



R E G L E M E N T   A R B I T R A G E

S A I S O N   2 0 2 5 - 2 0 2 6

ASPTT

FEDERATION  
OMNISPORTS

*cultivons vos envies*

# SOMMAIRE

1.	L'ARBITRE.....	5
1.1.	Tenue.....	5
1.2.	Rôles.....	5
1.3.	Motifs d'interruption de combat .....	6
1.4.	Déplacement et placements .....	6
1.5.	Les sanctions .....	7
1.6.	Perte de protège-dents.....	8
1.7.	Le compte.....	8
1.8.	Le double compte et double hors combat.....	9
1.8.1.	Le double compte simultané .....	9
1.8.2.	Le double compte non simultané .....	9
1.8.3.	Le double hors combat .....	9
1.9.	Compte limite.....	10
1.10.	Jet de l'éponge pendant le compte.....	10
1.11.	L'abandon.....	10
1.11.1.	Abandon du Nakmuay.....	10
1.11.2.	Abandon par le coach (jet de l'éponge) .....	10
1.12.	Nakmuay à terre.....	11
1.12.1.	Nakmuay à terre à la fin d'une reprise.....	11
1.12.2.	Nakmuay à terre après le coup de gong.....	11
1.12.3.	Coup douteux entraînant le compte .....	11
1.12.4.	Coup non vu par l'arbitre entraînant le compte ou le hors combat .....	11
1.13.	Cas particuliers.....	12
1.13.1.	Double blessure.....	12
1.13.2.	Non compétition (No contest).....	12
1.14.	Intervention du médecin.....	12
1.15.	Procédure de fin de combat.....	13
1.16.	Fin de combat autre que décision au point .....	13
2.	LE JUGE .....	13
2.1.	Tenues et attitude.....	13
2.2.	Rôles.....	13
2.2.1.	Concentration .....	13
2.2.2.	Impartialité .....	13
2.2.3.	Compétence.....	13
2.3.	Bulletin de pointage .....	14
2.4.	Système de pointage.....	14
2.5.	Application de la méthode de pointage.....	14
2.6.	Remplissage du bulletin .....	14
2.7.	Critères supplémentaires de victoire .....	15

2.8.	Les différents types de décision.....	15
3.	LE NAKMUAY .....	16
3.1.	Tenue générale du nakmuay.....	16
3.1.1	Les gants .....	16
3.1.2	Les bandages.....	16
3.2.	Techniques autorisées et prohibées .....	17
3.2.1.	Projection.....	17
3.2.2.	Coup de coude.....	17
3.2.3.	Le corps à corps .....	17
3.2.4.	Saisie .....	17
3.2.5.	Motifs de refus de combat .....	17
4.	LE SALUT .....	18
5.	LES HOMMES DE COIN .....	18
6.	LE CHRONOMETREUR.....	19
6.1.	Début de combat .....	19
6.2.	Pendant la reprise .....	19
6.3.	Fin de reprise.....	19
6.4.	Particularités .....	19
7.	LE SUPERVISEUR.....	20
7.1.	Avant la compétition.....	20
7.1.1.	La pesée .....	21
7.1.2.	Catégories d'âge .....	22
7.1.3.	Après la pesée .....	22
7.2.	Pendant la compétition.....	22
7.3.	Fin de compétition .....	22
7.4.	Championnats et tirage au sort .....	23
7.5.	Conclusion.....	23
8.	LE WAÏ KHRU .....	23
8.1.	Rite d'approche du ring.....	23
8.2.	La danse d'hommage WAÏ KHRU .....	23
9.	RING ET ACCESSOIRES .....	23
9.1.	Le ring.....	23
9.2.	Accessoires du ring.....	24

# PRÉAMBULE

Avant d'entrer dans le détail, nous vous rappelons que la tolérance n'est pas complaisance, ni faiblesse, et ce qui vous paraît évident ne l'est pas forcément pour les autres.

Les fonctions arbitrales ont été conçues pour protéger, encadrer et développer une discipline dont les origines remontent à plusieurs siècles et dont les premières règles modernes remontent aux années 1930.

Le juge-arbitre doit constamment se perfectionner, non seulement dans sa connaissance des règles, en restant ouvert à leurs évolutions possibles.

Ces courtes réflexions nous montrent combien notre rôle est important. Nous sommes responsables de la règle écrite et de son application, mais aussi des éducateurs afin que cette discipline continue de respecter ses grands principes.

Rappelons par ailleurs que notre discipline est un art martial de combat avec ses valeurs propres. Il convient donc dès à présent de nommer les combattants de Muay Thai « NAK MUAY ».

Tout manquement au respect, verbal ou physique envers les officiels et les représentants de l'AFMT, pourra entraîner des sanctions disciplinaires et financières prononcées par la Commission de Discipline.

Code du sport : l'article L.223-2 fait bénéficier les arbitres et les juges, de la protection pénale spécifique accordée aux personnes chargées d'une mission de service public. Les violences ou les menaces à l'encontre des arbitres dans l'exercice de leur mission seront désormais considérées comme des violences ou des menaces aggravées, passibles des peines renforcées prévues par le code pénal.

**Afin d'éviter toute controverse ou polémique, toutes les personnes licenciées faisant partie d'une réunion de Muay Thai, se garderont de faire apparaître, quelle qu'en soit la forme, toute appartenance politique ou religieuse.**

**(Principe de Laïcité)**

# 1. L'ARBITRE

Son rôle est essentiel, il doit prendre conscience que la santé et l'intégrité des nakmuay lui sont confiées.

Son devoir de protection de la santé des nakmuay sera présent à son esprit à chaque instant du combat et avant celui-ci.

Sa forme physique doit lui permettre des réactions promptes, des déplacements rapides et une bonne présentation.

A chaque début de saison sportive, chaque officiel (de tout niveau) doit fournir un certificat médical d'aptitude à la pratique de l'arbitrage du Muay Thai et un électrocardiogramme avec un test d'effort à son responsable direct.

## 1.1. Tenue

La tenue de l'arbitre doit être stricte et sobre (pas de marque apparente, sauf accord partenaire fédéral) :

- Polo fourni par la commission d'arbitrage pour les J/A diplômés
- Pantalon noir, chaussettes noires
- Chaussures noires à semelles souples sans talons
- Cheveux longs attachés,
- Aspect corporel propre et réglementaire

Le port de ceinture, chevalière, montre, bracelet, lunettes, collier, boucles d'oreilles, piercing et lentilles de contact rigides sont interdits.

## 1.2. Rôles

### **Avant le combat :**

L'arbitre monte le premier sur le ring. Il le salue avant d'en franchir les cordes, se met au centre et salue le superviseur. Ensuite, il se place dans le coin neutre face à la table des officiels (pour les stagiaires et nouveaux diplômés, le coin neutre sera celui le plus près de la table).

Son maintien doit être le plus naturel possible en évitant les attitudes nonchalantes telles que les mains dans les poches, appui sur les cordes ou conversation avec des non officiels.

Son attention doit se fixer sur la place qu'occupe le médecin, le superviseur, le chronométreur et toute autre personne ayant un rôle à tenir pendant le combat.

