

Fédération Française de Kick Boxing Muay Thai et
Disciplines Associées



PANCRACE



REGLEMENT OFFICIEL

25 juin 2015

COMMISSION NATIONALE DE PANCRACE

SOMMAIRE

I. DEFINITION DU PANCRACE	p.3
II. LE COMBAT DE PANCRACE	p.3
III. DISPOSITIONS COMMUNES	p.3
1. <i>L'autorité</i>	<i>p.3</i>
2. <i>Aire de combat</i>	<i>p.3</i>
3. <i>Durée des assauts et des combats</i>	<i>p.4</i>
4. <i>Hygiène réglementaire des combattants</i>	<i>p.5</i>
5. <i>Tenue et équipement</i>	<i>p.5</i>
6. <i>Catégories d'âges et de poids</i>	<i>p.6</i>
7. <i>Séries de combattants Sénior</i>	<i>p.6</i>
8. <i>Les officiels</i>	<i>p.7</i>
9. <i>L'arbitre</i>	<i>p.7</i>
10. <i>Les juges</i>	<i>p.7</i>
11. <i>Les coachs et soigneurs</i>	<i>p.7</i>
12. <i>Le médecin</i>	<i>p.7</i>
13. <i>Conditions de participation</i>	<i>p.8</i>
14. <i>Règles de déroulement</i>	<i>p.8</i>
15. <i>Déroulements des compétitions</i>	<i>p.8</i>
16. <i>Sorties de l'aire de combat</i>	<i>p.8</i>
17. <i>Différentes sortes de victoire</i>	<i>p.9</i>
18. <i>Critères d'appréciation de technique, d'opportunité et de pugnacité des combattants</i>	<i>p.9</i>
19. <i>Notation technique</i>	<i>p.11</i>
20. <i>Communication des notes obtenues et réclamation</i>	<i>p.11</i>
IV. TECHNIQUES ET ACTES INTERDITS	p.11
1. <i>Techniques interdites communes à chaque catégorie</i>	<i>p.11</i>
2. <i>Actes interdits communs à chaque catégorie</i>	
V. TECHNIQUES AUTORISEES EN COMPETITION	p.12
1. <i>Techniques de base</i>	<i>p.12</i>
2. <i>Techniques de percussion</i>	<i>p.12</i>
3. <i>Techniques de projection</i>	<i>p.12</i>
4. <i>Techniques de soumission</i>	<i>p.12</i>
5. <i>Techniques de points de pression</i>	<i>p.12</i>
6. <i>Techniques de défense</i>	<i>p.12</i>
VI. PARTICULARITES REGLEMENTAIRES	p.13/14
1. <i>Techniques autorisées en assaut</i>	<i>p.13</i>
2. <i>Techniques autorisées en combat</i>	<i>p.13</i>
3. <i>Tenue et équipement en fonction de l'âge et du niveau</i>	<i>p.14</i>
VII. LES TOURNOIS	p.14
1. <i>Temps des reprises en tournoi</i>	<i>p.14</i>
2. <i>Différents tournois</i>	<i>p.14</i>

COMMISSION NATIONALE DE PANCRACE FFKMDA

REGLEMENT OFFICIEL

I. DEFINITION DU PANCRACE

Le **PANCRACE** est un sport d'opposition duelliste, alliant des techniques de percussions/préhensions pour affronter l'adversaire, et qui se pratique dans un cadre spatio-temporel délimité, et selon un règlement technique et sportif identifié.

Le **PANCRACE** est une discipline sportive à part entière, qui bénéficie d'une longue culture et d'une véritable authenticité sur le continent européen. Il s'agit d'affronter un adversaire en combinant des techniques de percussions/préhensions, de projections et d'emmenés au sol et enfin un travail de soumission possible selon les catégories.

La pratique du **PANCRACE** s'inscrit dans une démarche de développement et d'épanouissement physique et moral de ses pratiquants.

La pratique règlementée du **PANCRACE** se veut ouverte à toutes et à tous, permettant un accès sans danger à tous les âges, dans un souci constant d'éducation populaire.

II. LE COMBAT DE PANCRACE

Un combat de **PANCRACE** consiste à :

- **Percuter** son adversaire avec toutes les parties du corps autorisées pendant la station debout. Un combattant n'est plus considéré dans la station debout dès qu'une partie de son corps autre que ses deux pieds touche le sol.

Pour percuter son adversaire, un combattant doit lui aussi être dans la station debout.

- **Lutter au corps à corps debout**, saisir et projeter au sol par tous les moyens autorisés par la codification technique de la **Commission Nationale de PANCRACE** de la FFKMDA.

- **Poursuivre le combat au sol** au moyen des techniques d'immobilisation ou des techniques de clés et d'étranglements autorisées par la codification technique de la **Commission Nationale de PANCRACE** de la FFKMDA.

Aucun coup (percussion) n'est permis au sol.

