

**COMMISSION NATIONALE DE PANCRACE & SUBMISSION
FFKMDA**

**Fédération Française de Kick Boxing Muay Thaï et Disciplines
Associées**



REGLEMENT OFFICIEL SUBMISSION

14 janvier 2016



Siège social : FFKMDA (anciennement FFSCDA) – 144, avenue Gambetta – 93170 BAGNOLET
Arrêté de délégation ministérielle : NOR SPOV1313107A
SIRET: 507 458 735 00028 - CODE APE : 9312Z
Téléphone : 33 (0)1 43 60 53 95 – Télécopie : 33 (0)1 43 60 04 75
Site : ffkmda.fr



SOMMAIRE

– PREMIERE PARTIE : REGLES GENERALES

1) Pesée et catégories de poids

- a) La pesée
- b) Catégories d'âges et poids

2) Tenues et protections autorisées

- a) Tenues de combat
- b) Les protections
- c) Les interdits

– DEUXIEME PARTIE : LE CORPS D'ARBITRAGE

1) Composition: 2 juges de table, 1 arbitre central

- a) Les fonctions générales
- b) La tenue du corps arbitral
- c) L'arbitre central
- d) Rôle spécifique de l'arbitre central
- e) Le juge de table
- f) Rôle spécifique du juge de table

2) L'autorité légitime

– TROISIEME PARTIE: DEROULEMENT DU COMBAT

1) Surface de combat

- a) Norme (tolérée)
- b) La zone de sécurité

2) Les combats

- a) La Durée des combats
- b) Déroulement du combat
- c) Annonce et début de combat

3) Définition des différents types de victoire

- a) Victoire par soumission
- b) Victoire par disqualification
- c) Victoire par abandon
- d) Victoire par forfait
- e) Victoire à la décision

4) Les points techniques

- a) Le calcul des points techniques
- b) Mineurs
- c) Définition de la supériorité technique: hiérarchie des positions

5) Les soumissions & Cas particulier

6) *Techniques et comportements illégaux*

- a) Liste

7) Infractions techniques

- a) Les passivités: Définition
- b) En cas de passivité
- c) Types d'attitudes passives
- d) Contestation de l'arbitrage, du juge de table, mauvaise attitude du coach

8) Autres infractions

- a) Type d'infractions

– QUATRIEME PARTIE: ASPECT MEDICAL

1) Le service médical

2) Interruption du match

3) Temps pour blessure ou saignement

– PREMIERE PARTIE : REGLES GENERALES

Pour participer à la compétition, tous les combattants doivent être en capacité de fournir un document précisant leur identité, la présentation d'un **certificat médical récent** est obligatoire pour participer à une compétition officielle « non contre-indication à la pratique des activités sportives en particulier le pancrace submission en compétition ».

1) Pesée et catégories de poids

a) La pesée :

La pesée s'effectue le matin de la compétition dans un espace dédié à cet effet.

L'accès est limité aux compétiteurs, entraîneurs, arbitres, personnel médical et personnel de pesée.

Aucun compétiteur ne sera accepté s'il n'est pas en possession d'un certificat médical lui permettant de combattre en Pancrace.

La pesée peut s'effectuer en sous vêtement ou en short de compétition et le combattant dispose de tout le temps qui est imparti à la pesée pour être au poids.

b) Catégorie d'âges et poids :

La catégorie d'âge est déterminée par l'année de naissance.

Le calcul se fait le 1er septembre de l'année sportive en cours.

Mini-Poussins : 6/7 ans pour les mini-poussins seront repartis par groupe morphologiques

Poussins : 8/9 ans -15 kgs -20 kgs -23kgs -26kgs -30kgs -45kgs -50kgs +50kgs

Benjamins : 10/11 ans -20 kgs -23 kgs -26 kgs -30 kgs -35 kgs -40 kgs -45 kgs -50 kgs -55 kgs +55 kgs

Minimes : 12/13 ans -26 kgs -30 kgs -35 kgs -40 kgs -45 kgs -50 kgs -55 kgs -60 kgs + 60kgs