A l'arrivée des nakmuay, il contrôle leur équipement (tenue, protections obligatoires, taille des gants etc.). Il vérifiera que les 2 gants sont identiques et que leur taille correspond à la catégorie de l'opposition. Il va ensuite chercher les bulletins de pointage auprès du superviseur et les distribue aux juges. Après que les nakmuay aient rendu les hommages (voir 3.1), l'arbitre ira contrôler leur équipement.

Il essuiera les corps gras éventuellement utilisés sur le visage ou le corps, il vérifiera que les cheveux longs sont attachés, que les ongles de pieds sont courts et bien taillés, qu'il n'y a pas de pansement sur le visage ou le corps. Seules les chevillières sans renforcement sont autorisées.

### **NOTE :**

Le port de strapping ou de deuxième chevillière par pied est strictement interdit.

Le contrôle des équipements peut être effectué par un autre officiel au pied du ring, afin de gagner du temps lors d'une compétition importante.

### **Début de combat :**

Du centre du ring, l'arbitre appelle les nakmuay en disant à voix haute « NAKMUAY AU CENTRE ». Après d'éventuelles recommandations, il les fait se saluer puis les renvoie dans leur coin. Il s'assure ensuite que les officiels sont prêts :

- Il demande : « JUGE 1 prêt, JUGE 2 prêt, etc. », il procède de la même façon pour le médecin et le superviseur.
- Enfin, il donne l'ordre au chronométreur de se préparer en le désignant du doigt et en disant « CHRONO ».
- Simultanément, il s'assure que le ring est bien libre de tout objet. Dans le cas contraire, il le fait débarrasser ou nettoyer.
- C'est alors qu'il rappelle les nakmuay et d'un geste du bras, par le commandement « CHOK », il ordonne le début du combat.
- Dans le même temps, le chrono part, le gong retentit et la musique démarre.
- Dès les premières secondes du combat, l'arbitre doit être prêt à intervenir.

### **Pendant le combat :**

Il dispose exclusivement de trois commandements pour intervenir :

- « **CHOK** » : BOXER.
- « **YOOT** » : STOP.
- « **YEK** » : SEPARER-VOUS. Il est prononcé après le YOOT tout en séparant physiquement les nakmuay.

### **1.3. Motifs d'interruption de combat**

- Faire une observation.
- Donner une remontrance à un ou aux deux nakmuay.
- Lorsque les nakmuay sont en corps à corps et qu'ils ne donnent plus de coup.
- Lorsqu'un ou les nakmuay sont sur le point de chuter ou de passer à travers les cordes.
- Donner un avertissement.
- Lorsqu'un nakmuay est en état d'être compté.
- En cas d'incident technique (remise en place d'équipement, etc..).
- Lorsqu'il est nécessaire de faire taire les hommes de coin ou de les faire asseoir.
- Au terme d'une reprise ou du combat.
- Arrêt du combat pour infériorité manifeste.
- Action ou attitude agressive envers un officiel.
- Blessure ou saignement abondant d'un nakmuay

Quelle que soit la raison de l'interruption du combat, l'arbitre devra toujours se placer entre les nakmuay immédiatement après le « **Yoot** », surtout si l'un d'entre eux est à terre.

### **1.4. Déplacement et placements**

Il doit être calme, ne pas agir en se précipitant afin d'avoir des déplacements précis et des interventions efficaces pour contribuer au bon déroulement du combat.

L'arbitre ne doit jamais perdre le contrôle de la rencontre, il doit à tout moment être capable de :  
**ANTICIPER - ANALYSER – DECIDER**

Ces exemples ne sont pas exhaustifs. Et ce, en fonction des situations qui vont se présenter à lui.

Pour cela, il doit se tenir à bonne distance de l'action, celle-ci étant déterminée en fonction de la physiologie du combat.

Il contrôlera à distance les échanges clairs, alors qu'il s'approchera pour contrôler les échanges confus et sujets à fautes.

Il tournera dans le sens contraire de celui des nakmuay. Ceci n'est pas valable si l'un des deux est gaucher. Dans ce cas il convient de tourner dans le même sens qu'eux afin de ne pas perdre le contrôle des actions.

Le déplacement de l'arbitre devra lui permettre d'éviter le « contre-pied ».

Quelques pas en arrière et un suivi permanent de l'action lui permettront d'être toujours dans l'axe des nakmuay.

## 1.5. Les sanctions

### • LA REMONTRANCE

L'arbitre peut donner une remontrance à un nakmuay suite à une faute mineure sans conséquence sur l'adversaire. Elle doit être notifiée verbalement et gestuellement par l'arbitre dans un souci de prévention et de comptabilisation.

### • L'AVERTISSEMENT

L'arbitre peut donner un avertissement pour une faute majeure, volontaire ou non, qui n'entraîne pas de hors combat (KO), ou suite à une remontrance non prise en compte par le nakmuay.

Il permet un rééquilibrage des chances en retirant 1 point au fautif.

### • LA DISQUALIFICATION

L'arbitre choisi de disqualifier un nakmuay suite à une faute majeure, volontaire ou non, qui entraîne un hors combat, ou après 2 avertissements, ou pour tout manquement grave à l'esprit sportif.

L'arbitre peut, bien entendu, disqualifier les deux nakmuay si ceux-ci commettent des fautes justifiant cette décision. Il n'y aura donc pas de vainqueur pour ce combat.

La disqualification est une décision grave que l'arbitre ne doit prendre que sur des motifs réglementaires, dans le calme et la rigueur, avec la validation du superviseur.

Suivant le motif de la disqualification, l'arbitre peut être amené à justifier sa décision.

Quoi qu'il en soit, l'arbitre doit toujours se poser la question suivante peu importe l'intention de l'auteur :

L'action est-elle régulière ?

#### **Exemples d'irrégularités entraînant une sanction de l'arbitre :**

- Coup de tête
- Coup d'épaule
- Coup porté après « Yoot »
- Coup porté après le coup de gong
- Se pencher en avant (baisser la tête)
- Projection volontaire hors du ring
- Effectuer une traction au niveau des lombaires
- Action anti-sportive ou non fairplay
- Mordre
- Mettre les pouces dans les yeux de l'adversaire
- Cracher sur l'adversaire ou sur le sol
- Faire usage des cordes pour exécuter une technique
- Frapper l'adversaire au sol

- Chuter volontairement afin d'en tirer avantage
- Langage grossier
- Effectuer une clé au cou, aux bras ou aux jambes
- Frapper les parties génitales, la nuque ou le dos
- Action ou attitude agressive et anti sportive

Ces exemples ne sont pas exhaustifs.

**NOTE** : en cas de double disqualification en championnat, aucun titre ou trophée ne sera donné.

## 1.6. Perte de protège-dents

L'arbitre peut donner un avertissement à un nakmuay qui se débarrasserait de son protège-dents dans le but de temporiser le combat ou de s'échapper d'une situation dangereuse.

La règle est la suivante :

- 1<sup>ère</sup> perte volontaire : REMONTRANCE
- 2<sup>ème</sup> perte volontaire : AVERTISSEMENT

Si la perte du protège-dents est due à un coup justifiant un compte, il convient de compter avant de faire nettoyer le protège-dents.

