



RÈGLEMENT OFFICIEL WAF (World Armwrestling Federation) – ARBITRAGE EN MATCH

(Version condensée – application compétition France)

1. AUTORITÉ DE L'ARBITRE

- 1.1 L'arbitre principal est l'unique autorité pendant le match.
- 1.2 Ses décisions sont finales et sans appel.
- 1.3 L'arbitre assistant peut signaler une faute mais ne prend pas de décision finale.

2. POSITION DE DÉPART

2.1 Les deux compétiteurs doivent :

- **placer le coude au centre du coude-pad**
- **avoir le poignet droit**
- **garder les épaules parallèles à la table**
- **maintenir la main libre sur la poignée**

2.2 Les pouces doivent être visibles et accessibles à l'arbitre.

2.3 L'arbitre ajuste la prise afin d'assurer une position équitable.

2.4 Si les athlètes ne coopèrent pas, une **prise arbitrée (referee's grip)** est imposée.

3. PROCÉDURE DE DÉPART

3.1 L'arbitre donne les commandes suivantes :

- **"Refermez vos pouces"**
- **"Refermez vos mains"**
- **"Ready... Go !"**

3.2 Aucun mouvement n'est autorisé avant "Go".

3.3 Tout mouvement anticipé entraîne un avertissement ou une faute.

4. CONTRÔLE PENDANT LE MATCH

4.1 L'arbitre surveille en permanence :

- **la position du coude**
- **l'alignement du poignet**
- **la position de l'épaule**
- **la prise de la poignée**

4.2 L'arbitre peut interrompre le match à tout moment pour :

- **position dangereuse**
- **faute simultanée**
- **perte de contrôle**

5. FAUTES

5.1 Une faute est attribuée en cas de :

- **coude quittant le pad**
- **lâcher de la poignée**
- **contact de la main avec le corps**
- **départ anticipé**
- **épaule passant la ligne centrale**
- **refus d'obéir aux commandes**

5.2 Deux avertissements équivalent à une faute.

5.3 Deux fautes entraînent la perte du match.

6. SLIP (GLISSEMENT DES MAINS)

6.1 Si les mains se séparent :

- **sans faute → match repris en strap**
- **avec responsabilité → faute attribuée**

6.2 L'arbitre décide si le slip est intentionnel ou non.

7. STRAP MATCH

7.1 En strap, l'arbitre :

- **centre les mains**

- **applique la sangle équitablement**
- **vérifie la fermeture correcte**

7.2 Le match reprend uniquement sur commande arbitrale.

8. ARRÊT DU MATCH

8.1 Le match est arrêté lorsque :

- **une main touche le win pad**
- **une position dangereuse est observée**
- **une faute décisive est commise**

8.2 L'arbitre annonce immédiatement le vainqueur.

9. SÉCURITÉ

9.1 L'arbitre doit prévenir toute blessure.

9.2 Il peut arrêter un match sans condition si une position est jugée dangereuse.

10. DISCIPLINE

10.1 Tout comportement antisportif peut entraîner :

- **avertissement**
- **faute**
- **disqualification**

ANNEXE : LEXIQUE COMPLET DES COMMANDES ARBITRES

Les commandes sont en anglais pour les compétitions officielles

Commandes de mise en place

- **"Elbow down" → Coude en place**
- **"Center" → Centrer la prise**
- **"Wrist straight" → Poignet droit**
- **"Shoulders square" → Épaules alignées**
- **"Hold the peg" → Tenir la poignée**

Commandes de fermeture de main

- "Close your thumbs" → Fermez les pouces
- "Close your hands" → Fermez les mains
- "Don't move" → Ne bougez pas

Commande de départ

- "Ready... Go !" → Départ officiel

Commandes pendant le match

- "Stop !" → Arrêt immédiat
- "Elbow foul" → Faute de coude
- "Foul" → Faute
- "Warning" → Avertissement
- "Keep your shoulder" → Garder l'épaule
- "Don't lift your elbow" → Ne pas lever le coude

Commandes liées au slip

- "Slip - no foul" → Glissement sans faute
- "Slip - foul" → Glissement fautif
- "Strap" → Mise en sangle

Commandes de reprise

- "Back to center" → Retour au centre
- "Reset grip" → Réinitialiser la prise

Commandes de fin

- "Winner" → Annonce du vainqueur
- "Match over" → Fin du match