III. DISPOSITIONS COMMUNES

1. L'autorité

Les dispositions fédérales énoncées dans ce document constituent la réglementation officielle et effective de toute compétition de **PANCRACE** organisée sur le territoire français sous l'égide de la FFKMDA.

Toute compétition de PANCRACE organisée sur le sol français placée sous l'égide de la FFKMDA doit avoir obtenu préalablement l'**avis favorable** écrit du **Responsable National Pancrace et du Président de la FFKMDA (pour autorisation fédérale)**.

La procédure de demande d'autorisation est soumise au règlement de la FFKMDA.

2. Aire de combat

L'aire de combat réglementaire peut selon les nécessités de l'organisation, adopter **deux formes différentes** :

- Une **aire de combat carrée** sur tapis (Tatami de **JUDO**), de 8 à 10 mètres de côté délimitée au 6ème ou au 8ème mètre par une bande de tatamis de couleur différente de 1 mètre de largeur représentant la zone de sécurité.

COMMISSION NATIONALE DE PANCRACE FFKMDA

- Une **enceinte de combat carrée** (ring de **BOXE**) de **6 mètres de côté** pouvant être ramenée à **5 mètres de côté** (dimensions à l'intérieur des cordes).

Le sol de l'enceinte sera constitué d'un matériau pouvant absorber les chocs dont la densité correspond à celle des tapis de Judo. L'utilisation d'un ring 4 cordes minimum est **fortement recommandé**. Les cordes doivent être liées entre elles par deux attaches verticales minimum sur la longueur.

Une zone de 2 mètres extérieur à la zone de sécurité est fortement recommandée en cas de sortie de l'aire de combat.

Quelle que soit la forme de l'aire de combat, une **table officielle**, des **tables pour les juges**, ainsi que **des sièges pour les coachs**, seront disposés autour de l'aire de combat de manière à ne pas créer de danger pour les compétiteurs ou les officiels en cas de sortie de l'aire de combat.

La table des Officiels disposera de **deux chronomètres** (1 chronomètre officiel + 1 chronomètre de contrôle), d'un **gong**, d'un **micro avec sonorisation**.

3. *Durée des assauts et des combats (formule de combat unique)*

La durée des assauts et des combats s'établit comme suit pour les compétitions de **PANCRACE** organisées sous l'égide de la FFKMDA :

CATEGORIES D'AGE	NOMBRE DE REPRISE	DUREE DES REPRISES	TEMPS DE REPOS
Poussins	Parcours jeunes		
Benjamins 10/11 ans	1	3	x
Minimes 12/13 ans	1	3	x
Cadets 14/15 ans	1	4	x
Juniors 16/17 ans	1	4	x
Seniors classe B + 18 ans	1	5	x
Seniors classe A + 18 ans	2	5	1
Seniors classe PRO + 18 ans	3	5	1
Vétérans Assauts + 36 ans/50 ans	1	5	x

Les temps définis dans le tableau ci-dessus concernent des rencontres uniques, c'est-à-dire si la compétition ne prévoit qu'une seule rencontre (assaut ou combat) dans la journée.

- **Tournoi** : Concernant le nombre de combat (ou d'assaut) possible par jour ainsi que les temps des reprises lors d'une compétition en formule « tournoi », c'est à dire avec plusieurs combats prévus dans la journée, voir le point 7 page 14 du règlement.

4. *Hygiène réglementaire des combattants*

Le combattant doit être propre et porter la tenue officielle du PANCRACE propre et en bon état. Seuls les officiels sont habilités à déterminer si les particularités physiques de chaque compétiteur (ongles trop longs...) présentent un danger pour l'intégrité physique des combattants.

COMMISSION NATIONALE DE PANCRACE FFKMDA

Le **maintien des cheveux longs** ne pourra être réalisé qu'**avec des accessoires** souples dont l'utilisation sera soumise à l'appréciation de l'arbitre de la compétition.

La présence sur la peau de tout produit chauffant (baume,...) est à proscrire, toujours à l'appréciation de l'arbitre de la compétition.

5. Tenue et équipement

L'équipement obligatoire de l'athlète pour toute compétition de PANCRACE organisée sous l'égide de la FFKMDA se compose de **(voir la liste d'homologation)**:

- Un **short réglementaire de PANCRACE** (type FightShort) homologué ou short type cycliste.
- Un **t-shirt serré** (type Rashgard) homologué, selon le niveau
- Une **coquille** personnelle de type « CE » homologué
- Un **protège-dents** personnel de type « CE » homologué
- Une **paire de gants de Pancrace** homologués
- Un **casque de protection** de type « CE » homologué, selon le niveau
- Une **paire de protections tibia/pied enfilables** de type « CE » homologuée, selon le niveau

Et pour les **féminines** :

- Un **bustier de protection de type souple** type « CE » homologué

Avant le combat l'équipement devra être vérifié par un Officiel.