Dans tous les cas l'arbitre stoppe le combat et demande l'arrêt du chronomètre, **sans toutefois interrompre une action rapide et décisive**, il ramasse le protège dents, conduit le nakmuay dans son coin tout en envoyant son adversaire dans le coin neutre.

## 1.7. Le compte

L'arbitre doit obligatoirement compter un nakmuay durement touché ne pouvant plus se défendre que ce soit à terre ou debout. Il est du devoir de l'arbitre d'interrompre des séries de coups dangereux. Si un nakmuay tarde à se relever, après une projection, il doit être compté.

L'arbitre va donc prononcer « **Yoot** », désigné le coin neutre à l'adversaire, immédiatement après il commencera le compte et continuera jusqu'à 8 ou 10.

Si l'adversaire ne va pas ou ne reste pas dans le coin neutre, l'arbitre interrompra le compte pour lui ordonner de regagner ce coin, puis il reprendra le compte là où il l'avait arrêté.

Le compte doit être précis, avec les doigts et la voix (accompagné d'un geste vertical du bras) au niveau du visage du nakmuay compté. Si celui-ci est à terre, l'arbitre doit se mettre à son niveau de façon à être vu et entendu.

Il est important que l'arbitre garde dans son champ de vision le nakmuay compté, celui debout dans le coin neutre et le chronométrateur qui lui donne la cadence.

Le compte constitue un temps de récupération d'un minimum de 8 secondes. Il est absolument proscrit de chercher à sauver du KO le nakmuay qui le serait réellement, lui permettant ainsi de retourner au combat alors qu'il n'a plus la capacité de combattre.

Il est très important de bien observer les réactions du nakmuay compté : le comportement, les yeux, etc...

Si l'arbitre estime que le nakmuay compté est apte à reprendre le combat avant la fin du compte, il continuera obligatoirement jusqu'à 8.

Au compte de 8, le nakmuay doit lever sa garde face à l'arbitre. Pour s'assurer de sa bonne récupération, l'arbitre lui demandera de faire quelques pas vers lui pour vérifier son équilibre.

**Quelle que soit la situation, en comptant jusqu'à 10, l'arbitre met fin au combat.** L'arbitre raccompagnera toujours dans son coin un nakmuay perdant avant la limite.

### **IMPORTANT**

L'arbitre doit savoir, qu'il est nécessaire de mettre fin au combat dans les cas suivants :

- À la suite d'un ou plusieurs coups à la tête, un nakmuay présente les symptômes d'un trouble de la conscience d'origine cérébrale (KO dur).
- À la suite d'un ou plusieurs coups au corps, l'arbitre estime nécessaire l'intervention rapide du médecin.
- À la suite d'une blessure grave, l'arbitre estime dangereuse la poursuite du combat.

Dans le cas du « KO dur », la réaction de l'arbitre doit être rapide sans laisser de place à l'hésitation, il en va de la santé du nakmuay.

Il devra faire intervenir le médecin sur le ring, ôter le protège dents et empêcher toute autre personne d'approcher le nakmuay à terre. Il assistera le médecin pour retirer les éventuels équipements qui gêneraient la réalisation des premiers soins.

## **1.8. Le double compte et double hors combat**

### **1.8.1. Le double compte simultané**

Les deux nakmuay sont aptes à reprendre à 8, le combat se poursuit.

Deux est apte à reprendre avant 8, l'arbitre continue de compter son adversaire jusqu'à 8 ou 10. Ce nakmuay est battu par « KO / tête ou corps ».

Les nakmuay se relèvent, mais l'un des deux n'est pas en mesure de reprendre le combat, l'arbitre arrête le compte et met donc fin à la rencontre. Ce nakmuay est battu par « arrêt de l'arbitre / tête ou corps ».

### **1.8.2. Le double compte non simultané**

A la suite d'un échange, un nakmuay tombe et doit être compté. L'arbitre prononce « **Yoot** », et commence le compte.

Si, à ce moment, le deuxième nakmuay tombe à son tour, l'arbitre continue le même compte pour les deux. En effet, les deux Knock Down (KD) sont consécutifs du même échange. Il ne faut pas recommencer le compte.

Les décisions possibles sont les mêmes que celles citées précédemment.

### **1.8.3. Le double hors combat**

Si l'arbitre compte les nakmuay et estime qu'ils ne sont pas en mesure de continuer le combat, il stoppe le compte et fait intervenir le médecin. Les deux seront déclarés hors combat.

En championnat, les points seront comptabilisés pour désigner le vainqueur au moment de l'arrêt du combat.

La reprise commencée est prise en compte même si elle n'a duré que quelques secondes.  
En rencontre officielle, il n'y aura pas de décision.

## 1.9. Compte limite

Règle du nombre limite de compte :

- Si un nakmuay de Classe D, C, B et A est **compté 8, trois fois dans une reprise ou quatre fois dans le combat**, il sera déclaré battu par « arrêt de l'arbitre / compte limite ».
- Pour la protection d'un nakmuay junior s'il est **compté 8, deux fois dans le même round ou 3 fois dans le combat**, il sera déclaré battu par « arrêt de l'arbitre / compte limite ».
- Si un nakmuay est **compté 10 dans le combat**, il sera déclaré battu par « KO / tête ou corps ».

## 1.10. Jet de l'éponge pendant le compte

Lorsque l'instructeur décide d'abandonner pour son nakmuay pendant le compte, l'arbitre doit continuer obligatoirement jusqu'à 8.

Trois cas se présentent :

1. Le nakmuay est apte à reprendre le combat, l'arbitre prononce « **Chok** » puis « **Yoot** » pour mettre fin au combat. Il entérine le jet d'éponge.
2. Le nakmuay n'est pas apte à reprendre le combat, l'arbitre continue jusqu'à 10, et il est déclaré battu par KO.
3. Si le jet d'éponge intervient pendant le 3<sup>ème</sup> KD dans une reprise ou 4<sup>ème</sup> KD dans le combat (le nakmuay sera compté jusqu'à 10 pour vérifier son état physique), l'arbitre mettra fin au combat. La décision sera alors « arrêt de l'arbitre / compte limite ».

L'arbitre qui entame un compte doit avoir à l'esprit que le « jet d'éponge » ne peut en aucun cas sauver le nakmuay du KO, et du repos obligatoire qui s'ensuit.

Il ne se laissera pas influencer par ce geste, il en va de la sécurité du nakmuay.

## 1.11. L'abandon

### 1.11.1. Abandon du Nakmuay

Pour abandonner le combat, le nakmuay doit lever le bras à n'importe quel moment du combat. Toute autre manière de faire ne peut qu'entraîner confusion et contestation.

L'arbitre prononcera alors « **Yoot** », et le reconduira dans son coin.

Si, de son propre chef, le nakmuay décide de ne pas reprendre le combat à l'issue du temps de repos, l'arbitre agira de même.

### 1.11.2. Abandon par le coach (jet de l'éponge)

Si le coach décide d'abandonner pour son nakmuay, le premier doit monter sur le ring, à l'extérieur des cordes, et agiter visiblement la serviette.

Si un coach monte sur le ring, en dehors du cas précité, pendant une reprise, il s'expose à la disqualification de son nakmuay.

