en sorte que les compétiteurs se saluent mutuellement en croisant ses bras devant lui.
 - 25.5.5.4. Il désigne qui est le vainqueur en pointant sa main ouverte vers sa tête et dit d'une voix forte « **WINNER** » (« GAGNANT »).

26. SIGNAUX MANUELS

- 26.1. Juges latéraux et arbitre central :

- 26.1.1. Pour indiquer un point : ouvrir la main, la paume vers le haut en direction de la tête de celui qui marque le point, avec le bras tendu.
 - 26.1.2. Pour indiquer un contact excessif au corps ou un contact au visage : le poing recouvert par l'autre main ouverte au niveau de la poitrine.
 - 26.1.3. Pour indiquer une faute ou une technique illégale (y compris le fait de sortir de l'aire de compétition) : main fermée, index qui pointe vers le haut, faire un cercle au-dessus de sa tête.
 - 26.1.4. Pour indiquer qu'il n'y a pas d'annonce : croiser les bras, au niveau de la taille, les mains fermées.
- 26.2. Arbitre central uniquement :
- 26.2.1. Point officiel : ouvrir la main, la paume vers le haut, pointer vers les pieds de celui qui marque.
 - 26.2.2. Contact ou faute officielle : pointer la main ouverte vers le haut (le coude plié selon le bon angle) en utilisant la main la plus proche du compétiteur qui reçoit la faute.
 - 26.2.3. Pas d'appel officiel : faire des allers retours avec les mains ouvertes devant soit en les croisant.
 - 26.2.4. Vainqueur officiel : pointer la main ouverte, la paume vers le haut, le bras tendu, en direction de la tête du vainqueur.
 - 26.2.5. Amener les compétiteurs à se saluer : croiser les bras au niveau de la poitrine, les paumes des mains vers le sol.
 - 26.2.6. Salut aux compétiteurs : ramener les mains sur les côtés et saluer.

27. SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX :

- 27.1. Se souvenir qu'il faut d'abord annoncer la faute et, si cela est applicable, le point en même temps (c'est-à-dire monter les deux drapeaux et dire « I HAVE 2 CALLS »). Les fautes sont déterminées en premier puis ensuite les points. Les juges ne peuvent pas annoncer simultanément un point et une faute pour le même compétiteur. Voir la règle 25.3.2
- 27.2. Arbitre central uniquement :
 - 27.2.1. L'arbitre central utilise uniquement les signaux manuels, pas les drapeaux. Ces signaux manuels sont décrits en détail dans la règle 26.
- 27.3. Juges latéraux :
 - 27.3.1. Pour indiquer un point : monter le drapeau approprié dont la couleur correspond au tissu attaché à la ceinture du compétiteur pour lequel le point est annoncé.
 - 27.3.2. Pour indiquer une faute : monter et faire tourner le drapeau de la couleur appropriée comme pour le signal de la main. Voir la règle 26.
 - 27.3.3. Pour indiquer un contact excessif ou un contact au visage : frapper plusieurs fois les drapeaux entre eux puis monter le drapeau de la couleur appropriée.
 - 27.3.4. Pour indiquer une sortie de l'aire de compétition : diriger le drapeau de la couleur appropriée sur le côté et frapper plusieurs fois le sol avec.
 - 27.3.5. Pour indiquer l'absence de point, d'annonce, ou que l'on a rien vu : croiser les drapeaux plusieurs fois en face de soi au niveau de la taille.

27.3.6. Pour indiquer deux annonces : monter les deux drapeaux et dire « I have 2 calls » (« j'ai deux annonces »). Annoncer d'abord la faute puisque la même personne ne peut pas faire l'objet à la fois d'une faute et d'un point. Une faute annule un point.

28. AIRE DE COMPETITION

28.1. Tout sera mis en œuvre pour s'assurer que l'aire de compétition mesure au moins 20 pieds par 20 pieds (6 mètres par 6 mètres) et idéalement 26 pieds par 26 pieds (8 mètres par 8 mètres) sur un sol élastique tel que du bois, du liège, un tapis, un tatami ou des tapis de sol (self-défense).

28.2. La position de départ des compétiteurs doit être marquée par deux lignes, chacune large de 2 pieds, parallèles aux côtés de l'aire de compétition et à deux pieds chacune de son centre.

29. RECLAMATION CONTRE UNE DECISION

29.1. Une protestation contre une décision émise par un compétiteur ou un entraîneur ne sera pas prise en compte à moins qu'elle ne soit faite :

- a) immédiatement après une annonce ou un score remis en question ou, si le compétiteur a besoin de consulter son enseignant/entraîneur, immédiatement après le match ou, pour une compétition de formes, immédiatement après la performance du dernier compétiteur dans cette division.
- b) de manière traditionnelle et courtoise ;
- c) et directement auprès de l'arbitre central qui doit consulter les officiels de l'IAGLMA et les directeurs du Tournoi ou leurs représentants. Les protestations ne seront pas prises en compte après la fin de la division et que les places finales auront été désignées.

NOTE : LES PROTESTATIONS SONT LIMITEES A DES CLARIFICATIONS AU SUJET DE L'APPLICATION DES REGLES ET NON AU SUJET DES ANNONCES DISCRETIONNAIRES DES JUGES. (Par ex., si 3 sur 5 juges ou 2 sur 3 juges annoncent un contact excessif, ou si un compétiteur est disqualifié pour avoir continué au-delà de 3 minutes 6 secondes de la limite de temps pour la division des formes musicales, il n'y aura pas de protestation).

30. COMPETITEURS : DEROULEMENT DES COMPETITIONS

30.1. Si possible, l'ordre de passage sera déterminé par tirage au sort le jour précédant la compétition. Sinon, l'ordre de passage sera déterminé par tirage au sort immédiatement avant la tenue de la division.