Cadets : 14/15 ans -30 kgs -35 kgs -40 kgs -45 kgs -50 kgs -55 kgs -60 kgs -65 kgs -70 kgs +70 kgs

Juniors : 16/17 ans -40 kgs 45 kgs -50 kgs -55 kgs -60 kgs -65 kgs -70 kgs -77 kgs -84 kgs +84 kgs

Séniors : 18/ 40 ans -56 kgs -61 kgs -65 kgs -70 kgs -77 kgs -84 kgs -93 kgs -120 kgs +120 kgs

Vétérans : +41 ans -56 kgs -61 kgs -65 kgs -70 kgs -77 kgs -84 kgs -93 kgs -120 kgs +120 kgs

Il est nécessaire de préciser que les combats seront effectués par catégories de poids et par surface.

2) Tenues et protections autorisées

a) Tenues de combat

Tous les combattants doivent se présenter sur la surface de combat, revêtus d'un

Rash Gard à manches courtes et/ou longues, un short de Pancrace. Les shorts ne doivent pas être trop larges ni trop moulants. Il faut un Short de combat type bermuda. Haut : Rashguard lycra, manches longues ou courtes. Pas de T-shirt, pas de débardeur. Les cyclistes courts ou longs seront permis en dessous du short de Pancrace. Les combattants peuvent se présenter sur la surface de combat avec des chaussures de lutte.

Le premier appelé portera à la cheville ou au bras un poignet de couleur rouge et le second à couleur bleue. À noter que les tenues de combats ne doivent avoir ni poche, ni partie métallique, ni fermeture éclair, ni cordon qui dépasse, ni bouton et ni bouton poussoir. Si un athlète se présente sur l'aire de combat avec une tenue non conforme au règlement il aura deux minutes pour changer son équipement, sous peine d'être déclaré forfait.

b) Les protections

Les protections qui seront autorisées sont les suivantes:

- Les chevillières
- Les genouillères
- Les coudières
- La coquille
- Le protège dents
- Le protège oreilles
- Les protèges poignets
- Les chaussures de lutte

Tous ces éléments sont autorisés à condition qu'il n'y ait pas de partie solide ou métallique qui les compose. La coquille est une protection et ne doit en aucun cas être utilisée pour blesser l'adversaire volontairement, sous peine de recevoir une pénalité, voire même entraîner une disqualification.

Apparence et hygiène ! Les combattants ne sont pas autorisés à porter des bandages sur les poignets, les bras ou les chevilles, sauf en cas de blessure ou sur ordonnance du médecin.

c) Les interdits

Pour des raisons de sécurité évidentes et des notions élémentaires d'hygiène, les combattants devront se présenter sur la surface de combat sans aucun bijou de quelconque matière, solide ou molle comme les bracelets en cordelette par exemple ou autre fantaisie.

Les combattants ne pourront se présenter avec des piercings apparents ou non apparents.

Ils ne pourront pas être munis de leurs lunettes même de type lunette sportive.

Les combattants ayant les cheveux longs seront dans l'obligation de les attacher avec un élastique.

Les combattants doivent être soignés, les ongles longs ne sont pas permis, ils doivent être coupés proprement sans bords tranchants.

Aucune substance huileuse ou crème chauffante ne devra être utilisée à l'appel des combattants.

Les combattants ne doivent pas être transpirants lorsqu'ils entrent sur la surface de combat, ni au début d'une éventuelle prolongation.

L'arbitre peut demander à un combattant de s'essuyer à tout moment durant le combat.

Dans un souci de santé, de sécurité, d'hygiène et d'environnement sain pour les athlètes, ces règles devront être strictement observées.

Dans le cas contraire, le combattant disposera de 2 minutes pour améliorer son apparence, sans quoi il perdra le combat par forfait.

– DEUXIEME PARTIE : LE CORPS D'ARBITRAGE

1) Composition: 2 juges de table, 1 arbitre central

a) Les fonctions générales

Tous les combats sont arbitrés par un arbitre central et 2 juges de table, excepté les finales où il y aura 1 arbitre central et 2 arbitres de coin et 2 juges de table.