Les bandages « durs » éventuels (pro) devront être revêtus de la signature de contrôle d'un Officiel avant le combat.

Le port de bijoux, pansements, strappings et autres rajouts sont interdits.

Toute appellation et écriture de type MMA ou free fight sur les tenues est interdite.

6. Catégories d'âges et de poids

Les différentes catégories d'âges et de poids utilisées pour toute compétition de **PANCRACE** organisée sous l'égide de la FFKMDA sont celles adoptées et publiées au début de chaque saison sportive.

Pour la catégorie poussin, pas de compétition, uniquement les parcours jeunes.

La catégorie d'âge est déterminée par l'année de naissance Le calcul se fait le 1 ^{er} septembre de l'année sportive en cours						
Poussins 8/ 9 ANS	Benjamins 10/11 ANS	Minimes 12/13 ANS	Cadets 14/15 ANS	Juniors 16/17 ANS	Séniors 18/ 40 ANS	Vétérans + 41 ANS
x	- 20 KGS	- 26 KGS	- 30 KGS	- 40 KGS	- 56 KGS	- 56 KGS
	- 23 KGS	- 30 KGS	- 35 KGS	- 45 KGS	- 61 KGS	- 61 KGS
	- 26 KGS	- 35 KGS	- 40 KGS	- 50 KGS	- 65 KGS	- 65 KGS
	- 30 KGS	- 40 KGS	- 45 KGS	- 55 KGS	- 70 KGS	- 70 KGS
	- 35 KGS	- 45 KGS	- 50 KGS	- 60 KGS	- 77 KGS	- 77 KGS
	- 40 KGS	- 50 KGS	- 55 KGS	- 65 KGS	- 84 KGS	- 84 KGS
	- 45 KGS	- 55 KGS	- 60 KGS	- 70 KGS	- 93 KGS	- 93 KGS
	- 50 KGS	- 60 KGS	- 65 KGS	- 77 KGS	- 120 KGS	- 120 KGS
	- 55 KGS	+ 60 KGS	- 70 KGS	- 84 KGS	+ 120 KGS	+ 120 KGS
	+ 55 KGS		+ 70 KGS	+ 84 KGS		

Tout sur classement d'âge est interdit

Pour les séniors, le sur classement de poids peut être autorisé exceptionnellement.

La demande sera faite par le président du club ou le coach (BMF2) celle-ci sera adressé par courrier au Responsable Technique National Pancrace qui après étude du dossier demandera une autorisation écrite du DTN et du médecin fédéral

COMMISSION NATIONALE DE PANCRACE FFKMDA

7. Séries de combattants Sénior

Selon leur niveau et leur expérience en compétition, les combattants séniors de **PANCRACE** sont répartis en **3 séries** :

- o **Classe B (débutant/débrouillé)**
- o **Classe A (confirmé)**
- o **Classe Pro (expert)**

Après 7 victoires en classe B ou 10 combats, le licencié passe en classe A. Après 5 victoires en classe A, le licencié peut, soit rester dans le format amateur en classe A, soit passer dans le format pro.

Le champion national classe B ou classe A peut passer directement au niveau supérieur la saison suivante sans conditions de nombre de victoires.

La classe de combat d'un compétiteur est appréciée en fonction de son expérience dans l'**ensemble des disciplines pugilistiques de la FFKMDA** et de manière plus générale, par rapport à l'expérience technique du combattant dans l'ensemble des sports de combat qu'il a pu pratiquer au cours de sa carrière.

Cette appréciation relève de la **Commission Nationale de PANCRACE** de la FFKMDA qui, avec la DTN, peut décider de la série effective d'un combattant.

8. Les officiels

Les tenues des Officiels de la compétition sont les suivantes :

• Pour le Superviseur de la manifestation :

- o pantalon noir
- o chaussettes et chaussures noires
- o polo noir réglementaire FFKMDA

• Pour les arbitres et les juges :

- o pantalon de couleur noire
- o chaussettes et chaussures noires
- o polo noir réglementaire FFKMDA

• Pour les coachs et soigneurs :

- o une tenue de sport correcte et propre, neutre ou au nom du club représenté, ne portant pas atteinte ou concurrence à l'image du **PANCRACE** et/ou à la FFKMDA. Tongs et claquettes interdites et casquettes interdites.
- o une tenue réglementaire obligatoire pour les coachs et soigneurs pourra être fournie par la FFKMDA à l'occasion de certaines compétitions.

Chaque compétition doit réunir la présence systématique de :

- Un **Superviseur** nommé par le **Responsable National des Officiels** de la **Commission Nationale de PANCRACE** de la FFKMDA, chargé de représenter la FFKMDA et de déterminer, sous sa responsabilité, les rôles de chaque Officiel et de veiller à la vérification des documents fédéraux des combattants (documents médicaux réglementaires et licence annuelle Pancrace de la FFKMDA) ainsi qu'au bon déroulement de la pesée des compétiteurs.