En effet, cette situation ne peut entraîner que troubles et ambiguïté. S'il retient son nakmuay dans le coin, à l'issue du temps de repos, il agitera la serviette de la même manière que précédemment.

## 1.12. Nakmuay à terre

### 1.12.1. Nakmuay à terre à la fin d'une reprise

Si le gong retentit alors que l'arbitre compte un nakmuay ou s'apprête à le faire ; c'est-à-dire que celui-ci a déjà prononcé « **Yoot** », il y a une faute de la part du chronométréur. L'arbitre doit donc continuer le compte.

Le seul cas où l'arbitre peut arrêter son compte, sera lorsque le gong retenti à la fin de la dernière reprise du combat (il s'assurera bien entendu de l'état physique du nakmuay afin d'éviter une reprise de combat trop prématuré).

Si au compte de 8 le nakmuay est en mesure de reprendre le combat, il regagne son coin.

Si l'arbitre compte jusqu'à 10, il met fin au combat. Le nakmuay est déclaré KO.

### 1.12.2. Nakmuay à terre après le coup de gong

Même si le coup qui a provoqué le KD a été donné pendant le combat, l'arbitre ne doit pas compter le nakmuay tombé après le gong.

Celui-ci retourne sous la tutelle de son coach et plusieurs options existent pour le nakmuay :

- Il a récupéré pendant le temps de repos, il reprend le combat.
- Il n'a pas récupéré, il abandonne en levant le bras ou par jet d'éponge.
- Il veut reprendre, mais l'arbitre juge qu'il n'a pas récupéré alors celui-ci met fin au combat par **Yoot**.

### 1.12.3. Coup douteux entraînant le compte

Le nakmuay se plaint d'un coup irrégulier, mais l'arbitre le considère règlementaire. S'il le compte jusqu'à 10, il le déclare battu par KO. Si le nakmuay simule le KO, il sera disqualifié pour simulation.

Le nakmuay se plaint d'un coup irrégulier que l'arbitre a vu mais il est en état de reprendre le combat à 8. Aussitôt l'arbitre stoppe le combat afin de donner un avertissement à son adversaire. **Aucun point ne sera retiré au nakmuay compté.**

Le nakmuay se plaint d'un coup irrégulier que l'arbitre a vu. S'il compte jusqu'à 10, l'arbitre le déclare vainqueur par **disqualification de son adversaire.**

Il s'agit d'être très attentif dans ces cas. En effet, il faut s'assurer que le nakmuay compté est bien en mesure de reprendre le combat, car dès que l'arbitre aura prononcé « **chok** », il ne lui sera plus possible d'intervenir une deuxième fois, deux sanctions ne pouvant être données pour une même faute.

### 1.12.4. Coup non vu par l'arbitre entraînant le compte ou le hors combat

**1<sup>er</sup> cas :** Si le nakmuay peut reprendre le combat à 8, l'arbitre demandera à chaque juge si le coup était irrégulier ou régulier. Le juge répondra de la façon suivante :

- S'il estime le coup régulier il lève la main droite.
- S'il estime le coup irrégulier il croise les mains à hauteur du visage.
- S'il n'a pas vu le coup il lève les deux mains à hauteur du visage.

**2<sup>ème</sup> cas :** Si le nakmuay ne peut pas reprendre le combat, l'arbitre demandera aux juges de noter, leur avis sur la régularité du coup et attendra que le superviseur lui communique la décision.

Dans les deux cas, les décisions seront :

- **Majorité de « Régulier »** : le nakmuay debout n'est pas sanctionné et / ou est déclaré vainqueur par KO (si hors combat).
- **Majorité « d'Irrégulier »** : le nakmuay debout est sanctionné par un avertissement ou est disqualifié (si hors combat).
- **Égalité entre « Régulier et Irrégulier »** : le nakmuay debout n'est pas sanctionné et / ou est déclaré vainqueur par KO (si hors combat) au bénéfice du doute

Il s'agit de considérer les avis prononcés uniquement. Un avis « Non vu » n'aura pas d'effet sur une décision lorsqu'au moins un avis « Régulier » ou « Irrégulier » sera prononcé.

Un nakmuay déclaré « Vainqueur par disqualification » après avoir été mis hors combat sur un coup irrégulier devra respecter un repos obligatoire après un examen d'un médecin. Il sera inscrit sur son passeport « Vainqueur par disqualification » suivi de « KO ».

**NOTE** : dans le cas d'un coup donné après le gong entraînant un KO, il faut s'assurer que celui-ci est bien involontaire.

Par ailleurs, cette situation, extrêmement délicate, ne doit pas arriver si l'arbitre réagit rapidement.

### 1.13. Cas particuliers

#### 1.13.1. Double blessure

Si les deux nakmuay sont blessés gravement à la suite d'un échange, l'arbitre doit arrêter le combat. Une décision aux points sera rendue en championnat. En rencontre officielle, il n'y aura pas de décision. L'arbitre devra par ailleurs s'assurer qu'il n'y a pas eu d'irrégularité.

#### 1.13.2. Non compétition (No contest)

Il s'agit d'une décision rendue par l'arbitre, en accord avec le superviseur, lorsqu'un combat ne peut se poursuivre à cause d'événement indépendant de la volonté des nakmuay ou de l'arbitre.

Exemple :

- Le ring ou une partie de ce dernier s'effondre.
- Panne d'électricité supérieure à dix minutes.
- Comportement des spectateurs interdisant le bon déroulement du combat.
- Jet de projectiles sur le ring.

**NOTE** : coups irréguliers et blessures n'entraînent en aucun cas le no contest.

### 1.14. Intervention du médecin

Il est important de noter qu'aller à l'encontre d'une décision médicale peut avoir de lourdes conséquences, notamment judiciaires.

Pendant la reprise, le médecin peut, à tout moment, soit de sa propre initiative, soit sur demande de l'arbitre, du superviseur ou du coach, intervenir pour examiner un nakmuay. La manière de faire sera la même pendant le temps de repos.

Pendant toute la durée du combat le médecin ne fera qu'examiner le nakmuay. Son avis sera STOP ou BON.

Dans le cas d'un léger saignement de nez, l'arbitre essuiera lui-même le nakmuay avec la serviette de son coin.

- Si le saignement est important ou ininterrompu, l'avis du médecin s'imposera.
- Si un nakmuay est arrêté sur avis médical, il ne peut poursuivre le combat, et de fait est éliminé.

Le médecin pourra, sur son initiative, aller à tout moment dans les vestiaires ou parmi le public examiné et soigner une personne qui s'en trouverait dans le besoin. Il conviendra dans ce cas d'interrompre tout combat en cours. Il préviendra le superviseur de ses mouvements. **En tout état de cause, une décision médicale prime sur toutes les autres.**

### 1.15. Procédure de fin de combat

L'arbitre récolte et contrôle les bulletins, en commençant par le juge 1, puis les donne au superviseur. Il appelle les nakmuay au centre du ring et attend la décision.

L'arbitre sera le dernier à quitter le ring, qu'il saluera après avoir franchi les cordes. S'il y a changement d'arbitre, ils devront se saluer et se serrer la main sur le ring.

### 1.16. Fin de combat autre que décision au point

Une fois que les nakmuay ont rejoint leur coin, l'arbitre en accord avec le superviseur, fait le tour des juges pour leur communiquer la décision prise. Puis, lors d'un deuxième passage, il récolte les bulletins.