Le corps arbitral doit veiller à respecter et à faire respecter le présent règlement.

Sa mission est de faire débiter et interrompre les combats, attribuer les points et imposer des pénalités afin de déterminer le vainqueur et le perdant de façon légitime.

Pour se faire, le corps arbitral peut se consulter et doit utiliser un vocabulaire compréhensible de tous : les combattants, les coachs et le public.

Les points doivent être annoncés par un signe de la main aux juges de table, ainsi que les avertissements ou pénalités.

b) La tenue du corps arbitral

L'arbitre central et les juges de table doivent être vêtus d'un pantalon ou jogging noir et d'un polo ou t-shirt de couleur noire également

L'arbitre central peut être en chaussettes noires ou équipé de basket noires propres sur la surface de combat

L'arbitre central doit porter à ses bras des poignets de couleur rouge et bleue afin d'identifier les 2 adversaires

c) L'arbitre central

L'arbitre central est responsable de la bonne conduite du match. Il doit obtenir le respect des compétiteurs et exercer sa pleine autorité sur eux afin qu'ils obéissent immédiatement à ses ordres et instructions. Après l'exécution d'une prise (si elle est valide et si elle a été exécutée dans les limites de la zone de compétition), il indique avec ses doigts le point correspondant à la valeur de la technique en élevant le poignet correspondant à la couleur du coin du combattant qui a marqué (rouge ou bleu). L'arbitre central a pleine autorité pour arrêter le match s'il estime qu'un athlète est en danger imminent (blessure grave ou évanouissement suite à un étranglement), même si cet athlète n'abandonne pas. L'intégrité physique et morale des athlètes prévaudra en tout temps.

d) Rôle spécifique de l'arbitre central

- Il invite les athlètes appelés à combattre à monter sur le tapis.
- Il inspecte les combattants afin de vérifier que la tenue de combat est conforme au règlement.
- Il inspecte la peau des athlètes (substance grasse ou chauffante)
- Il fait saluer les combattants
- Il donne le départ du combat
- Il veille au bon déroulement du combat en faisant appliquer le règlement.
- Il ne reste pas trop près des athlètes lors des phases de combat debout
- Il se rapproche et veille à avoir une bonne visibilité lorsque le combat est au sol
- Il se déplace durant le combat
- Il ne gêne pas la vue du juge de table
- Il ne tourne pas le dos aux athlètes
- Il stimule les athlètes s'ils sont passifs
- Il est toujours prêt à interrompre le combat lorsqu'il y a un risque de blessure
- Il se tient prêt à siffler et interrompre le combat lorsqu'il y a une tentative de soumission
- Lorsque le combat est terminé il replace les combattants au centre du tapis.
- Il les fait saluer
- Il s'assure que les deux athlètes restent sur le tapis jusque déclarer le vainqueur
- Il donne la décision
- Il veille à ce que les athlètes aillent saluer le coach de l'équipe adverse

e) Le juge de table

Le juge de table doit suivre le cours du match de très près sans se laisser distraire de quelque façon que ce soit. Après chaque action et sur la base des indications de l'arbitre central, il doit écrire les points correspondants sur la feuille de pointage et veiller à ce que les points soient inscrits sur le tableau de score.

f) Rôle spécifique du juge de table:

- Contribuer au maintien de l'affichage des points et en temps voulu.
- Informer l'arbitre central de points techniques, infractions, ou de soumissions qu'il n'aurait pas vu.
- Confirmer le vainqueur à l'arbitre central
- Prendre le temps

1) L'autorité légitime

Les arbitres centraux et les juges de tables sont des officiels de la commission nationale de pancrace.

De par leur formation et leur qualification, les arbitres sont les seuls juges ultimes du combat.

Toutes décisions prises par le corps arbitral après consultation et délibération, sont irrévocables.

Toutes tentatives ayant pour but de perturber la décision seront de suite sanctionnées.