Le **Superviseur** doit être présent, de façon constante, à la table des officiels. Il doit veiller à l'équité des conditions d'accueil des combattants et au bon chronométrage des combats.

Il doit comptabiliser les scores des différents juges en cas de victoire aux points, de manière à faire rendre la décision par l'arbitre.

De manière générale, le Superviseur est responsable du bon déroulement de la rencontre et fait appliquer en toutes circonstances les règlements fédéraux pendant la compétition.

• Liste des officiels :

- o Un Arbitre de Pancrace de la FFKMDA
- o Trois Juges de Pancrace de la FFKMDA
- o Un Médecin du Sport ou Urgentiste qualifié

COMMISSION NATIONALE DE PANCRACE FFKMDA

- Protection civile pour les rencontres avec la notion de puissance à l'impact ou mise à disposition d'un véhicule par un centre de secours (pompiers ou ambulance) qui sera située à moins de 5 mn du lieu de manifestation, l'organisateur devra informer le centre 15 jours avant la manifestation. Cf règlement médical de la FFKMDA.
- Un chronométrateur

L'Arbitre ou les Juges ne peuvent être l'entraîneur de l'un des deux combattants engagés dans la compétition pour la rencontre ayant recours à ces Officiels.

Dans une même compétition on ne pourra pas assurer la fonction d'arbitre et de coach. Cela est une question d'éthique (Il est impossible d'être « juge et partie »)

9. L'arbitre

L'Arbitre est chargé de s'assurer du bon déroulement du combat. Il doit veiller à préserver l'intégrité physique des combattants et au bon respect des règles de compétition établies par la **Commission Nationale de PANCRACE** de la FFKMDA.

Avant le combat, l'Arbitre doit vérifier la tenue et l'équipement des combattants.

Pendant le combat, l'Arbitre **ne portera ni bijoux, ni lunettes, ni aucun objet susceptible de porter atteinte à l'intégrité physique des combattants** en cas d'intervention.

Le **port de gants fins hygiéniques par l'arbitre est recommandé.**

10. Les juges

Les **Juges**, au **nombre de trois**, sont placés sur les côtés de l'aire de combat, à des endroits désignés par le Superviseur et permettant d'avoir la couverture visuelle la plus complète possible de la compétition.

Le travail des Juges consiste à comptabiliser les points marqués par les compétiteurs. Ce travail est en outre parfaitement complémentaire de celui de l'Arbitre, en ce qui concerne le respect des règles de compétition et la sécurité des combattants.

11. Les coachs et soigneurs

Le **comportement du coach et des soigneurs doit être sportif et exemplaire**. Ils doivent être en tenue de sport, conformément aux prescriptions déjà énoncées et titulaires de la licence fédérale **de PANCRACE** de la FFKMDA de la saison sportive en cours, ainsi que titulaire **du BMF2 pour le coach** et **BMF1 pancrace minimum pour le soigneur** selon le niveau de compétition.

Tout comportement contraire à l'éthique de la pratique du PANCRACE devra être pris en compte par les Juges et l'Arbitre au cours de leur appréciation du combat et pourra entraîner la disqualification du compétiteur mal accompagné.

Seul un coach et un soigneur sont acceptés dans le coin du combattant. Seul le coach titulaire du BMF2 peut entrer dans le ring pendant la minute de pause, le soigneur restera derrière les cordes.

Ces derniers devront se placer assis sur les chaises, à genoux ou accroupis dans la zone prévue pour eux au coin de l'aire de combat, qu'ils ne doivent pas quitter.

Le coach peut s'adresser au combattant pendant la compétition, en veillant au respect de l'éthique sportive. Aucun autre compétiteur ou entraîneur ne doit s'adresser au combattant pendant l'assaut ou le combat (depuis le coin du combattant ou d'un quelconque autre point à proximité de l'aire de combat), sous peine de sanction ou de disqualification immédiate du compétiteur, à l'appréciation de l'arbitre.

COMMISSION NATIONALE DE PANCRACE FFKMDA

12. Le médecin

Toute compétition de **PANCRACE** organisée sous l'égide de la FFKMDA doit voir la présence constante d'un Médecin.

Le Médecin sera placé à la table des officiels. Dans tous les cas, la décision du Médecin est prioritaire. Le médecin devra avoir sur place le matériel nécessaire pour faire face à toute éventualité.

Toutes les dispositions nécessaires devront être prises pour permettre les soins ou l'évacuation des blessés vers un Centre Hospitalier compétent.

Dans ce domaine, la responsabilité des organisateurs de la compétition est engagée, comme celle du Médecin de la rencontre.

13. Conditions de participation

Avant tout combat, l'athlète devra être pesé et fournir les attestations d'examens médicaux réglementaires ainsi que son passeport/licence. Les organisateurs fixent les heures de début et de fin de la pesée.