30.2. Les compétiteurs doivent être sur l'aire de compétition désignée dans les 3 (trois) minutes précédant le début de leur division. Un appel des compétiteurs sera fait. Tout compétiteur dont le nom est enregistré pour la division appelée et qui n'est pas présent

lorsque l'appel est fait aura 2 (deux) minutes pour se présenter sur l'aire de compétition désignée et pour signaler sa présence aux officiels présidant cette aire de compétition. Si, à la fin de l'appel et des 2 (deux) minutes supplémentaires le compétiteur ne s'est pas présenté, ce compétiteur perd l'opportunité de faire la compétition. **Pour toutes les compétitions, une fois que les tableaux de compétition auront été établis personne ne sera ajouté au tableau.**

30.3. Si un compétiteur est également juge, il doit être vigilant sur le moment où sa propre division va entrer en compétition. Si le juge/compétiteur juge une division de la compétition des formes, aucune substitution de juge n'est permise jusqu'à ce que l'entière division qu'il juge ait terminé. Par conséquent, le juge/compétiteur doit informer le juge central de sa division qu'il est toujours en train de juger. En retour le juge central doit informer le compétiteur/juge de sa place dans la séquence de compétition et la compétition sera suspendue jusqu'à ce que le juge/compétiteur soit libre pour faire sa propre compétition à la position déterminée.

Si le juge/compétiteur juge une compétition de combat, il doit prévoir un juge de remplacement lorsque sa propre division est appelée en compétition.

Les compétiteurs devront essayer d'anticiper le moment où leurs propres divisions entreront en compétition avant d'accepter la responsabilité de juger. Tous les efforts seront faits pour minimiser les conflits de responsabilité entre le jugement et la compétition.

30.4. Le déroulement et l'ordre des compétitions sont les mêmes pour toutes les compétitions, c'est-à-dire trois (3) minutes pour apparaître sur l'aire de compétition désignée et deux (2) minutes de période additionnelle ; deux (2) minutes pour s'assurer que l'équipement est correct ou pour le réparer. Un compétiteur absent et/ou pas prêt dans ces délais sera disqualifié. Voir règle 21.1.11.

30.5. Au début des combats, les compétiteurs doivent se faire face à environ quatre pieds l'un de l'autre, avec l'arbitre central à mi-chemin entre eux.

30.6. L'arbitre central saluera les compétiteurs. Les compétiteurs doivent rendre la salutation puis se saluer entre eux en s'inclinant simultanément l'un vers l'autre. Le match commence sur la commande « BEGIN » donnée par le juge central.

30.7. A la fin du match l'arbitre central invitera les compétiteurs à se saluer. Les compétiteurs doivent se saluer mutuellement et l'arbitre central annoncera à ce moment-là le vainqueur du match en levant le bras vers le compétiteur ayant gagné.

30.8. Les compétiteurs peuvent remettre en place leur tenue et nouer leur ceinture sans la permission de l'arbitre central mais peuvent être l'objet d'attaques pendant ce temps.

30.9. Si cela est possible, lors du premier tour éliminatoire uniquement, les compétiteurs provenant de la même école ou association ne doivent pas combattre les uns contre les autres.

- 30.10. Les compétiteurs doivent être dans de bonnes conditions physiques et ne doivent pas être sous l'influence de l'alcool ou de toute autre substance contrôlée. En entrant dans la compétition, un compétiteur garantit qu'il est physiquement capable de participer et qu'il a été jugé tel par son médecin traitant ou un professionnel de santé. En entrant dans la compétition, un compétiteur garantit aussi qu'il n'est pas sous l'influence de l'alcool ou d'une substance contrôlée qui altère ou augmente les performances.
- 30.11. Un compétiteur ne doit pas être jugé fautif pour une technique faite à un opposant sur une blessure pré-existante. Le compétiteur doit obtenir le point mérité.
- 30.12. Les compétiteurs peuvent combattre dans leur style favori, étant entendu que leur style suit les règles établies dans le Règlement officiel de l'IAGLMA tel que fourni ici.
- 30.13. Tout compétiteur peut saluer et sortir à n'importe quel moment sans avoir à s'en justifier. Tout instructeur peut demander de manière discrétionnaire à son étudiant de saluer et sortir. Cependant, le salut et la sortie doivent se faire de manières traditionnelle et courtoise. De plus, tout compétiteur qui salue et sort déclare forfait pour le match en cours et/ou la division dans laquelle il est engagée.

31. ARTISTES MARTIAUX AVEC DES BESOINS SPECIFIQUES

- 31.1. Les compétiteurs qui ont des difficultés physiques particulières sont encouragés à participer à toutes les compétitions dans des divisions appropriées à leurs besoins spécifiques.
NOTE : en fonction du nombre de participants, certaines divisions peuvent être fusionnées.
- 31.2. **En entrant dans la compétition, un participant a implicitement accepté de concourir avec toute personne assignée à sa division.**
NOTE : un participant a la liberté de saluer et quitter à tout moment, mais il déclare alors forfait pour ce match et/ou sa division.

32. APPARENCE ET TENUE DES COMPETITEURS

- 32.1. Dans des cas exceptionnels, les officiels peuvent autoriser le port de bandages ou d'équipements de sûreté dans le but d'éviter l'aggravation d'une blessure déjà existante. Les officiels de l'IAGLMA se réservent le droit de prendre la décision finale au sujet de ce bandage ou de cet équipement de sûreté. Un équipement médical ne doit pas être porté dans les divisions de combat ou de self-défense. Le bandage des mains, pieds, chevilles à la manière du full contact ou de la boxe est interdit dans toutes les divisions.
- 32.2. Les compétiteurs peuvent porter toute tenue dans laquelle ils se sentent confortable du moment qu'elle est propre, pas excessivement déchirée et faite de telle manière qu'aucune partie de l'ensemble ne soit perçue comme pouvant menacer la sécurité du compétiteur ou de son opposant (c'est-à-dire que les bagues, bijoux, boutons pointus, pins et tous autres colifichets pouvant provoquer une blessure sont interdits). Si une quelconque partie de la

tenue du compétiteur est jugée inacceptable par les officiels de l'IAGLMA et les directeurs du tournoi, le compétiteur se verra donner une période additionnelle de cinq (5) minutes pour changer sa tenue ou pour modifier sa tenue actuelle. Tout compétiteur qui refuse de se soumettre à une directive d'un officiel peut être disqualifié de la compétition à l'entière discrétion des directeurs du tournoi en relation avec les officiels de l'IAGLMA. Des chaussures peuvent être portées uniquement pour les compétitions de formes et doivent être des chaussures acceptables pour les arts martiaux.