– TROISIEME PARTIE: DEROULEMENT DU COMBAT

1) Surface de combat

a) Norme (tolérée)

L'aire de combat se divise en deux zones. Une zone centrale carrée et une zone de danger qui doit être représentée par une bande de couleur (généralement rouge mais toujours d'une couleur tranchante avec l'aire centrale et l'aire de sécurité) d'une largeur de 1 m tout autour de la zone centrale. La surface de combat réglementaire est de minimum 6 m x 6 m (enfants), 8 m x 8 m et maximum 10 m x 10 m.

b) La zone de sécurité

La zone de sécurité est située autour de l'aire de combat. Pour les compétitions, une surface de cinquante centimètres de large au minimum doit être laissée libre tout autour de la surface de compétition.

2 les combats

a) La Durée des combats

5 minutes (adultes), 4 minutes (vétérans, ados), 3 minutes (enfants).

b) Déroulement du combat

Les combattants sont appelés trois fois avec un intervalle d'au moins 30 secondes de temps entre chaque appel. Si après le troisième appel le combattant ne s'est pas présenté au bord du tapis, il sera disqualifié. Lorsque leur nom a été appelé, les combattants doivent se tenir dans le coin correspondant à leur couleur assignée et attendre l'arbitre central pour les appeler à ses côtés. L'arbitre central doit inspecter leur tenue de combat et donne deux minutes pour la changer au cas où la tenue de combat n'est pas conforme au présent règlement. Dans le cas où un athlète ne revient pas au tapis avec une tenue de combat satisfaisante au bout de 2 minutes, il /elle perd le match par forfait. L'arbitre central doit également inspecter les combattants et de s'assurer que leur peau n'est pas couverte par une substance grasse ou collante, chauffante ou de sueur. Lorsque l'arbitre central terminé son inspection, les deux athlètes se serrent la main et commencent le match au signal de l'arbitre.

- Le premier athlète appelé est le combattant rouge, le second est le combattant bleu
- Le combat commence debout
- En cas de sortie de la surface de combat, les athlètes sont replacés au centre du tapis, dans même position si la position est définie (Exemple : garde fermée, demi-garde, montée, etc.). Dans le cas où la position ne serait pas définie, le combat reprend debout, au centre du tapis
- Chacune des techniques permettant de marquer des points doit impérativement être stabilisée pendant au moins 3 secondes
- Le comptage des points est progressif. Pour pouvoir marquer des points ayant déjà été scorés, il faut d'abord repasser par une position neutre (garde fermée, ouverte, assise etc. ou debout)

Exemple: Il est possible de marquer des points du passage de garde à la position de montée, mais pas le contraire. À noter que les athlètes sont appelés à se présenter sur leur surface de combat au préalable lors du combat qui précède le leur. Si au moment de son combat l'athlète ne se présente pas à son aire de combat, au bout de trois appels espacés de 30 secondes d'intervalle, il se verra alors déclarer forfait.

c) Annonce et début de combat

Les noms des 2 athlètes seront clairement annoncés au tapis. Ces derniers seront appelés 3 fois avec un intervalle d'au moins 30 secondes entre chaque appel. Si après le 3ème appel, le combattant ne s'est pas présenté à la table, il sera disqualifié et son adversaire gagnera par forfait. Une fois leur nom appelé, les combattants s'annoncent à la table avec un seul coach. L'athlète et le coach sont les seuls à pouvoir monter sur la surface de combat. Ils attendent au coin correspondant à la couleur qui leur a été assignée. Après vérification des conformités de la tenue et de la peau des combattants par l'arbitre, le combat commence debout et après s'être saluer et taper dans la main. Seul le coach sur la surface de combat est autorisé à s'adresser à son combattant.