Un combattant dont le poids serait supérieur à celui prévu pour la catégorie dans laquelle il est engagé pourra se représenter à la pesée jusqu'à l'heure de clôture de cette dernière.

Au moment de la pesée, chaque athlète doit présenter obligatoirement **sa licence individuelle de PANCRACE** de la FFKMDA **pour la saison sportive en cours, ainsi qu'un certificat médical d'aptitude à la pratique de ce sport en compétition pour la saison sportive en cours (de préférence sur passeport). Attention, un certificat datant de la saison passée peut être valable s'il est datée de moins de 160 jours avant le début de la saison (01 septembre), et jusqu'au 31 décembre de la même année.**

En ce qui concerne le CERTIFICAT MEDICAL, se référer à la réglementation officielle, et aux certificats du passeport assaut ou classe junior/A/B ou classe PRO.

En outre, les compétiteurs mineurs devront présenter une autorisation parentale et de soins signée de leur tuteur légal.

Pour les catégories JUNIOR / SENIOR classe B / classe A et classe PRO les athlètes devront présenter en plus du certificat médical les documents suivants :

- Un **examen ophtalmologique (FOND D'OEIL 3 MIROIRS avec interprétation)** réalisé pendant la saison sportive en cours avec interprétation médicale.

VALIDITE DU FO 2 ANS AVEC CASQUE ET 1 AN SANS CASQUE

- Un **électrocardiogramme** réalisé pendant la saison sportive en cours, avec interprétation médicale

VALIDITE DE L' ECG 2 ANS AVEC CASQUE ET 1 AN SANS CASQUE

- **Tout athlète ne pouvant présenter l'ensemble de ces documents ne pourra participer à aucun combat.**

Exception en classe A : les fonds d'œil et certificats ECG ne sont valables qu'un an.

14. Règles de déroulement

Aucun combat ne peut se dérouler sans la présence du Médecin et des Officiels.

Le Médecin ne pourra quitter sa place avant la décision finale du combat. Au cas où l'urgence conduirait le praticien à s'absenter, la compétition serait immédiatement interrompue jusqu'à son retour.

COMMISSION NATIONALE DE PANCRACE FFKMDA

Avant ou pendant la compétition, le Médecin peut déclarer un combattant inapte pour raison médicale. Le Médecin peut interrompre un combat pour raison médicale. Le Médecin est appelé par l'Arbitre sur l'aire de combat.

15. Déroulements des compétitions

- Seuls peuvent être présents sur l'aire de combat l'arbitre de la compétition et les deux combattants. Autour de cette aire réglementaire se trouvent les officiels, les coachs et les soigneurs.
- Le combat commence et s'arrête aux commandements de l'arbitre : « Combattez ! » « Stop ! » « Séparez- vous ! »
- L'obéissance aux commandements de l'arbitre est la condition sine qua non de la poursuite de la compétition et toute technique portée alors que l'arbitre a ordonné l'arrêt du combat, entraîne la responsabilité juridique de son auteur concernant les effets que cette technique aurait pu causer à son adversaire.
- Plusieurs règlements sont en place pour les différentes catégories d'âges, qui définissent les règles officielles de compétition pour chacune d'elles.
- Dans le cas où, **pendant le combat au sol**, un accessoire de protection (protège-dents, casque, gant) se trouve éjecté, quelle qu'en soit la raison, le combat se poursuit sans interruption tant qu'il se déroule au sol. **L'arbitre doit veiller à faire replacer l'accessoire de protection avant toute reprise de combat debout.**
- Dans le cas où, **pendant le combat au sol**, le travail des athlètes est figé, l'arbitre les obligera à se relever, revenir au centre de l'aire de combat et le reprendre en position debout.
- Pour les finales régionales et nationales en Séniors Classe PRO, classe A et classe B : si aucun des deux combattants n'a obtenu la victoire, chaque juge doit obligatoirement désigner un vainqueur aux points. OBLIGATION DE DECISION.
- Le temps de repos entre deux combats dans une formule en tournoi (maximum 2 combats dans la journée), pour un même participant, est de minimum 30 minutes.
- Les combats mixtes sont interdits.

16. Sorties de l'aire de combat

Au cours d'un combat, si les combattants sortent de l'aire réglementaire, l'arbitre interrompt le combat et le fait reprendre au centre de l'aire en position debout face à face.

Si les combattants se trouvaient au sol dans une position définie, le combat reprend dans la même position au sol au centre de l'aire de combat.

En cas de combat dans les limites de l'aire réglementaire, un avantage est donné à l'action en cours, sauf si le danger impose de revenir immédiatement au centre de l'aire de combat en position debout.

Dans ces phases d'arbitrage, la priorité est donnée à la sécurité et à l'intégrité physique des combattants.

17. Différentes sortes de victoire

En **PANCRACE** la victoire s'obtient par décompte technique de points, par la mise hors combat de l'adversaire si cela est autorisé, par forfait ou disqualification de l'adversaire, par arrêt du Médecin ou de l'Arbitre ou par abandon.