32.3. Pour la compétition de combat, les compétiteurs doivent obligatoirement porter un casque, un protège-dent, des gants, des protège-pieds et, en fonction de leur morphologie, une coquille et/ou un protège-poitrine. Les gants doivent obligatoirement couvrir le dos de la main et les articulations des doigts. Les protège-pieds doivent couvrir tout le dessus du pied, les orteils et le talon et ne doivent pas être excessivement bandés. Les coquilles ne peuvent pas être portées à l'extérieur de l'uniforme. Pour le combat seulement, le protège-poitrine peut être un plastron habilité pour les arts martiaux. Voir règle 4.6.

32.4. Aucune chaussure, chaussure de sport, pantoufle ne peut être portée en même temps que l'équipement de sécurité requis par quelque compétiteur que ce soit dans les divisions de combat.

33. SYSTEME DE POULES (si applicable)

33.1. Dans le but d'offrir une alternative au système d'élimination directe, les organisateurs d'une compétition peuvent adopter un système de poules pour la compétition de combat. Ce système permet à tous les compétiteurs de participer à plusieurs matches. Ces règles dessinent la forme générale d'une compétition avec poules. Des adaptations sont possibles.

33.2. Une poule est un groupe de compétiteurs qui appartiennent à la même division. La composition de la poule doit être constituée au hasard. Cependant la rencontre de personnes appartenant à la même école doivent si possible être évitée pour le premier tour (voir règle 30.9). Les poules peuvent être réarrangées par les organisateurs dans cet objectif. Dans un système de poules, un compétiteur combat contre chacun des autres compétiteurs de sa poule. Toutes les règles du combat s'appliquent : le système de poule ne modifie pas les règles générales de cette compétition.

33.3. La taille d'une poule est de trois (3), quatre (4) ou cinq (5) participants. Si une compétition pour une division donnée a plus de 5 participants, alors plusieurs poules sont créées ainsi qu'un second tour afin d'établir le résultat final de la compétition (voir ci-dessous pour les règles applicables au second tour). Ce second tour peut être organisé soit juste après le premier tour ou il peut être séparé du premier tour dans le but de mettre l'accent sur les finales des différentes divisions de la compétition.

- 33.4. Dans le cas où plusieurs poules sont nécessaires et plusieurs combinaisons de poules sont possibles, les organisateurs devront choisir la combinaison de poules qui contient le plus grand nombre de petites poules. Par exemple, pour une compétition avec douze participants, la combinaison de 4 poules de 3 (participants) devrait être préférée à la combinaison de 3 poules de 4 participants. En effet, de plus petites poules signifient moins de matchs pour les compétiteurs et l'organisation. Voir l'annexe C pour une table des poules en fonction du nombre de participants.
- 33.5. Si une division a 3, 4 ou 5 participants, alors le vainqueur de la poule est le vainqueur (or) de la compétition, le second gagne l'argent, le troisième le bronze.
- 33.6. Un second tour doit être organisé pour les divisions avec plusieurs poules (ce sont les divisions ayant au moins 6 compétiteurs). L'organisation de ce second tour repose sur le nombre de poules au premier tour :
- 33.6.1. Deux (2) poules au premier tour : les vainqueurs de ces poules combattent pour la finale (or et argent) et les seconds de ces poules combattent pour la médaille de bronze ;
- 33.6.2. Trois (3) poules au premier tour : une nouvelle poule de 3 est créée avec les vainqueurs, le vainqueur de cette nouvelle poule gagne l'or, le second l'argent et le troisième le bronze ;
- 33.6.3. Quatre (4) poules : deux demi-finales sont organisées où le vainqueur d'une poule combat contre le vainqueur d'une autre poule, les deux vainqueurs de ces demi-finales combattent pour l'or et l'argent (grande finale), les deux perdants de ces demi-finales combattent pour le bronze et la quatrième place (petite finale) ;
- 33.6.4. Cinq (5) poules : le second tour consiste en une nouvelle poule de 5 participants dont le résultat détermine le résultat final ;
- 33.6.5. Six (6) poules : trois (3) demi-finales sont organisées, les vainqueurs de ces demi-finales se rencontrent dans une nouvelle poule de trois dont le résultat est le résultat final ;
- 33.6.6. Plus de six (6) poules (très peu probable) : les seconds tours devront être mis en place afin d'organiser le moins de matchs possible.
- 33.7. Vainqueur d'une poule : le vainqueur d'une poule est le compétiteur qui a gagné le plus grand nombre de matchs dans cette poule. Le second est le compétiteur qui vient juste après lui en terme de matchs gagnés et ainsi de suite.

Si deux compétiteurs ont gagné le même nombre de matchs, celui qui a gagné leur match sera classé avant l'autre (cette règle s'applique pour déterminer n'importe quelle place).

S'il y a une égalité **entre plus de deux compétiteurs** (3 ou 4 compétiteurs ou plus ont gagné le même nombre de matchs), les points marqués lors de leurs matchs par chacun de ces compétiteurs sont additionnés afin d'établir leur classement. Le compétiteur qui a marqué globalement le plus de points est le vainqueur des autres et ainsi de suite. Si cette méthode ne permet pas de séparer deux des compétiteurs à

égalité, alors c'est la règle précédente de « qui a gagné leur match » qui s'applique pour établir le classement entre eux.