3) Définition des différents types de victoire

a) Victoire par soumission:

- Lorsqu'un athlète abandonne le combat en tapant clairement par terre, sur son adversaire, ou sur lui-même (deux tapes minimum)
- Lorsqu'un athlète abandonne le combat en tapant par terre avec son pied, lorsqu'il lui est impossible de le faire avec ses mains
- Lorsqu'un athlète abandonne en le disant verbalement
- Lorsqu'un athlète pousse un cri alors qu'il est pris dans une tentative de soumission
- Lorsqu'un athlète perd connaissance suite à une technique d'étranglement

b) Victoire par disqualification:

- Lorsqu'un athlète n'est plus apte à continuer le combat suite à une technique illégale de la part de son adversaire, après consultation du médecin sur place et constatation d'une réelle blessure.
- Lorsqu'un athlète obtient sa 3ème pénalité dans le même combat.

c) Victoire par abandon:

- Lorsque le combat a commencé et qu'un athlète se blesse accidentellement ou suite à une technique d'attaque régulière, qu'on interrompt le combat pour faire intervenir le médecin et que le temps de soins dispensés par le médecin de la compétition excède le temps maximum prévu en cas de blessure, c'est-à-dire 2 minutes. Exemple : saignement, crampe etc.

d) Victoire par forfait:

- Lorsqu'un athlète n'est pas en mesure de commencer un combat, il doit pouvoir justifier de son incapacité à combattre par un certificat médical délivré par le médecin de la compétition

e) Victoire à la décision:

- Lorsque le combat arrive à la fin du temps réglementaire, l'athlète qui a marqué le plus de points gagne le combat
- Si les deux athlètes ont le même nombre de points, l'athlète qui a obtenu le plus d'avantages gagne le combat
- Si les deux athlètes ont exactement le même score et le même nombre d'avantages, celui qui aura le moins de pénalités gagne le combat
- Si les deux athlètes ont une égalité parfaite (points, avantages, pénalités), l'arbitre aura le devoir de trancher et de choisir un vainqueur selon certains critères (agressivité, tentatives d'attaque qui auraient pu donner des avantages ou des points mais qui ont échouées etc.). Le perdant à la décision obtient 1 point de classement dans le cas où son score n'est pas nul à la fin du match

4) Les points techniques

a) Calcul Points techniques

- ⇒ L'amenée au sol = **2 points**
- ⇒ Passage de garde = **3 points**
- ⇒ Le renversement = **2 points**
- ⇒ Le contrôle latéral = **2 points**
- Le genou sur l'abdomen = **2 points**
- ⇒ La position montée = **4 points**
- ⇒ La prise de dos = **4 points**

A partir du moment où il y a un contact entre les 2 opposants, les athlètes peuvent tirer pour la garde, demi-garde, jump-guard, etc. sans être pénalisés de 2 points d'amenée au sol. L'amenée au sol : L'amenée au sol est comptabilisée lorsque le combat va au sol suite à une tentative d'attaque (attaque franche réussie, ou contre-attaque de la part de l'adversaire). Particularité : la saisie d'une partie de la jambe lorsqu'un athlète effectue un jump-guard est considérée comme une amenée au sol et donne

2 points à son adversaire. !

L'amenée au sol permet de marquer 2 points en ayant contrôlé son adversaire au sol pendant

3 secondes minimum. Lorsqu'un athlète a tenté une amenée au sol et que cette attaque a échoué en ayant entraîné une réelle mise en danger de son adversaire (ex: que l'adversaire ait été déséquilibré au point de poser une main au sol), cela permet de marquer un avantage.

Le passage de garde: En Pancrace Submission, ce qui permet à un athlète de pouvoir se défendre alors qu'il est sur le dos sous son adversaire : ce sont ses jambes. C'est ce qui va lui permettre de pouvoir repousser, renverser ou soumettre son adversaire et c'est qu'on appelle la Garde, car elle permet tout simplement de pouvoir se défendre. En revanche si l'athlète qui est au-dessus, face à la garde, réussit à passer celle-ci : il se retrouve en position très avantageuse pour la réalisation d'une technique de soumission. ! L'action de « passer la garde » **permet de marquer 3 points** en ayant été contrôlée pendant 3 secondes minimum avec un contrôle latéral. ! Après avoir passée la garde,

le contrôle latéral peut se faire de plusieurs manières différentes : contrôle en croix, contrôle bras/tête, contrôle nord/sud etc.

Le genou sur abdomen: Lorsqu'un athlète contrôle son adversaire en contrôle latéral avec un genou sur l'abdomen/ plexus et un pied au sol. Cette position **permet de marquer 2 points** en ayant été contrôlée pendant 3 secondes minimum. Lorsqu'un athlète contrôle son adversaire en contrôle latéral avec un genou sur l'abdomen/plexus et un genou au sol, cela permet de marquer un avantage seulement.