## 2. LE JUGE

### 2.1. Tenues et attitude

Sa tenue est la même que celle de l'arbitre. Le règlement prescrit l'isolement du juge qui contribue à sa concentration indispensable pour effectuer un bon travail.

Une fois installé, il ne bougera plus de sa place, ne parlera pas, n'utilisera pas son portable (**celui-ci devra être déposer auprès du superviseur**), n'interviendra ni par geste ni par la voix envers ses collègues ou, à plus forte raison, un non officiel.

Il communique exclusivement avec l'arbitre ou le superviseur pour poser ou répondre à une question.

**Avant, pendant et après un combat, le juge se gardera de tout commentaire, et sera donc très réservé sur la prestation des nakmuay. Ses dires pourraient être mal compris et intentionnellement transformés. Une sanction pourra être prise envers les contrevenants à cette disposition.**

### 2.2. Rôles

Le premier devoir d'un officiel est la neutralité absolue.

#### 2.2.1. Concentration

Seule doit compter la prestation des nakmuay. Le juge doit être seul à sa table (un J/A en formation peut l'accompagner).

#### 2.2.2. Impartialité

Il ne se laissera pas influencer par les titres des nakmuay, par la réputation des hommes de coins et encore moins par l'affinité qu'il pourrait avoir avec ceux-ci.

#### 2.2.3. Compétence

Le juge doit avoir en tête son pointage au moment du coup de gong de fin de reprise. Par conséquent, l'inscription du résultat sur son bulletin de pointage doit être immédiate.

### 2.3. Bulletin de pointage

Le bulletin de pointage doit être rempli lisiblement et correctement. Il ne doit pas présenter de surcharge ou de rature, dans ce cas il convient de le refaire, car il peut être un motif de contestation lors de sa consultation éventuelle par les instructeurs.

Avant le début du combat et après que l'arbitre lui aura donné son bulletin, le juge le remplira.

### 2.4. Système de pointage

C'est l'ensemble du combat qui est jugé, et non une action finale supérieure et limitée.

#### **Seuls comptent dans le pointage :**

- Les coups donnés avec force et puissance.
- Les actions d'attaque et de défense qui interviennent dans le meilleur style Muay Thai.
- La qualité des enchaînements.
- Un coup bloqué mais manifestement efficace.
- La supériorité manifeste au corps à corps et face à son adversaire.

**NOTE :** des projections répétées prouveront une faiblesse de l'un des nakmuay et pourront donc être comptabilisées.

### 2.5. Application de la méthode de pointage

- Le nakmuay gagnant la reprise reçoit 10 points.
- Le nakmuay perdant la reprise reçoit 9 points.
- Un nakmuay se verra retirer 1 point à chaque fois qu'il recevra un avertissement.
- Un nakmuay se verra retirer 2 points au premier KD et ensuite 1 point au 2<sup>ème</sup> KD dans la même reprise. Dans tous les cas la notation ne peut être inférieure à 7.
- Un nakmuay dominant la reprise mais ayant été compté 1 fois, ne perd cette reprise que d'un point.
- En cas d'égalité chacun reçoit 10 points.

#### **Exemple :**

Si dans une reprise le nakmuay **dominant** reçoit un avertissement, le résultat sera 9 / 9. Dans la mesure où il n'y a plus de différence de point entre le dominant et le dominé, le juge notera 10 / 10. C'est une égalité de point pour cette reprise.

Le juge doit toujours pouvoir expliquer sa notation.

**NOTE :** Aucune fraction de point ne peut être donnée.

### 2.6. Remplissage du bulletin

Le juge notera les points qu'il attribue à chaque Nakmuay dans les colonnes « Points Nets » pour chaque reprise. Il notera aussi le total des points en bas de tableau.

Il notera, dans les colonnes « Observations », les différentes sanctions ou comptes de l'arbitre, s'il y a lieu, avec les sigles suivants :

- Remontrances : R1, R2, ...
- Avertissements : W1, W2, ...
- Comptes : KD1, KD2, ...

Au terme du combat, il entourera la couleur du coin correspondant au vainqueur ou encore égalité et les cases correspondantes à la décision finale.

Les cases « REGULIER - NON-VU - IRREGULIER » seront utilisées en cas d'application de la règle du coup non vu. Il remettra son bulletin à l'arbitre.

Il ne quittera pas sa place avant l'annonce de la décision, sauf si le superviseur désire convoquer les juges à sa table avant celle-ci.

## 2.7. Critères supplémentaires de victoire

Il se peut que le total des points donne une égalité. Cette décision n'étant pas envisageable en championnat, trois critères supplémentaires sont spécifiés. Le juge devra en tenir compte pour désigner le vainqueur et ce dans l'ordre suivant :

1. Le nakmuay qui a eu l'initiative, pas forcément celui qui avance, ou celui qui a démontré le meilleur style Muay Thai, c'est-à-dire technique, construction, stratégie de l'action et enchaînement des coups.
2. Le nakmuay qui a eu la meilleure défense (blocages, esquives, déplacements, saisies et toujours avec remises). Si ces éléments ne départagent pas suffisamment les nakmuay, le vainqueur sera :  
Le nakmuay qui a eu le meilleur fair-play (salut compris) et qui n'a pas été pénalisé.

## 2.8. Les différents types de décision

### **W.P (Winning by points):** Victoire aux points

Si le combat arrive à son terme, le nakmuay qui remporte l'unanimité ou la majorité du pointage des juges est déclaré vainqueur aux points.

- **KO (Knock Out) :** hors combat au compte de 10
- **H (Head) :** tête et **B (Body):** corps nakmuay déclaré hors combat au compte de 10 suite à un coup à la tête ou au corps
- **DISQ :** Disqualification
- **Retire :** Abandon du nakmuay ou de son coach par jet d'éponge.
- **R.S.C. (Referee stop contest) :** Arrêt de l'arbitre

Les causes possibles à l'arrêt de l'arbitre :

- H (Head): tête B (Body): corps
- Arrêt pour coup à la tête ou au corps.
- Out class : Insuffisance technique (ou physique), ou combat brouillon.
- Blessure ou tout autre problème physique qui empêche la poursuite du combat. Bien entendu, pour légitimer sa décision, l'arbitre se soumettra à l'avis du médecin.
- Count limit (Compte limite)
- Nombre limite de compte (voir 1.12)
- **W.O. (Walk over) :** Forfait - Absence d'un ou des deux nakmuay à l'appel de leur nom ou numéro
  - 5 minutes après le 1<sup>er</sup> appel, 1 avertissement
  - 5 minutes après le 2<sup>ème</sup> appel, forfait du nakmuay
- **No contest :** Non compétition
- **Reprise :** 1 à 5

Le juge indiquera la reprise à laquelle correspond la décision.

### 3. LE NAKMUAY

Le port du Mongkong est obligatoire lors de l'arrivée du nakmuay sur le ring et pour l'exécution du Wai Khru.

Lorsque les nakmuay sont prêts, ils rendent les hommages selon la tradition du Muay Thai (voir Chapitre 12) accompagné de la musique traditionnelle thaïlandaise. Le Wai Khru ne doit pas excéder 2 minutes.