Si la méthode « d'addition des points marqués » n'est pas suffisante pour établir le classement d'une poule, alors ce sont les fautes faites par les compétiteurs qui sont considérées. Le compétiteur qui a fait le moins de fautes au cours des matchs de sa poule prend l'avantage sur les autres compétiteurs avec lesquels il est à égalité et ainsi de suite. Comme pour la méthode précédente, si cette méthode d'addition des fautes ne permet pas de départager deux compétiteurs en particulier, alors c'est la règle de « qui a gagné leur match » qui s'applique.

S'il y a toujours une égalité entre plus de deux compétiteurs après avoir appliqué successivement les méthodes d'addition des points puis des fautes, alors chaque compétiteur encore à égalité se voit attribué un point par match qu'il a gagné avant la fin du temps réglementaire de match. Ces points sont additionnés pour le compétiteur puis comparés avec ceux des autres compétiteurs à égalité afin d'établir leur classement. Si ce n'est toujours pas suffisant, alors pour chaque match perdu avant la fin du temps réglementaire les compétiteurs dans l'égalité se voient attribuer un point de pénalité et deux points de pénalité pour tout match perdu par disqualification. Ces points de pénalité sont additionnés entre eux et le compétiteur à égalité qui a le moins de points de pénalité prend l'avantage sur ses concurrents dans le classement et ainsi de suite.

33.8. Les compétiteurs doivent disposer de temps pour se reposer entre les matchs. Les organisateurs de la compétition doivent organiser les matchs de manière à ce que les compétiteurs bénéficient d'une pause d'au moins cinq (5) minutes avant de combattre de nouveau. Les compétiteurs ont l'obligation de se reposer à proximité de l'aire de compétition.

33.9. Dans une division avec plusieurs poules, les poules devront combattre sur la même aire de compétition alternativement. Par exemple, dans l'hypothèse d'une compétition avec 3 poules, le premier match est celui de la poule 1, le second celui de la poule 2, le troisième celui de la poule 3, le quatrième celui de la poule 1, le cinquième celui de la poule 2, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les matchs de toutes les poules soient accomplis. Si les poules qui font la compétition ont des tailles différentes, alors la poule la plus grande commence.

Cependant les Directeurs du Tournoi, en accord avec les officiels de l'IAGLMA, peuvent décider que les poules d'une même division combattent sur des aires de compétition différentes.

33.10. Dans l'objectif de limiter la perte de temps entre les matchs, tous les compétiteurs de toutes les poules sont appelés avant le début de la compétition (voir règle 30 : déroulement de la compétition) et restent sur le côté de l'aire de compétition. Si un compétiteur ne répond pas à l'appel de son nom lorsqu'il est appelé pour un match, il déclare forfait pour ce match et

son opposant gagne. Cependant le compétiteur n'est pas disqualifié de sa poule et peut participer aux autres matchs programmés pour lui.

Si un compétiteur gagne un match parce que son opposant ne se présente pas, il se voit octroyer le maximum de points qui puissent être donnés dans le match en fonction de la division à laquelle il appartient.

- 33.11. Les juges et les arbitres ne peuvent pas juger trop de matchs d'affilée. Les organisateurs d'une compétition par poule doivent garder cela en tête et trouver un moyen de changer les juges durant la compétition si celle-ci est trop longue.
- 33.12. L'annexe C fournit des références pour une compétition réalisée sous un système de poules.

34. SELECTION DES OFFICIELS

- 34.1. Tous les juges/arbitres ne peuvent être habilités que via un processus de certification approuvé par l'IAGLMA. Seules les personnes qui correspondent aux exigences inscrites dans les Règles et procédures officielles de l'IAGLMA seront éligibles pour officier aux tournois de l'IAGLMA ou sponsorisés par elle. L'IAGLMA se réserve le droit de suspendre les candidats pour toute violation des règles de l'IAGLMA, de son règlement intérieur et/ou de toute procédure ou politique organisationnelle. L'IAGLMA peut suspendre les juges et arbitres pour ces raisons aussi bien que pour toute violation listée dans les règles 36.1 à 36.8 du présent règlement.
- 34.2. Le comité du règlement de l'IAGLMA tiendra un registre de tous les juges/arbitres certifiés, y compris le nom, l'adresse, l'âge, le style, le rang, le numéro de certification, la date de certification et la date de renouvellement. Tout juge/arbitre qui ne met pas à jour son statut avant la date d'expiration ne peut pas juger aux compétitions suivantes de l'IAGLMA ou sponsorisées par l'IAGLMA jusqu'à ce qu'il renouvelle sa certification.
- 34.3. Les artistes martiaux ceinture noire dans un style sur tapis qui ne sont pas aussi ceinture noire dans un style sur sol dur ne peuvent pas juger ou arbitrer pour les formes individuelles, les formes par équipe, les formes avec armes ou le combat. Ils peuvent être certifiés pour être juges de la self-défense et des formes en duo.
- 34.4. Un arbitre central ou juge central sera choisi pour chaque aire de compétition et doit obligatoirement être un officiel de niveau A certifié par l'IAGLMA.
- 34.5. Tout sera mis en œuvre pour s'assurer d'avoir un arbitre/juge central, quatre juges/arbitres latéraux pour les divisions des formes et du combat. Les directeurs du tournoi et les officiels de l'IAGLMA se réservent le droit mettre en place une division avec un juge/arbitre central et deux juges latéraux s'il n'est pas possible d'obtenir une configuration à

cinq juges. Si sept juges ne sont pas disponibles pour les divisions de self défense, l'IAGLMA et les directeurs du tournoi se réservent le droit d'organiser les compétitions de self défense avec un juge/arbitre central et quatre juges latéraux.

- 34.6. Un assistant en charge du score officiel et un assistant pour les formes et la self-défense et un des assistants de score et de temps officiels pour le combat seront désignés pour chaque aire de compétition.