La position montée: Lorsque l'athlète contrôle son adversaire en étant assis sur son abdomen/torse, les deux genoux au sol entre les aisselles et les hanches ou un genou au sol et un pied au sol. Cette position est valide aussi lorsque l'adversaire en dessous est sur le côté ou à plat ventre. Cette position est valide aussi si l'adversaire en dessous a un bras bloqué sous la montée. Cette position

permet de marquer 4 points en ayant été contrôlée pendant 3 secondes minimum. Si les deux bras de l'adversaire en dessous sont bloqués sous la montée, alors cette position permet de marquer un avantage seulement.

La prise de dos: Lorsqu'un athlète contrôle son adversaire par le dos, avec le contact torse/dos, et les deux crochets à l'intérieur. La prise de dos avec un bras emprisonné par un crochet est valide. La prise de dos **permet de marquer 4 points** en ayant été contrôlée pendant 3 secondes minimum. La prise de dos avec les deux bras pris dans les crochets ne permet de marquer qu'un avantage seulement. La prise de dos avec les deux pieds croisés ne permet de marquer qu'un avantage seulement. La prise de dos en «triangle de dos » ne permet de marquer qu'un avantage seulement. Le renversement : Lorsqu'un athlète qui est en dessous, en garde ou en demi-garde, renverse son adversaire et se retrouve au-dessus.

Le renversement permet de marquer 2 points en ayant été contrôlé pendant 3 secondes.

b) Mineurs

Pour les catégories enfants/ados, les règles sont les mêmes que celles des adultes, excepté que les techniques de soumission sont interdites pour les moins de 15 ans. Pour ces tranches d'âge le Pancrace Submission reste une discipline éducative, basée sur les formes de corps, et les contrôles de position.

c) Définition de la supériorité technique: hiérarchie des positions

Lorsqu'à la fin du combat, les 2 combattants sont à égalité de points, celui qui aura marqué des contrôles avec un nombre plus important de points sera déclaré vainqueur.

Ex: 1^{er} combattant: 2 amenées au sol = 2 X 2 points = 4 points

2eme combattant: 1 position montée = 4 points

Le vainqueur dans cet exemple est le 2eme combattant.

La supériorité technique, à savoir la hiérarchie des positions de contrôle se vérifie pleinement.

Toutefois, en cas d'égalité parfaite, même avec la règle de supériorité technique, des prolongations à la mort subite auront lieu et sans limite de temps.

5) Les soumissions & Cas particulier

⇒ Tous les étranglements

⇒ Toutes les clés articulaires du haut du corps: poignets, bras, épaules, cou dans l'axe

⇒ Toutes les clés de jambe: toutes les clés de cheville et de talon (sauf débutants et – 18 ans)

⇒ Toutes les compressions musculaires

Cas particulier:

Seules les soumissions à l'intérieur de la surface de combat seront validées.

Dans le cas où les 2 combattants se retrouvent à l'extérieur de la surface après une tentative de soumission, la reprise du combat s'effectuera dans la position de contrôle avant la soumission.

6) Techniques et comportements illégaux

Certaines techniques ou actions sont susceptibles de porter atteinte à l'intégrité physique ou morale de l'adversaire. Ces techniques entraînent directement une pénalité. Toutefois, lorsque cette technique illégale a pour conséquence l'arrêt du combat pour cause de blessure de son adversaire, l'athlète auteur de la technique illégale est disqualifié. Pour éviter des abus de simulation de blessure causée par une technique illégale, dans le but de gagner un combat par disqualification de son adversaire, lors d'une blessure nous faisons intervenir le médecin de la compétition systématiquement, celui-ci constate si la blessure est réelle, dans le cas contraire l'athlète qui aura simulé la blessure se verra attribuer une pénalité et son adversaire gagnera 1 point. Une pénalité donne à l'adversaire 1 point. Une deuxième pénalité donne 1 point à nouveau. La troisième pénalité entraîne la disqualification de l'athlète. A noter que toute technique illégale exécutée pour empêcher une tentative de soumission entraîne une disqualification immédiate. Exemple : Slam sur une tentative de triangle.