#### 3.1. Tenue générale du nakmuay

- Aspect corporel propre et règlementaire
- Casque de la couleur de son coin (jusqu'au classe C inclus).
- Protège dents.
- Débardeur blanc (les manches sont interdites) ou de la couleur de son coin (jusqu'au classe D inclus).
- Plastron de la couleur de son coin (classe D).
- Coudières de la couleur de son coin.
- Gants velcro ou à lacets (à partir de la classe A).
- Short traditionnel de Muay Thai (les shorts d'autre discipline sont refusés).
- Protège poitrine, coquille et débardeur pour les féminines.
- Coquille portée à l'intérieur du short pour les hommes et les féminines.
- Protège-tibias, sans renfort, type chaussette avec dessus de pieds.

**IMPORTANT** : Seul le Mongkong traditionnel de Muay Thai est accepté. Le port de toute autre coiffe est strictement interdit et peut entraîner la disqualification.

Un Prajeet (bandeau de bras) peut être placé au-dessus du biceps (pas de lanières qui pendent au-delà de 2 cm).

Le nakmuay qui présente des plaies non cicatrisées, pansements ou bandages (autres que ceux des mains) ne sera pas autorisé à combattre.

L'usage de corps gras **exagéré** sur le visage ou le corps est interdit.

#### 3.1.1 Les gants

- Les gants pourront être mis à disposition par le comité d'organisation.
- Le rembourrage ne sera ni déplacé ni rompu.
- Les lacets sont noués à l'extérieur du poignet du gant.
- Les lacets ou velcro sont recouvert d'une bande de **tissu adhésif non plastifié**, faisant le tour du poignet.

#### 3.1.2 Les bandages

- Le bandage est simple, sans surépaisseur.
- Le croisement entre les doigts est autorisé à partir de la classe junior combat
- Type de bandes : chirurgical ou Velpeau ou spécifique à la boxe, de 2m de long et de 5cm de large maximum.
- Aucun autre type de bandage ne sera admis, comme l'emploi de ruban en tout genre en caoutchouc ou adhésif sauf autour du poignet, pour retenir le bandage.

**NOTE** : Pour la Classe A et B, les bandages renforcés sont tolérés sans excès (un contrôle pourra être effectué dans les vestiaires et avant la montée sur le ring). L'épaisseur maximale autorisée est de 1 cm. Les bandages doivent rester souples, avec un toucher moelleux.

## 3.2. Techniques autorisées et prohibées

### 3.2.1. Projection

Le fait de déséquilibrer l'adversaire avec les bras et / ou une jambe d'appui est autorisée. Les projections de judo où de lutte sont prohibées.

Le balayage avec le pied ou le crochetage de la jambe est interdit. Seul le fait de frapper, de barrer ou de faucher la jambe de l'adversaire est autorisé pour le faire chuter.

**RAPPEL** : Un nakmuay qui touche le sol avec tout ou une partie de son corps à l'exception de ses pieds, ne peut être frappé.

### 3.2.2. Coup de coude

Les coups de coude y compris retournés sont autorisés.

**Les frappes avec la tête ou l'épaule sont interdites.**

### 3.2.3. Le corps à corps

L'entrée en corps à corps doit être suivie de coups de genoux ou d'une projection. Le travail de positionnement de bras ne suffit pas et entrainera l'intervention de l'arbitre.

Le dégagement du corps à corps doit se faire avec les bras et non pas en baissant le buste en avant sous peine de sanction de l'arbitre.

**NOTE** : les coups de talons sur le mollet sont interdits.

### 3.2.4. Saisie

Nous considérons comme saisie toute action d'attraper avec les mains ou les bras.

- La saisie au niveau de la tête ou du cou, des bras et des jambes est autorisée.
- La saisie au niveau des hanches est aussi autorisée mais sans traction au niveau des lombaires.

Dans le cas de la saisie de jambe, le nakmuay effectuant cette action ne peut faire qu'un pas avant d'être contraint de relâcher son adversaire.

- La traction de la tête ou du cou vers le bas, dans le but de donner un coup de genoux au visage est interdite.
- La montée du genou à la tête est autorisée

**NOTE** : les saisies de judo ou de lutte sont prohibées. De même, saisir dans le but d'effectuer une clef est interdit.

### 3.2.5. Motifs de refus de combat

- Se laisser volontairement tomber au sol lors du corps à corps.
- Se retourner pour éviter un coup ou ne plus donner de coups.

**Attention** : car le fait de ne plus se défendre peut-être dû à une franche domination de l'adversaire, ce qui peut entrainer un « Out class ».

## 4. LE SALUT

Mains jointes au niveau de la poitrine selon la tradition thaïlandaise, les nakmuay doivent se saluer avant la première reprise et après l'annonce de la décision finale.

Cela afin de démontrer sa loyauté et son respect envers son adversaire. Le salut n'a pas lieu d'être à d'autres moments du combat.

## 5. LES HOMMES DE COIN

Chaque nakmuay doit être accompagné, dès la pesée, par son coach. Celui-ci doit détenir au moins le **BFMT1**, présenter sa licence et avoir au moins **18 ans révolus**. Avant et pendant le combat, il convient de respecter les règles suivantes :

- Le coach doit s'assurer que son nakmuay a tout son équipement avant l'arrivée sur le ring (Le Mongkong est obligatoire)
- Il est seul en éducatif et jusqu'au cadet. Il ne peut être accompagné que d'un assistant en junior, classes D et C puis de deux en classes B et A. **Les hommes de coin doivent avoir leur licence à jour.**
- Un seul d'entre eux peut pénétrer à l'intérieur des cordes pendant les minutes de repos.
- Les hommes de coin doivent être en tenue et en chaussures de sport, sans coiffe, lunettes de soleil ou autre fantaisie vestimentaire (bermuda, short, tongs, etc.).
- Lors du Wai Khru, ils doivent descendre du ring.
- En compétition, ils feront en sorte que leur nakmuay soit prêt un, voire deux, assauts ou combats avant le sien selon les directives du superviseur.
- A l'appel de chaque reprise, ils doivent libérer le ring de tout objet, y compris la serviette.
- Pendant les reprises le coach ne peut quitter son coin, sauf sur demande d'un officiel. Lui et ses assistants doivent être assis, silencieux et n'ont pas le droit de toucher le ring (1 m du Ring).
- Dans le cas contraire, l'arbitre est en droit de pénaliser le nakmuay. En cas de récidive, ils pourront être éloignés du ring pour le reste du combat, voir le reste de la réunion.
- Pendant les temps de repos, ils veilleront à ce que leur nakmuay soit tête et corps face à l'adversaire. Ils peuvent lui donner des soins.
- Ils ne peuvent, ni verbalement, ni par geste, manquer de respect au superviseur, au staff d'arbitrage et aux représentants de la Fédération.
- Face à une décision qui ne leur conviendrait pas, les hommes de coin, à tort ou à raison, n'ont pas le droit de manifester leur mécontentement sur le ring, ni d'haranguer le public dans le but manifeste de troubler l'ordre et la sérénité.
- Il ne peut y avoir de conduite antisportive entre le nakmuay et ses hommes de coin.
- Seul le coach peut abandonner pour son nakmuay par le biais du « jet d'éponge ».
- Seul le coach est en droit de venir s'entretenir ou consulter les bulletins de pointage avec le

superviseur en cas de désaccord avec une décision, et ce, uniquement en fin de réunion.

