

REGLEMENT FEDERAL DE GRAPPLING COMBAT



TABLE DES MATIERES

PREMIERE PARTIE – REGLES GENERALES	3
ARTICLE 1 – MISSION	3
ARTICLE 2 – PHILOSOPHIE	3
ARTICLE 3 –OBJECTIFS	3
ARTICLE 4 – APPLICATION DU REGLEMENT ET LICENCE FILA	3
ARTICLE 5 – CONDITIONS SANITAIRES ET ANTIDOPAGES	3
ARTICLE 6 – PERTE DE POIDS.	4
DEUXIEME PARTIE – SYSTEME DE COMPETITION.....	4
ARTICLE 7 – SYSTEME DE COMPETITION	4
ARTICLE 8 – EXAMEN MEDICAL ET CONTROLE DEL'UNIFORME.	5
ARTICLE 9 – PESEE	5
ARTICLE 10 – TIRAGE AU SORT	5
TROISIEME PARTIE – STRUCTURE MATERIELLE	5
ARTICLE 11 – CATEGORIES D'AGE ET DE POIDS	5
ARTICLE 12 – TENUE ET APPARENCE DES GRAPPLEURS	6
ARTICLE 13 – TAPIS DE COMPETITION	7
ARTICLE 14 – SERVICE MEDICAL	7
QUATRIEME PARTIE – CORPS D'ARBITRAGE	8
ARTICLE 15 – COMPOSITION	8
ARTICLE 16 – TENUE DU CORPS D'ARBITRAGE	8
ARTICLE 17 – FONCTIONS GENERALES	8
ARTICLE 18 – L'ARBITRE	8
ARTICLE 19 – LE JUGE	10
CINQUIEME PARTIE – LE MATCH	11
ARTICLE 20 – DUREE DU MATCH	11
ARTICLE 21 – ANNONCE ET DEBUT DU MATCH	11
ARTICLE 22 – POSITIONS DE DEPART ET DE REPRISE	11
ARTICLE 23 – POINTS ATTRIBUES AUX ACTIONS ET PRISES	11
ARTICLE 24 – ARRET POUR BLESSURE ET SAIGNEMENT	13
ARTICLE 25 – INTERRUPTIONS DU MATCH	14
ARTICLE 26 – PROLONGATIONS	14
ARTICLE 27 – PROTET ET CHALLENGE	15
ARTICLE 28 – POINTS DE CLASSEMENT	15
SIXIEME PARTIE – INFRACTIONS TECHNIQUES	16
ARTICLE 29 – PASSIVITE.	16
ARTICLE 30 – PRISES ET ACTIONS ILLEGALES.	17
ARTICLE 31 – PROCEDURES D'EXPULSION	18
SEPTIEME PARTIE – DISPOSITIONS FINALES	19



PREMIERE PARTIE – REGLES GENERALES

Article 1 – Mission

Le Comité Mondial de Grappling & Pankration (WGPC) a été créé sous l'autorité de la FILA dans le but de promouvoir le développement du combat Grappling et le bien-être physique et mental des athlètes le pratiquant. Son but est d'en faire une discipline attractive pour le public et d'en réglementer la pratique à travers le monde afin de l'inclure au programme de tous les événements multi-sport officiels et, à terme, aux Jeux Olympiques.

Par déclinaisons les fédérations nationales sont seules habilitées à organiser des compétitions et championnats officiels permettant d'attribuer des titres nationaux en respectant rigoureusement ce règlement édité selon les règles définies par la FILA.

Article 2 – Philosophie

Le Grappling-Combat est un sport hybride associant des techniques de lutte, de jujitsu et d'autres disciplines de soumission à des techniques de pieds poings. Le Grappling-Combat a pour but d'offrir un terrain neutre à tous les styles de combat en s'imposant comme forme de d'Art Martial Amateur sûre pour ses pratiquants.

Le Grappling-Combat peut également s'envisager comme une forme réaliste d'auto-défense. En incorporant toutes les techniques de combat debout et au sol, la discipline offre un cadre optimum pour l'entraînement efficace et sûr des forces armées, de la police ou des agents de sécurité.

Article 3 – Objectifs

Se référant aux Statuts et différents règlements de la FILA, le présent Règlement constitue le cadre général régissant le sport du Grappling-Combat et a pour objectifs de :

- Définir et spécifier les conditions pratiques et techniques qui régissent les combats
- Déterminer la valeur à attribuer aux actions et aux prises
- Enumérer les situations et les interdictions
- Définir les fonctions techniques du corps d'arbitrage
- Etablir le système de compétition, les méthodes de classement, les pénalités, les éliminations, etc.