• Victoire aux points (VP) :

Il y a victoire par décompte de points à l'issue du terme réglementaire d'un combat. Le combattant ayant marqué le plus de points emporte la victoire.

Le Superviseur annonce le résultat qui peut revêtir deux formes :

COMMISSION NATIONALE DE PANCRACE FFKMDA

- Victoire à l'unanimité des Juges
- Victoire à la majorité des Juges

• **Victoire par Hors Combat (HC)** : Il survient lorsque l'Arbitre décide que le combat ne peut se poursuivre pour cette raison :

- Le combattant est mis hors combat et ne peut se relever ou poursuivre le combat.

En tout état de cause lors d'un HC, se référer au règlement médical et le faire notifier dans le passeport sportif de la FFKMDA.

• **Victoire par Hors Combat Technique (HCT)** : Il survient lorsque l'on est dans un de ces cas de figure :

- Suite à une blessure (ou saignement non maîtrisé), le **médecin**, appelé par l'arbitre décide souverainement que le combattant examiné n'est plus physiquement ou psychiquement apte à continuer le combat.

L'Arbitre appelle le Médecin sur l'aire de combat après avoir constaté une blessure conséquente ou un comportement à caractère pathologique chez l'un des deux adversaires. Il arrête immédiatement la compétition et envoie l'adversaire dans un coin neutre.

La décision d'arrêt de combat par le Médecin est sans appel.

- L'Arbitre décide que le combat ne peut se poursuivre en raison de l'inaptitude physique, technique ou mentale d'un Pancratiaste à poursuivre le combat.

• **Victoire par Soumission (SOUM)** : La victoire par soumission est obtenue lorsque l'adversaire manifeste un signe d'abandon (**tape de la main, du bras ou du pied sur le sol ou l'adversaire en signe d'abandon**) ou met fin au combat verbalement (en criant stop par exemple).

NB : En minimes, cadets, juniors et séniors série B, si l'arbitre décide que le combattant n'est pas en mesure de sortir de la soumission, il est le seul juge pour pouvoir arrêter le combat, (même si le combattant n'a pas manifesté de signe d'abandon).

• **Victoire par Abandon (AB)** : La victoire par abandon est obtenue lorsque l'adversaire refuse de reprendre le combat au commandement de l'Arbitre, quitte ou ne rejoint pas l'aire de combat. Est assimilée à une victoire par abandon la décision des soigneurs du combattant perdant d'arrêter le combat par jet de la serviette ou de l'éponge.

• **Victoire par disqualification (DISQ)** : Elle survient :

- Lorsque l'un des deux combattants est manifestement inférieur à son adversaire, que la poursuite du combat ne peut rien apporter à la promotion du **PANCRACE** et risque de mettre en danger l'intégrité physique du combattant non préparé à la compétition.

A ce titre, une fuite répétée de l'assaut, par des sorties volontaires de l'aire de combat, peut être interprétée comme une manifestation de l'infériorité technique du combattant et justifier un avertissement ou la disqualification, à l'appréciation de l'arbitre.

- Lorsque le comportement du combattant, ou celui de ses soigneurs, est inacceptable ou contrevient aux dispositions de l'alinéa III-11 de la présente réglementation.

○ Lorsque l'athlète ne respecte pas les règlements de compétition établis par la **Commission Nationale de PANCRACE** de la FFKMDA et notamment en ce qui concerne les techniques interdites communes, ainsi que celles spécifiquement interdites dans sa catégorie, ainsi que lorsque le combattant ne respecte pas les commandements de l'Arbitre.

- Comportement inacceptable des deux combattants (non-respect des consignes de l'arbitre).
- Comportement inacceptable des soigneurs.
- Tout événement ou comportement pouvant mettre en danger la sécurité des Pancratiastes, nuire au bon déroulement de la rencontre et à la promotion ou l'image du **PANCRACE** et de la FFKMDA en général.

La disqualification peut s'obtenir immédiatement, ou après deux avertissements dûment notifiés par l'Arbitre au combattant concerné, après arrêt du combat et renvoi de l'adversaire dans un coin neutre. Cette sanction peut être prise par l'Arbitre, ou par décision collégiale des Juges et de l'Arbitre. Elle sera annoncée par le Superviseur en charge de la compétition.

COMMISSION NATIONALE DE PANCRACE FFKMDA

En cas de blessure ou de **mise hors combat** de l'un des deux combattants par une technique interdite, les Juges et l'Arbitre réunis pourront décider la disqualification du compétiteur coupable et ce sans aucun avertissement préalable.

• **Victoire par Forfait (FOR) : elle est obtenue en cas de désistement de dernière minute ou de non-conformité de l'adversaire** avec les limites de poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit à la compétition. Un combattant qui se présente seul sur l'aire de combat est déclaré vainqueur par forfait.