- Il est le garant du comportement et du fair-play de son nakmuay et de ses assistants.
- Procédure de réclamation : une lettre accompagnée d'une vidéo du combat et d'un chèque de caution de 100 euros envoyés avec AR à la commission d'arbitrage dans les quinze jours suivant la rencontre.
- Si la réclamation est vraiment justifiée, la caution sera restituée.

Tout manquement à ces règles pourra être sanctionné par la commission de discipline.

## **6. LE CHRONOMETREUR**

Ce rôle est tenu par un J/A ou au moins un stagiaire en formation avec le superviseur.

C'est lui qui contrôle le nombre, la durée et les intervalles entre les reprises du combat.

Il se trouve à la table du superviseur. Il possède un gong et deux chronomètres qu'il déclenchera simultanément afin de palier une carence.

### **6.1. Début de combat**

Sur l'initiative de l'arbitre, au commandement « Chok », il donne le signal sonore de début de combat et le départ des chronomètres.

### **6.2. Pendant la reprise**

Il est attentif à toutes les interventions de l'arbitre. Il stoppe le chronomètre à chaque fois que celui-ci prononce

« Yoot » et sur sa demande, par exemple lors de remarques ou d'une remise en place d'équipements. Il fait repartir le chronomètre au commandement « Chok ».

D'ailleurs, d'un regard ou d'un geste, l'arbitre s'assure que le chronométré l'a suivi.

Lorsque l'arbitre entame un compte le chronométré, de la main et en silence, lui donne la cadence des secondes.

### **6.3. Fin de reprise**

L'attention du chronométré doit s'intensifier car un nakmuay peut être compté dans l'ultime seconde.

Si le temps réglementaire de la reprise se termine après le « Yoot » de l'arbitre lors d'un compte, le chronométré ne doit pas faire retentir le gong.

En effet, il faut s'assurer que le nakmuay est bien apte à reprendre le combat. Si c'est le cas, il fera retentir le gong après le « Chok » de l'arbitre.

Si par manque d'attention le gong venait à retentir, l'arbitre continuerait le compte jusqu'à 8 ou 10 et c'est donc lui qui mettrait fin à la reprise.

### **6.4. Particularités**

Le coup de gong peut retentir pendant un compte de l'arbitre lors de la fin de combat. Dans ce cas, il conviendra de s'assurer de la bonne récupération du nakmuay. Dans le cas contraire, la procédure médicale habituelle s'imposera.

10 à 15 secondes avant la fin du temps de repos, une série de petits coups de gong ordonnera aux hommes de coin de sortir du ring. Ensuite, un coup sec et appuyé ordonnera le début de la reprise suivante.

**NOTE** : L'arbitre n'ordonne que le début de la première reprise, le reste du temps il ne fera que suivre les ordres du chronométreur.

**Une décision pourrait être faussée ou inversée si le temps était écourté ou allongé ne serait-ce que d'une seconde.**

## 7. LE SUPERVISEUR

Le rôle du superviseur est considérable sur le plan des responsabilités. C'est lui, avec toute son équipe d'officiels, qui défend et préserve l'éthique du Muay thaï. Représentant l'autorité fédérale, son rôle est aussi de faire appliquer la réglementation à la lettre.

Il est directement désigné par la Commission d'arbitrage pour les rencontres et compétitions nationales et internationales. Pour les rencontres officialisées, il peut mandater un suppléant.

Le superviseur doit être au moins J/A national depuis 2 ans.

### 7.1. Avant la compétition

Il se fait confirmer la date et le lieu de la réunion par le comité d'organisation.

Il s'assure de la disponibilité du médecin et de l'équipe de premiers secours et d'évacuation mobile, avec brancard et matériel de réanimation, aux dates et heures prévues.

Il convoque le nombre suffisant de Juge/Arbitre au moins dix jours avant la compétition ou en fonction du programme annuel de chacun.

Il s'assure qu'il est bien en possession du matériel nécessaire, à savoir :

- Gong + Chronomètres (2)
- Balance
- Bulletins de pointage
- Fiche de pesée et Procès-Verbal du médecin
- Traditionnel (Music Wai Kru, Mongkong)
- Gants et coudières de secours

Le superviseur est le premier officiel à arriver sur les lieux de la réunion.

Lui ou le comité d'organisation doit être en possession des autorisations préfectorale et fédérale de réunion. Ces questions administratives réglées, le superviseur fait les vérifications de sécurité du lieu de compétition et s'assure de la présence du matériel et des personnes utiles à son bon déroulement.

C'est-à-dire :

- Issues de secours et matériel incendie
- Barrière Vauban autour du ring
- Ring et accessoires
- Tables et chaises pour les officiels et les hommes de coin.
- Equipement sportif de rechange (2 paires de coudières et de gants 8 et 10 oz)
- Une installation de sonorisation pour les annonces et la musique réglementaire
- Service d'ordre
- Médecin, équipe de secours et d'évacuation
- Présentateur de la soirée

### 7.1.1. La pesée

Il choisit une salle adaptée pour effectuer la pesée. Au moins 1 officiel doit être présent. La pesée est le terme générique regroupant les opérations de contrôle suivantes :

- Vérification de la validité des diplômes des coaches (obligatoirement présents avec leurs nakmuay à la pesée)
- Documents sportifs de chaque nakmuay (licence et passeport) et vérification des éventuels KO ou hors combat et périodes de repos qui auraient été prescrites
- Aspect corporel propre et règlementaire
- Autorisations parentales (pour les mineurs)
- Documents médicaux
- Poids de corps exact de chaque nakmuay
- La balance peut avoir une tolérance de +/- 200grs.

**NOTE:** Les nakmuay étrangers devront présenter les documents médicaux requis pour leur niveau ou un passeport médical de leur fédération dûment rempli ainsi qu'une licence délivrée par notre fédération.

Le superviseur s'assure que toutes les personnes ayant un rôle à tenir pendant la réunion sont habilitées. Plus particulièrement les licences, origines (clubs) et qualifications des coaches.

Il notera sur le PV de réunion le nom et la qualité d'un coach remplaçant qui encadre un nakmuay qui n'est pas de son club.

L'officiel affecté au contrôle des documents médicaux, ne fera que vérifier les dates des différents examens. Leur analyse sera faite par le médecin de réunion.

En compétition, la pesée a lieu le matin, et il doit se passer au moins trois heures entre la fin de la pesée et le début du premier combat.

Le comité d'organisation peut, avec l'accord du superviseur, étendre la durée de la pesée ou en modifier l'horaire ou la date. Seul un cas de force majeure peut motiver cette décision, qui sera, en outre, inscrite au PV de réunion.

Pour les compétitions à plusieurs tours, championnat national par exemple, le poids accusé le jour de l'inscription déterminera la catégorie de poids dans laquelle le nakmuay disputera toute la compétition. Le nakmuay ne se présentant pas dans la catégorie où il est inscrit sera disqualifié.