a) Liste :

- Casser intentionnellement une articulation ou un os, sans laisser à son adversaire le temps d'abandonner. Une soumission doit être verrouillée, contrôlée et actionnée de manière progressive
- Toute percussion : coups de poings, coups de pieds, coups de genoux, etc.
- Mordre, tirer les cheveux, doigts dans les orifices et les parties molles
- Les projections de son adversaire sur la tête ou sur sa nuque
- Slam
- Se jeter sur le dos, alors que l'adversaire est dans son dos
- Combinaison de clés et de projections
- Étranglements avec les doigts seulement

- Torsion du coude
- Torsion des cervicales et de la colonne vertébrale
- Clé de nuque
- Extension de colonne vertébrale
- Utiliser la coquille pour blesser son adversaire
- Clés de petites articulations : clé de pouce, clé de doigts, etc.
- Tenir moins de 4 doigts ou 4 orteils
- Main ou pied sur le visage
- Agripper la tenue
- Enduire sa peau de crème hydratante, crème chauffante, ou toute autre substance
- Ciseaux aux jambes (projection)
- Simuler une blessure
- Insultes à l'égard de quiconque, présent dans la compétition
- Conduite agressive à l'égard du corps arbitral

7) Infractions techniques

a) Les passivités: Définition

Est considérée comme passivité toute action empêchant la progression du combat.

Exemple : Bloquer le combat de manière évidente en ceinturant son adversaire, prendre son temps pour se replacer au centre lorsque l'arbitre en donne l'instruction, fuir son adversaire, etc.

b) En cas de passivité

L'arbitre stimule l'athlète passif en lui disant « Action rouge/bleu » selon la couleur de son coin.

Si le combattant persiste à être passif, il reçoit un avertissement verbal

S'il continue à être passif, il reçoit une pénalité, et ainsi de suite

Lors du même match, la première passivité d'un athlète est un avertissement verbal et inscrit sur la feuille de match. La deuxième passivité est une pénalité inscrite sur la feuille de match ainsi que sur le tableau de score et elle donne 1 point à l'adversaire. La troisième passivité est une pénalité inscrite sur la feuille de match et elle donne 1 point à l'adversaire. Enfin la quatrième passivité est inscrite sur la feuille de match et elle entraîne la disqualification de l'athlète passif . Avertissement > 1ère pénalité = 1 point > 2ème pénalité = 1 point > 3ème pénalité = Disqualification
Remarque : Le délai entre deux avertissements de l'arbitre, verbaux ou pénalisés dépend des circonstances en cause.
Exemple : Un athlète qui bloque de manière claire et franche le combat en ceinturant son adversaire, peut se voir attribuer une pénalité plus rapidement que l'athlète qui prend du temps pour passer la garde, ou qui fait semblant de travailler pour passer la garde. A noter que la fuite du tapis d'un athlète, lorsque son adversaire exécute une tentative de soumission, entraîne la disqualification immédiate.

c) Types d'attitudes passives

⇒ Tenter de neutraliser ou d'empêcher une action

⇒ Retarder l'action en communiquant avec l'entraîneur

- ⇒ Quitter la surface de combat sans permission
- ⇒ Ne pas essayer d'améliorer sa position ou d'initier une action
- ⇒ Rester dans une position de contrôle plus de 30 secondes sans proposer une soumission ou améliorer sa position
- ⇒ Fuir le combat constamment
- ⇒ Reprendre avant le signal de l'arbitre

d) contestation de l'arbitrage, du juge de table, mauvaise attitude du coach

Toutes contestations du combattant ou coach envers le corps arbitral seront sanctionnées d'un avertissement verbal. Si ces contestations persistent, l'attribution d'1 point de pénalité sanctionnera le combattant/ le coach qui conteste. L'attitude du coach et du combattant doit être exemplaire à l'égard du corps arbitral, ceci dans un souci d'éthique, de respect et d'exemple.