35. CONDUITE DES OFFICIELS

- 35.1. Les officiels doivent être IMPARTIAUX ET NEUTRES.
- 35.2. Les officiels doivent avoir une apparence SOIGNEE et garder une attitude DIGNE.
- 35.3. Les officiels doivent rester constamment CONCENTRES sur le match et doivent rendre le même jugement pour tous les matchs.
- 35.4. Les officiels ne doivent pas parler pendant un match, à moins qu'il y ait une interruption officielle de l'action par l'arbitre central ou que les juges dialoguent dans le cadre de l'exercice de leurs fonctions.
- 35.5. Les officiels N'EXERCERONT PAS leurs fonctions pour des matchs impliquant leurs propres étudiants sauf pour les formes. Une violation de cette règle aura pour résultat une disqualification du compétiteur.
- 35.6. Les officiels devraient porter un uniforme de leur style ou un costume ou un insigne défini par les directeurs du tournoi en coordination avec les responsables des officiels de l'IAGLMA.
- 35.7. Le renvoi d'un juge est à la seule discrétion des directeurs du tournoi en coordination avec les responsables des officiels de l'IAGLMA. Une courtoisie adéquate doit être observée tout le temps.

36. EXIGENCES ET CLASSIFICATION POUR LES JUGES/ARBITRES

- 36.1. Classifications
- 36.1.1. Classification officielle des Juges/arbitres
- 36.1.2. Classe A Internationale : arbitre/juge central (ceinture noire) pour les tournois internationaux (inclus le centre et les côtés)
- 36.1.3. Classe A Nationale ou Régionale : arbitre/juge central (ceinture noire) (inclus le centre et les côtés)
- 36.1.4. Classe B : arbitre/juge (ceinture noire) (uniquement les côtés)
- 36.1.5. Classe C : juge pour les divisions de self défense seulement
- 36.1.6. Classe D : juge/arbitre en formation (ceinture noire)

Pendant un tournoi chaque classification des juges/arbitres devrait être notifiée à l'aide d'un ruban de couleur différente ou par tout autre dispositif visible.

- 36.2. Officiels pour la certification des juges/arbitres. Certifiés par le comité du règlement de l'IAGLMA et autorisés à diriger les cliniques de certification des juges et à certifier tous les juges/arbitre de niveau A.
- 36.2.1. Doivent avoir au moins 35 ans ;
 - 36.2.2. Doivent être membres ceinture noire de l'IAGLMA depuis au moins 4 ans ;
 - 36.2.3. Doivent avoir été un arbitre IAGLMA de classe A internationale pendant au moins 2 ans ;
 - 36.2.4. Doivent avoir assisté à au moins six cliniques de certification ;
 - 36.2.5. Doivent avoir jugé durant au moins deux Gay Games ou à des tournois de niveau international ;
 - 36.2.6. Doivent démontrer avoir une connaissance parfaite des règles de l'IAGLMA ;
 - 36.2.7. Doivent diriger une clinique de l'IAGLMA sous supervision ;
 - 36.2.8. Doivent se porter candidat au comité du règlement de l'IAGLMA, soumettre deux lettres de recommandation et un CV d'arts martiaux détaillé ;
 - 36.2.9. Doivent être ceinture noire dans un style de sol dur qui inclus le combat et les formes comme une partie régulière de ses entraînement tels que le Tae kwon do, le karaté, le Kung Fu, etc.
- 36.3. Classe A internationale (Centre et côtés). Les juges centraux seront choisis parmi les arbitres/juges de classe A ayant le plus d'expérience.
- 36.3.1. Doivent avoir au moins 30 ans ;
 - 36.3.2. Doivent être ceinture noire dans un style d'art martiaux au sol qui inclut le combat et les formes comme étant une part régulière des entraînements tels que le Tae Kwon Do, le Karaté, le Kung Fu, etc.
 - 36.3.3. Doivent être membres de l'IAGLMA depuis quatre ans ou membre d'une organisation membre de l'IAGLMA.
 - 36.3.4. Doivent démontrer une connaissance complète des règles de l'IAGLMA.
 - 36.3.5. Doivent avoir assisté à au moins quatre cliniques de l'IAGLMA.
 - 36.3.6. Doivent passer le test de certification écrit.
 - 36.3.7. Doivent passer le test de certification pratique (conduit par l'un des officiels de certification de l'IAGLMA).
 - 36.3.8. Doivent avoir l'expérience de l'arbitrage à un niveau international, par exemple les Gay Games, les Eurogames, etc.
 - 36.3.9. Peuvent fournir une certification d'une autre organisation d'arts martiaux multi-style comme preuve de son expérience.
 - 36.3.10. Peuvent fournir une certification d'un autre style d'art martial unique comme preuve de son expérience.
 - 36.3.11. Doivent avoir arbitré dans au moins deux Gay Games ou tournois internationaux ainsi que dans un minimum de dix tournois régionaux ou nationaux.
 - 36.3.12. Doivent fournir des lettres/documents de directeurs de tournoi et/ou d'officiels, professeurs, etc. faisant état du fait que le candidat a jugé/arbitré à ces tournois nationaux ou internationaux.