18. Critères d'appréciation de technique, d'opportunité et de pugnacité des combattants

Les Juges doivent prendre systématiquement en compte :

- **Le nombre de combinaisons de percussions fortes**
- **Le nombre d'amenée au sol**
- **Les tentatives de soumissions**
- **La combativité et la pugnacité**
- **Position dominante au sol**

19. Notation technique

A l'issue de chaque reprise, les Juges doivent noter les combattants selon le modèle suivant :

- 10 points pour le vainqueur
- 9 points pour le perdant
- 1 point négatif par avertissement ou au bout de 4 remontrances

20. Communication des notes obtenues et réclamation

Toutes les décisions publiques sont définitives et ne peuvent être changées à moins que :

- Erreurs découvertes lors du calcul des points
- Un des juges déclare avoir fait une erreur et à inversé les scores des Pancratiastes
- Il y a violation évidente des règles de la FFKMDA

Les vidéos ne sont recevables dans aucune forme de contestation. Le superviseur du ring traitera immédiatement les contestations et annoncera le résultat officiel.

IV. TECHNIQUES ET ACTES INTERDITS

1. Techniques interdites communes à chaque catégorie

- **Les frappes au sol**, dès qu'une partie du corps de l'adversaire autre que ses deux pieds touche le sol.
- **Les frappes au sol** en étant soi-même au sol ou dans une position autre que la station debout, des parties du corps de l'attaquant autres que ses deux pieds touchant le sol.
- Les frappes et pressions dans les yeux, la gorge (autres que les étranglements autorisés), les parties génitales, la nuque ou la colonne vertébrale.
- Mettre les doigts dans le nez, les yeux, la bouche de son adversaire.
- Saisir l'oreille ou mettre les doigts dans l'oreille de l'adversaire.
- Les clés et torsions de doigt ou d'orteil.
- Les torsions de nuque.
- Les clés de colonne vertébrale

COMMISSION NATIONALE DE PANCRACE FFKMDA

- Toutes formes de projection visant à faire chuter l'adversaire sur la nuque ou sur le crâne
- D'une manière générale, toutes techniques éliminées de la codification technique de la **Commission Nationale de PANCRACE** de la FFKMDA en raison de leur dangerosité.

2. Actes interdits communs à chaque catégorie

En **PANCRACE**, les actes interdits communs à chaque catégorie sont les suivants :

- Il est interdit de saisir les vêtements, les cheveux, de griffer, de chatouiller, de mordre, de cracher sur l'adversaire ou de l'insulter.
- En général, tout comportement contraire à la morale, à l'esprit sportif et au code de déontologie de la pratique du **PANCRACE**, peut entraîner l'interdiction suite à une procédure disciplinaire, momentanée ou définitive pour le combattant, de participer à toute compétition de **PANCRACE** sur le territoire national.
- L'absorption de tout produit dopant est rigoureusement interdite. La FFKMDA a **tous pouvoirs** pour procéder ou faire procéder à tous contrôles, prélèvements ou examens médicaux destinés à découvrir la prise éventuelle d'une substance interdite, mettre en marche les procédures légales et prononcer ensuite les sanctions conformes à la législation sportive en vigueur.

V. TECHNIQUES AUTORISEES EN COMPETITION

1. Techniques de base

- Garde debout et au sol
- Déplacement debout et au sol
- Chutes et roulades
- Saisies

2. Techniques de percussion

- Coups de poing (direct, circulaire, remontant, retombant, revers, retourné, sauté)
- Coups de pied (direct, circulaire, remontant, retombant, revers, retourné, sauté)
- Coups de genou (direct, circulaire, remontant, revers, sauté)

3. Techniques de projection

- Projections de jambe
- Projections de bras
- Projections de hanche
- Projections en sacrifice

4. Techniques de soumission

- Immobilisations au sol
- Clés de bras debout et au sol (épaule, coude, poignet)
- Clés de jambe debout et au sol (genou, cheville)
- Clés de nuque debout et au sol (dans l'axe)
- Strangulations debout et au sol

5. Techniques de points de pression

- Pressions sur les points de la tête
- Pressions sur les points du corps
- Pressions sur les points des membres supérieurs
- Pressions sur les points des membres inférieurs

6. Techniques de défense

- Parades bloquées ou chassées des percussions
- Parades des projections
- Passage de la garde au sol
- Parades des clés

COMMISSION NATIONALE DE PANCRACE FFKMDA

VI. PARTICULARITES REGLEMENTAIRES

1. Techniques autorisées en assaut

	BENJAMINS	MINIMES	CADETS	JUNIORS	SENIORS/VETERANS
COUPS DE POINGS	X (au corps)	X	X	X	X
COUPS DE PIEDS	X (au corps)	X	X	X	X
COUPS DE GENOUX AU CORPS			X	X	X
PROJECTIONS	X	X	X	X	X
IMMOBILISATION	X	X	X	X	X
CLES DE BRAS			X	X	X
CLES DE JAMBES DANS L'AXE			X	X	X
CLES DE JAMBES EN TORSION					X
ETRANGLEMENT			X	X	X
CLES DE NUQUE					X

• L'assaut est une forme de pratique où la recherche du hors combat par percussions est interdite. La recherche de puissance dans les coups est interdite, ils doivent être contrôlés et s'effectuer à la touche.