Le contrôle du poids se fait en short de Muay Thaï, torse et pieds nus pour les hommes, en short de Muay Thaï, débardeur et pieds nus pour les femmes.

Dans le cas d'un dépassement de poids inférieur à 1,2 kg, le nakmuay peut se présenter **deux** autres fois sans dépasser le temps officiel de la pesée.

La prise de poids est strictement interdite. Dans le cas d'un dépassement de poids supérieur à 1,200 kg, le nakmuay est disqualifié.

Les combats hors catégories de poids sont autorisés en rencontre officialisée. On retiendra dans ce cas l'écart de poids de la catégorie du nakmuay le plus léger.

### 7.1.2. Catégories d'âge

C'est l'année de naissance qui détermine la catégorie d'âge des nakmuay pour la saison sportive en cours. Pour cette saison, se référer au règlement compétition. La limite d'âge est fixée à 40 ans inclus pour les séniors.

### 7.1.3. Après la pesée

Le superviseur va présider la validation du programme en fonction de trois critères :

- Le poids
- La catégorie d'âge
- La classe

Il contrôlera les bandages et les signera à la table officielle avant la mise des gants. Il vérifiera également avec le présentateur le palmarès des compétiteurs avant le début du gala. Celui-ci devra suivre les directives du superviseur en concertation avec l'organisateur.

## 7.2. Pendant la compétition

**Pendant les combats ou les assauts, le superviseur** veille au bon déroulement de la réunion, et prend toutes les décisions et mesures qui s'imposent. C'est-à-dire qu'il apaise quand il le faut, raisonne le plus souvent, explique ou rappelle les points de règlement et fait évacuer les personnes n'étant pas autorisées à être à proximité du ring.

Il ne tolérera jamais la grossièreté et le comportement antisportif de la part des licenciés. Il rend la décision de chaque combat en fonction des bulletins de pointages.

**Note** : En aucun cas, il ne doit changer la décision des juges sans leur accord.

Il décide du vainqueur en cas de coup non vu, en fonction des mentions des juges.

Il fait intervenir le médecin en cas de hors combat ou de KO et à chaque fois qu'il le juge nécessaire, en particulier quand il y a :

- Jet de l'éponge
- Arrêt de l'arbitre pour coup à la tête ou au corps
- Blessure simple ou double sur appel de l'arbitre

Après examen, le médecin consigne sur le passeport médical ses prescriptions et repos éventuels supplémentaires.

Le superviseur mentionne le point d'impact ayant entraîné le KO ou hors combat sur le PV.

Après chaque combat, le superviseur remplit les passeports sportifs des nakmuay, à savoir :

- Date, dénomination de la réunion et lieu de celle-ci
- Classe et catégorie de poids
- Résultat du combat et points attribués
- Non et signature du superviseur

## 7.3. Fin de compétition

Il accède au désir d'un coach qui voudrait consulter les bulletins de pointage seulement en fin de manifestation et lorsque le public aura évacué la salle. Et ce quel que soit le lieu géographique d'où vient ce coach.

Il consigne sur le PV de réunion tout problème et incident survenu, KO et hors combat, il y joint les éventuels certificats médicaux et ferme le PV. Il enverra celui-ci à la commission d'arbitrage dans les plus brefs délais.

#### 7.4. Championnats et tirage au sort

Le tirage au sort aura lieu après la pesée, et en présence des représentants officiels de chaque équipe. Les nakmuay d'une même ligue ou d'un même club, seront si possible dans des poules différentes.

#### 7.5. Conclusion

Toutes les annonces faites par le présentateur sont vérifiées et autorisées par le superviseur. Il fait annoncer les avertissements immédiatement après qu'ils sont donnés par l'arbitre.

Le superviseur reste à la disposition de la commission d'arbitrage pour toute précision complémentaire sur la réunion.

Dans toute situation non mentionnée dans le règlement, le superviseur a le pouvoir d'interprétation en demandant leur avis aux autres officiels. **EN TOUT ETAT DE CAUSE, C'EST LUI QUI REND LA DECISION FINALE**

## 8. LE WAÏ KHRU

Avant le combat, chaque nakmuay doit rendre les hommages spécifiques au Muay Thaï avec le Mongkon.

Le Wai Khru est un rituel gracieux et esthétique empreint d'aucune connotation religieuse. Le nakmuay peut donc l'exécuter librement, sans craindre d'aller à l'encontre des codes propres de ses croyances et convictions.

### 8.1. Rite d'approche du ring

Une fois passé par-dessus les cordes, il se placera au centre du ring pour en saluer les quatre côtés ainsi que l'arbitre ; puis il rejoint son coin.

### 8.2. La danse d'hommage WAÏ KHRU

Lorsque la musique démarre, le nakmuay fait le tour du ring par la gauche afin d'en saluer les quatre coins, la main droite filant sur la corde supérieure. Ensuite, il s'agenouille au centre du ring pour rendre les hommages.

Le salut du ring avant de passer les cordes ainsi que le tour des quatre coins, sont les deux rites à effectuer obligatoirement.

## 9. RING ET ACCESSOIRES

### 9.1. Le ring

Le coin rouge sera toujours placé à gauche de la table du superviseur.

Le ring doit mesurer entre 6,10m et 7,30m de côté, mesure prise entre cordes.

Sa hauteur doit être d'environ 90cm.

Le plancher du ring doit être solidement construit, de niveau, sans aspérité et dépassera de 50cm à l'extérieur des cordes. Il sera recouvert de feutre, caoutchouc ou autre matière amortissante d'au moins 3,75cm d'épaisseur sur laquelle sera tendue une toile en tissu.

Les poteaux doivent avoir un diamètre compris entre 10cm et 12,5cm, d'une hauteur de 145cm au-dessus du plancher.

Le ring doit disposer de 4 cordes solidement tendues d'au moins 3,8cm de diamètre, attachées aux poteaux d'angles à respectivement 46cm, 76cm, 106cm et 136cm du plancher.

Ces cordes seront recouvertes d'un tissu lisse et souple et reliées entre elles, à intervalles réguliers par des bandes de toile blanche de 2,5cm à 3,75cm de large. Ces bandes ne devront pas glisser sur les cordes.

Les 4 coins seront recouverts d'un capiton de protection, blanc pour les coins neutres, un en rouge et l'autre en bleu.

## 9.2. Accessoires du ring

Des escaliers seront disposés à l'usage des nakmuay et de leurs coachs dans leurs coins respectifs, un autre sera prévu au coin neutre le plus près de la table du superviseur à l'usage des arbitres et du médecin.

Les coins rouge et bleu doivent chacun disposer de :

- Chaises pour les hommes de coins (B et A)
- 1 tabouret à plateau rond pour le nakmuay
- 1 cuvette en plastique

La table du superviseur sera de taille égale ou supérieure aux deux tiers du côté du ring. Le superviseur, le chronométrateur, le médecin, et le présentateur s'y installeront. 3 tables et chaises seront disposées autour du ring pour les juges. Une poubelle plastique sera mise à disposition des officiels.

**Académie Française de Muay Thaï**

**1 rue Tristan Tzara 75018 Paris**

**Email : [contact@afmt.fr](mailto:contact@afmt.fr)**

**Site : [www.afmt.fr](http://www.afmt.fr)**