- 36.4. Classe A Nationale (Centre ou côté). Les juges centraux seront choisis parmi les juges/arbitres nationaux qui ont le plus d'expérience.
- 36.4.1. Doivent avoir au moins 25 ans.
 - 36.4.2. Doivent être ceinture noire dans un style d'art martiaux au sol qui inclut le combat et les formes comme étant une part régulière des entraînements tels que le Tae Kwon Do, le Karaté, le Kung Fu, etc.
 - 36.4.3. Doivent être membres de l'IAGLMA depuis deux ans ou membre d'une organisation membre de l'IAGLMA.
 - 36.4.4. Doivent démontrer une connaissance complète des règles de l'IAGLMA.
 - 36.4.5. Doivent avoir assisté à au moins deux cliniques de l'IAGLMA.
 - 36.4.6. Doivent passer le test de certification écrit.
 - 36.4.7. Doivent passer le test de certification pratique (conduit par l'un des officiels de certification de l'IAGLMA).
 - 36.4.8. Doivent avoir arbitré dans au moins quatre tournois nationaux ou régionaux.
 - 36.4.9. Peuvent fournir une certification d'une autre organisation d'arts martiaux multi-style comme preuve de son expérience.
 - 36.4.10. Peuvent fournir une certification d'un autre style d'art martial unique comme preuve de son expérience.
 - 36.4.11. Doivent fournir des lettres/documents de directeurs de tournoi et/ou d'officiels, professeurs, etc. faisant état du fait que le candidat a jugé/arbitré à ces tournois nationaux ou internationaux.
- 36.5. Classe B nationale ou régionale (juges/arbitres latéraux uniquement)
- 36.5.1. Doivent avoir au moins 18 ans.
 - 36.5.2. Doivent être ceinture noire dans un style d'art martiaux au sol qui inclut le combat et les formes comme étant une part régulière des entraînements tels que le Tae Kwon Do, le Karaté, le Kung Fu, etc.
 - 36.5.3. Doivent avoir assisté à deux cliniques de l'IAGLMA.
 - 36.5.4. Doivent démontrer qu'ils ont jugé/arbitré au niveau national ou régional.
 - 36.5.5. Doivent fournir l'un ou plus des éléments suivants :
 - 36.5.5.1. Lettre de directeurs de tournoi.
 - 36.5.5.2. Lettre et certificats d'organisations arbitrales.
 - 36.5.5.3. Lettre de professeur ou d'un officiel de son organisation d'arts martiaux.
 - 36.5.5.4. Avoir passé le test pratique de l'IAGLMA.
- 36.6. Classe D (Arbitre/juge en formation). Ces personnes sont juges/arbitres en formation et ne doivent pas être utilisées comme juge/arbitre dans un tournoi IAGLMA, qu'ils soit local, régional ou international.
- 36.7. Examen pratique pour les arbitres/juges internationaux et nationaux. Il y aura un examen pratique et/ou écrit pour tous les niveaux de certification de juges et d'arbitres de l'IAGLMA. La certification est valable quatre ans à partir de sa date de publication et peut être renouvelée en assistant à d'autres cliniques d'arbitrage de l'IAGLMA et en continuant à remplir les exigences de qualification des officiels.

Les thèmes abordés devraient inclure les catégories suivantes (au minimum), avec un score pour chacun de 1 à 10. Un score de 7 est nécessaire pour réussir.

- 36.7.1. Connaissance des règles et procédures de l'IAGLMA pour les formes, le combat et la self défense.
 - 36.7.2. Compréhension des règles dans leur esprit et à la lettre.
 - 36.7.3. Compréhension de la responsabilité du juge et de l'arbitre.
 - 36.7.4. Capacité à contrôler l'aire de compétition et la zone autour de cette aire de compétition.
 - 36.7.5. Capacité à donner des instructions claires aux assistants en charge du score/du chronomètre et aux compétiteurs.
 - 36.7.6. Capacité à diminuer le niveau de stress des compétiteurs, des entraîneurs, des juges.
 - 36.7.7. Garder son sang-froid lorsqu'il est sous pression.
 - 36.7.8. Savoir quand aller rechercher une clarification des règles.
 - 36.7.9. Vérifier l'équipement.
 - 36.7.10. Vérifier les armes.
 - 36.7.11. Savoir quand demander l'enlèvement d'un juge latéral inattentif ou mauvais.
 - 36.7.12. Appeler l'équipe médicale d'urgence ou de sécurité.
 - 36.7.13. Connaître les signaux manuels et par drapeaux aussi bien que les commandes verbales.
 - 36.7.14. Connaître tous les protocoles de notation des formes et formes avec armes.
- 36.8. Examen pratique pour les juges/arbitres de classe B
- 36.8.1. Comprend la responsabilité d'être juge/arbitre.
 - 36.8.2. Connaît les règles.
 - 36.8.3. Assiste le juge/arbitre central dans les catégories listées.
 - 36.8.4. Est efficace dans sa connaissance de tous les signaux manuels et par drapeaux aussi bien que dans les commandes verbales.
- 36.9. Informations concernant les lettres de recommandation requises et les CV d'arts martiaux
- 36.9.1. Toutes les lettres de documentation et recommandation doivent inclure le grade, le titre et l'expérience de celui qui écrit la lettre. Elles doivent indiquer le nombre de tournois et l'étendue de l'expérience que l'auteur de la lettre connaît au sujet de celui sur lequel il écrit.
 - 36.9.2. Il est aussi demandé de fournir une copie des autres documents tels que le certificat de grade, le certificat d'arbitrage, les licences, etc.
 - 36.9.3. Les CV d'art martiaux devraient inclure au minimum le nom, l'adresse, le numéro de téléphone, le fax, l'e-mail, le grade, le nombre d'années d'expérience, les styles étudiés, les certifications arbitrales, les certificats pour enseigner, l'appartenance à des organisations, la position occupée dans l'organisation, l'expérience en tant que compétiteur dans des tournois, en tant que juge/arbitre, directeur ou administrateur.
 - 36.9.4. Ils doivent inclure les références nécessaires pour être contacté par téléphone et e-mail.



ANNEXE A

CLASSIFICATION DES DIVISIONS

Règle générale : Tous les compétiteurs peuvent s'inscrire à autant de compétitions qu'ils le souhaitent mais compte tenu des contraintes de planning il ne leur est pas garanti qu'elles leur seront toutes offertes. **Les phases de compétition ne seront pas retardées ou interrompues pour les compétiteurs qui participent à plus d'une division « main vide ».**

FORMES : MAIN VIDE – compétition individuelle

Règle générale : s'il y a assez de compétiteurs, les catégories peuvent être divisées en homme et femme, plus de 45 ans, etc. S'il y a trop peu de compétiteurs (i.e. moins de 5), les catégories peuvent être fusionnées.