Les benjamins peuvent gagner leur assaut en immobilisant leur adversaire (**2 séquences de 20 secondes**) au sol. L'immobilisation ne peut être effective si le combattant est pris dans la garde ou dans la demi-garde.

Les touches au visage sont interdites en benjamins.

Les coups de genou au visage sont interdits pour toutes les catégories en assaut.

2. Techniques autorisées en combat

• Le combat est une forme de compétition où la recherche du hors combat par percussions est autorisée. Les coups s'effectuent à pleine puissance.

COMMISSION NATIONALE DE PANCRACE FFKMDA

	JUNIORS	SENIORS CLASSE B	SENIORS CLASSE A	CLASSE PRO
COUPS DE POINGS	X	X	X	X
COUPS DE PIEDS	X	X	X	X
COUPS DE GENOUX AU CORPS	X	X	X	X
COUPS DE GENOUX AU VISAGE		X	X	X
PROJECTIONS	X	X	X	X
IMMOBILISATION	X	X	X	X
CLES DE BRAS	X	X	X	X
CLES DE JAMBES DANS L'AXE	X	X	X	X
CLES DE JAMBES EN TORSION			X	X
ETRANGLEMENT	X	X	X	X
CLES DE NUQUE			X	X

3. Tenue et équipement en fonction de l'âge et du niveau

	BENJAMINS MINIMES CADET		JUNIORS VETERANS SENIORS CLASSE B SENIORS CLASSE A		SENIORS CLASSE PRO	
	FEMME	HOMME	FEMME	HOMME	FEMME	HOMME
Short de pancrace	X	X	X	X	X	X
Tee shirt Rashgard	X	X	X	Facultatif	X	
Casque	X	X	X	X		
Protège dent	X	X	X	X	X	X
Protèges tibias (chaussettes)	X	X	X	X		
Coquille	X	X	X	X	X	X
Protège poitrine	X		X		X	
Bandages	Facultatif	Facultatif	Facultatif	Facultatif	X	X
Mitaines homologuées	X	X	X	X	X	X

Une **paire de mitaines ou de bandes souples** peut être portée par l'ensemble des combattants.

Les combattants **CLASSE PRO** peuvent mettre des bandages « **durs** » aux mains. Les bandages doivent être de types «bandes chirurgicales », recouvert de ruban adhésif (genre « Strappal » ou « Elasto ») pour protéger la tête des métacarpiens, leurs phalanges, ainsi que le poignet. L'emploi de tout autre produit que ceux précédemment cités est formellement interdit. De plus, ils ne doivent pas excéder 1cm d'épaisseur au-dessus de la tête des 4 derniers métacarpiens.

Une **paire de chevillièr**e peut être portée par l'ensemble des combattants. Dans ce cas les deux combattants doivent en porter.

VII. LES TOURNOIS.

1. Temps des reprises en tournoi

COMMISSION NATIONALE DE PANCRACE FFKMDA

Lorsqu'un tournoi (plusieurs rencontres dans la même journée) s'effectue sur une ou deux journées consécutives, les temps des reprises doivent suivre le tableau suivant (**Maximum 2 rencontres par jour avec ou sans casque (pro) en combat. En assaut les rencontres sont limitées à 4 par jour**).

catégories	Eliminatoires	Finales
Benjamins	1 x 3 Minutes	1 x 3 Minutes
Minimes	1 x 4 Minutes	1 x 4 Minutes
Cadets/Juniors/Vétérans en Assaut	1 x 4 Minutes	1 x 4 Minutes
Juniors	1 x 4 Minutes	1 x 4 Minutes
Séniors classe B	1 x 5 Minutes	1 x 5 Minutes
Séniors classe A	1 x 5 Minutes	2 x 5 Minutes
Séniors classe PRO	2 x 5 Minutes	2 x 5 Minutes

2. Différents tournois

- Tournoi par élimination directe :

Le combattant quitte le tournoi dès la première défaite. Le vainqueur est celui qui a éliminé tous les autres.

- Tournoi en poule :

Le combattant fait plusieurs combats et marque des points en fonction de ses résultats. Le vainqueur est celui qui a marqué le plus de point.

- Tournoi par équipe :

Les combattants font un ou plusieurs combats. Ils marquent des points en fonction de leurs résultats. L'équipe qui a le plus de point est déclarée vainqueur.

Ce règlement ne peut être modifié que sur Proposition de la commission et validation du comité directeur de la FFKMDA.