Si un athlète, un entraîneur ou spectateur va au-delà ce qui est acceptable dans ses paroles, des gestes ou des actions, il est de la responsabilité des arbitres centraux de juger si ce comportement est considéré comme une violation de comportement. Une fois que les arbitres centraux ont déclaré la violation de comportement, ils délivrent 1 point de pénalité au combattant comme un avertissement avant d'être éjecté. Si la violation continue, l'individu en faute sera éjecté de la compétition.

Exemples de violations de conduite :

- Contester le résultat du match de manière agressive ou bruyante
- Injurier pendant le match
- Être agressif envers les arbitres
- Menacer les arbitres
- Entrer en contact physique avec les arbitres
- Lancer des objets
- Interrompre le match
- Refuser de rester sur le tapis pour la déclaration du gagnant

8) Autres infractions

Toutes les infractions tombent sous l'autorité du corps arbitral. Si les actions de l'un des 2 combattants violent le code de l'éthique et de la sportivité, l'arbitre peut décider de les disqualifier du combat ou de la compétition. La 1ere infraction donne 1 point à l'adversaire, la 2eme donne 1 point à l'adversaire et le 3eme conduit à la disqualification du combattant en tort. Si un combattant se blesse à la suite d'une prise illégale et ne peut continuer le combat, le combattant ayant causé la blessure perd le combat.

a) Types d'infractions:

- ⇒ Fuite du combat
- ⇒ Sortir de la surface du combat volontairement = 1 point à l'adversaire
- ⇒ Sortir de la surface du combat alors que le combattant est en position de soumission disqualification et défaite du combattant sorti volontairement
- ⇒ Simulation de projection (jump garde, arm drag demi garde) = 1 point à l'adversaire
- ⇒ Simulation de blessure = 1 point à l'adversaire

– QUATRIEME PARTIE : ASPECT MEDICAL

1) Le service médical

Un service médical fournit par la CNPS qui aura pour tâche d'apporter une surveillance médicale durant tout l'événement.

Durant la compétition, le service médical devra être prêt à intervenir dans le cas d'un accident ou d'une blessure et décider si le combattant est apte à continuer le combat ou non. En cas de blessure, l'arbitre doit immédiatement interrompre le combat et demander l'intervention du service médical.

2) Interruption du match

Si pour une raison quelconque, le match doit être interrompu (blessure, consultation du juge de table etc.), les deux combattants sont debout ou assis dans le centre du tapis face aux juges de table, sans parler à personne ni de boire de l'eau, et attendent que l'arbitre leur fasse reprendre le match.

3) Temps pour blessure ou saignement

L'arbitre doit arrêter le match et demander un temps de blessure si un combattant est temporairement blessé en raison d'un coup accidentel (doigt dans l'œil, choc de tête collision, etc.). Le temps de blessure / saignement par match ne peut pas dépasser 2 minutes par athlète. Si l'arbitre estime que le combattant simule une blessure pour éviter le combat, il peut déclarer une disqualification. De même, si une blessure survient à la suite d'un coup illégal volontaire, l'arbitre doit disqualifier le combattant en faute. Dans le cas de saignement d'un athlète, l'arbitre arrête le match et fait intervenir le personnel médical. Des ustensiles de nettoyage appropriés et des solutions désinfectantes doivent être facilement accessibles à la table de juge du tapis concerné. Il est du devoir du médecin chef de déterminer si le saignement et la propagation de sang ont été effectivement stoppés et si l'athlète peut continuer la compétition.

COMMISSION NATIONALE DE PANCRACE & SUBMISSION FFKMDA

Fédération Française de Kick Boxing Muay Thaï et Disciplines Associées



Siège social : FFKMDA (anciennement FFSCDA) – 144, avenue Gambetta – 93170 BAGNOLET
Arrêté de délégation ministérielle : NOR SPOV1313107A
SIRET: 507 458 735 00028 - CODE APE : 9312Z
Téléphone : 33 (0)1 43 60 53 95 – Télécopie : 33 (0)1 43 60 04 75
Site : ffkmda.fr