FEMMES

Débutantes
Intermédiaires
Avancées
Ceintures noires (styles doux et durs)
Ceintures noires senior (35 ans et plus)
3^e dan et plus

HOMMES

Débutants
Intermédiaires
Avancés
Ceintures noires (styles doux et durs)
Ceintures noires senior (35 ans et plus)
3^e dan et plus

FEMMES et HOMMES

1. CAPACITES DIFFERENTES/BESOINS SPECIAUX

Débutants
Intermédiaires
Avancés
Ceintures noires (styles doux et durs)
Ceintures noires senior (35 ans et plus)
3^e dan et plus

2. CEINTURES NOIRES FORME MUSICALE

FORMES : MAIN VIDE – compétition par équipe

Règle générale : s'il y a assez d'équipes, les divisions peuvent être divisées en hommes, femmes et mixtes. S'il y a trop peu d'équipes (i.e. moins de 5), les divisions peuvent être fusionnées. Le rang de la division pour une équipe est défini par son membre de plus haut rang (compétiteur de secours inclus).

FEMMES et HOMMES

Equipes débutantes
Equipes intermédiaires
Equipes ceintures noires

FEMMES et HOMMES avec CAPACITES DIFFERENTES/BESOINS SPECIAUX

Equipes débutantes
Equipes intermédiaires
Equipes ceintures noires

FORMES : ARMES

FEMMES et HOMMES

Débutants
Intermédiaires
Avancés
Ceintures noires (styles doux)
Ceintures noires (styles durs)
Ceintures noires senior (35 ans et plus)

FEMMES et HOMMES avec CAPACITES DIFFERENTES/BESOINS SPECIAUX

Débutants
Intermédiaires
Avancés
Ceintures noires (styles doux)
Ceintures noires (styles durs)
Ceintures noires senior (35 ans et plus)

SELF DEFENSE

Règle générale : s'il y a plus de 20 compétiteurs, les catégories de self-défense seront divisées entre hommes et femmes.

FEMMES et HOMMES

Débutants

Intermédiaires/Avancés

Ceintures noires

FEMMES et HOMMES avec CAPACITES DIFFERENTES/BESOINS SPECIAUX

Débutants

Intermédiaires/Avancés

Ceintures noires

COMBAT LIBRE

Règle générale : les règles et procédures des tournois officiels IAGLMA s'appliquent. L'équipement de protection est obligatoire dans toutes les divisions. Cela inclut un casque, un protège dent, des gants, des protège-pieds et, en fonction de la morphologie du compétiteur, une coquille et/ou un protège-poitrine. Les gants doivent couvrir les jointures. Les gants doivent obligatoirement couvrir le dos de la main et les articulations des doigts. Les protège-pieds doivent couvrir tout le dessus du pied, les orteils et le talon et ne doivent pas être excessivement bandés. Les coquilles ne peuvent pas être portées à l'extérieur de l'uniforme. Pour le combat seulement, le protège-poitrine peut être un plastron habilité pour les arts martiaux. Toutes les catégories de poids doivent être listées en kilos et livres. Les catégories de poids peuvent être divisées plus avant si le nombre de participants le permet, ou peuvent être fusionnées à la discrétion des directeurs du tournoi en coordination avec le chef des officiels de l'IAGLMA.

FEMMES

Débutantes

Intermédiaires

Avancées

Ceintures noires

- poids mouche (121 lbs/55 kg et moins)
- poids plume (132 lbs/60 kg et moins)
- poids léger (143 lbs/65 kg et moins)
- poids moyen (143.1 lbs/65.1 kg et plus)

Ceintures noires séniors (35 ans et plus)

HOMMES

Débutants

Intermédiaires

Avancés

Ceintures noires

- poids mouche (125 lbs/56.8 kg et moins)

- poids léger (151 lbs/68.6 kg et moins)

- poids moyen (173 lbs/78.6 kg et moins)

- poids lourd (173.1 lbs/78.7 kg et plus)

Ceintures noires seniors (35 ans et plus)

CAPACITES DIFFERENTES/BESOINS SPECIAUX

FEMMES

Débutantes

Intermédiaires

Avancées

Ceintures noires

Ceintures noires senior (35 ans et plus)

HOMMES

Débutants

Intermédiaires

Avancés

Ceintures noires

Ceintures noires seniors (35 ans et plus)

ANNEXE B

COMPETITION DE COMBAT - « BYE SHEET »

Nombre de Compétiteurs	Nombre de Byes	Nombre de personnes qui combattent
5	3	2
6	2	4
7	1	6
8	0	8
9	7	2
10	6	4
11	5	6
12	4	8
13	3	10
14	2	12
15	1	14
16	0	16
17	15	2
18	14	4
19	13	6
20	12	8
21	11	10
22	10	12
23	9	14
24	8	16
25	7	18
26	6	20
27	5	22
28	4	24

Nombre de Compétiteurs	Nombre de Byes	Nombre de personnes qui combattent
29	3	26
30	2	28
31	1	30
32	0	32
33	31	2
34	30	4
35	29	6
36	28	8

ANNEXE C

COMPETITIONS DE COMBAT PAR POULES – ORGANISATION

Nombre de participants	1er Tour	2e Tour	Nombre de matchs à organiser	Durée de compétition (hypothèse : 5 min et 7 min par match)	Nombre de matchs par participant
2	Elimination directe	Aucun	1	5' (7')	1
3	Poule de 3(P3)	Aucun	3	15' à 21'	2
4	Poule de 4(P4)	Aucun	6	30' à 42'	3
5	Poule de 5(P5)	Aucun	10	50' à 70'	4
6	2xP3	2 matchs : grande et petite finale	8	40' à 56'	1 ^{er} -4 ^e : 3 5 ^e -6 ^e : 2
7	P3+P4	2 matchs : grande et petite finale	11	55' à 77'	1 ^{er} -4 ^e : 3 ou 4 5 ^e -7 ^e : 2 ou 3
8	2xP4	2 matchs : grande et petite finale	14	70' à 98'	1 ^{er} -4 ^e : 4 5 ^e -8 ^e : 3
9	3xP3	P3	12	60' à 84'	1 ^{er} -3 ^e : 4 4 ^e -9 ^e : 2
10	2xP3+P4	P3	15	75' à 105'	1 ^{er} -3 ^e : 4 ou 5 4 ^e -10 ^e : 2 ou 3
11	2xP4+P3	P3	18	90' à 126'	1 ^{er} -3 ^e : 4 ou 5 5 ^e -11 ^e : 2 ou 3
12	4xP3	4 matchs : 2 demi-finales + petite et grande finales	16	80' à 112'	1 ^{er} -4 ^e : 4 5 ^e -12 ^e : 2
13	3xP3+P4	4 matchs : 2 demi-finales + 2 finales	19	95' à 133'	1 ^{er} -4 ^e : 4 ou 5 5 ^e -13 ^e : 2 ou 3
14	2xP3+2xP4	4 matchs : 2 demi-finales + 2 finales	22	110' à 154'	1 ^{er} -4 ^e : 4 ou 5 5 ^e -14 ^e : 2 ou 3

Et ainsi de suite...

ANNEXE D

TECHNIQUES DE SELF-DEFENSE IAGLMA

Première Série :

1. De face, saisie d'un poignet, du même côté
2. De face, saisie d'un poignet, en croisant
3. De face, saisie des deux poignets
4. De face, saisie d'un poignet avec les deux mains
5. De face, saisie du revers avec une main
6. De face, saisie du revers avec les deux mains
7. De face, étranglement avec les deux mains
8. Coup de poing du côté opposé de la jambe avancée donné au niveau du visage
9. Coup de poing du côté opposé de la jambe avancée donné au niveau du torse
10. Saisie arrière en entourant les bras
11. Saisie des épaules par le côté
12. Coup porté sur la tête à l'aide d'un bâton d'escrime
13. Coup de poing circulaire ou arrondi au visage
14. Saisie du revers avec une main, coup de poing avec l'autre main

Deuxième Série :

15. Coup de couteau circulaire horizontal au visage
16. Etranglement depuis l'arrière avec l'avant-bras
17. En position d'attaque dominante, l'attaquant est assis à califourchon sur le défenseur qui est couché
18. Clé appliquée sur la tête et tenue de côté
19. Attraper les cheveux par l'avant
20. Attraper les cheveux par derrière
21. Coup de pied de face
22. Coup de pied circulaire
23. Coup de pied latéral
24. Deux coups de poing circulaires au visage
25. Full Nelson Bstanding)
26. Attraper les deux poignets par l'arrière
27. Le défenseur couché, l'attaquant en position de garde
28. Coup horizontal au torse avec un bâton d'escrime
29. Poussée sur le torse à l'aide d'un bâton d'escrime

Troisième Série :

30. Le défenseur est assis sur une chaise, incapable d'utiliser ses jambes et un couteau est appuyé sur son visage
31. Pistolet pointé devant le visage, dans le style d'une exécution
32. Défense contre deux attaquants, les attaques sont au choix mais elles doivent être simultanées
33. Coup de pied fauchant aux jambes
34. Coup de pied arrière circulaire
35. Tenue du revers de face mais inversée
36. Attaque au couteau par-dessus la tête
37. Attaque sournoise au bas-ventre avec un couteau
38. Attaque au couteau sur le corps dans un mouvement façon sabre

39. Poussée du torse avec un couteau
40. Couteau contre le dos
41. Attaque au visage avec un couteau, la prise du manche est faite à l'envers
42. Couteau tenu contre la gorge de face
43. Couteau tenu contre la gorge depuis l'arrière
44. Pistolet contre le visage de face
45. Pistolet contre le corps de face
46. Pistolet contre le dos
47. Pistolet contre la tête avec un étranglement arrière avec l'avant-bras (position de l'otage)

Veillez noter que ces techniques d'attaque peuvent être modifiées pour les participants ayant des besoins spécifiques. Par exemple, un compétiteur avec des besoins spécifiques peut être assis et alors les saisies peuvent être réalisées sur la chaise. D'autres attaques peuvent être modifiées pour s'adapter à d'autres besoins spécifiques. Toutes les modifications doivent être acceptées par les Directeurs du Tournoi et le comité des règles de l'IAGLMA ou un représentant de l'IAGLMA.

Annexe E

Séries d'attaques retenues pour les 10e Gay Games « Paris 2018 »

Règle générale : Les débutants exécutent des techniques de self-défense face aux attaques de la série n°1, les intermédiaires et avancés face à celles des séries n°2 et n°3, les ceintures noires répondent à celles des séries n°4, n°5 et n°6. Toutes les séries et techniques d'attaque doivent être exécutées dans l'ordre donné.

- Série n°1 :** Coup de poing du côté opposé de la jambe avancée donné au niveau du torse
Saisie du revers avec une main, coup de poing avec l'autre main
Coup de pied direct de face
- Série n°2 :** De face, saisie du revers avec les deux mains
Coup porté sur la tête à l'aide d'un bâton type « escrime »
Étranglement depuis l'arrière avec l'avant-bras
- Série n°3 :** Coup de pied circulaire
Le défenseur couché, l'attaquant en position de garde
Attaque au couteau sur le corps dans un mouvement façon sabre
- Série n°4 :** En position d'attaque dominante, l'attaquant est assis à califourchon sur le défenseur qui est couché
Clé appliquée sur la tête et tenue de côté
Deux coups de poing circulaires au visage
- Série n°5 :** Coup horizontal au torse avec un bâton type « escrime »
Défense contre deux attaquants, les attaques sont au choix mais elles doivent être simultanées
Coup de pied (de n'importe quelle hauteur et de n'importe quel style)
- Série n°6 :** Attaque au couteau par-dessus la tête
Couteau tenu contre la gorge de face
Pistolet contre le corps de face

VEUILLEZ NOTER SVP: Les compétiteurs et les attaquants ont la possibilité de préparer leurs attaques spécifiques à partir de la description générale donnée ci-dessus. Les compétiteurs sont encouragés à amener leur propre attaquant mais il est courant que les paires soient constituées au moment de la compétition, ce qui permet aux compétiteurs qui n'amènent pas de partenaire d'attaque d'entrer tout de même dans la compétition. Il est attendu des compétiteurs qu'ils fassent la démonstration d'une série puis qu'ils fassent une pause pour permettre aux juges de noter la série.