Article 4 – Application du règlement et licence FILA

Les règles définies dans ce document doivent être appliquées à tous les événements homologués par la FILA afin d'assurer une sécurité optimale des athlètes et un bon développement de la discipline.

Il est important de rappeler que la licence FILA est obligatoire pour toutes les compétitions internationales de Grappling-Combat auxquelles participent plus de deux pays. Toutes les compétitions internationales doivent être annoncées à la FILA et inscrites à son calendrier officiel. L'assurance accident de la FILA ne répondra que pour les compétitions inscrites au calendrier.



Article 5 – Conditions sanitaires et antidopage

Tous les athlètes participant à des compétitions inscrites au calendrier de la FILA acceptent de se soumettre au Règlement Antidopage de la FILA et au Code Mondial Antidopage.

Les grappleurs qui participent aux compétitions homologuées par la FILA doivent réaliser un test sanguin de dépistage du VIH et de l'hépatite B et C tous les 6 mois, avec le dernier résultat reçu au plus tard dans les 3 mois qui précèdent le Championnat du Monde.

Les membres du personnel médical infectés par ces mêmes virus ne peuvent pas administrer des soins aux grappleurs qui saignent.

Article 6 – Perte de poids

En ce qui concerne la perte de poids sur les lieux de compétition, la FILA a adopté les règles suivantes : la pratique de la déshydratation ou de la restriction calorique excessive, l'utilisation de diurétiques, de vomitifs, de laxatifs ainsi que les vomissements auto-infligés sont strictement interdits.

Les grappleurs âgés de moins de 18 ans n'ont pas le droit d'accéder au sauna ou aux bains de vapeur sur le site de compétition et ne peuvent pas porter de vêtements de sudation.

L'application de ces règles est placée sous la responsabilité du comité d'organisation de la compétition dont les décisions ne pourront être discutées. Une première tentative de violation des règles entraînera la suspension du grappleur de la compétition concernée et une seconde tentative lui interdira l'accès à toutes les compétitions sanctionnées par la FILA pour une durée d'un an. Le Comité Exécutif auditionnera tous les cas de récidive et appliquera les sanctions prévues par les règlements de la FILA. Tout individu assistant un grappleur dans une pratique de perte de poids interdite sera sujet aux mêmes sanctions que le grappleur en question.

DEUXIEME PARTIE – SYSTEME DE COMPETITION

Article 7 – Système de compétition

Le système de compétition avec élimination directe et repêchages est le même que celui utilisé par la FILA pour les compétitions de lutte olympique. L'appariement est déterminé par tirage au sort au moment de la pesée. Si le nombre de participants n'est pas idéal (c'est-à-dire 4, 8, 16, 32, 64, etc.), des matchs de qualification sont réalisés à partir du fond du tableau. Les grappleurs qui gagnent leurs matchs continuent dans le tableau jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux compétiteurs invaincus. Ces derniers disputeront la finale pour la première et la deuxième place.

Les grappleurs qui ont perdu contre les deux finalistes effectuent des matchs de repêchages dans leur groupe respectif : le premier groupe est constitué des compétiteurs qui ont perdu contre le 1er finaliste et le deuxième groupe des compétiteurs qui ont perdu contre le 2ème finaliste. Les vainqueurs de ces deux groupes de repêchage reçoivent tous les deux une médaille de bronze. A partir de la 7ème place, les combat grappleurs sont classés en fonction des critères suivants :

- Le plus de victoires par knockout
- Le plus de victoires par knockout technique
- Le plus de victoires par soumission
- Le plus de victoires par supériorité technique
- Le plus de victoires par décision
- Le plus de victoires en prolongation



Note: Si deux grappeurs ne peuvent pas être départagés par les critères mentionnés ci-dessus, ils seront classés ex aequo.

Si une catégorie compte moins de 6 compétiteurs, la compétition suivra le modèle du « tournoi nordique » où chaque grappeur affrontant tous les concurrents de sa catégorie. Le classement se fera en fonction du nombre de victoires. En cas d'égalité, les points de classement seront pris en compte et si l'égalité subsiste, le vainqueur de la rencontre directe sera placé avant son adversaire.

Article 8 – Examen médical et contrôle de l'uniforme

Des espaces séparés ou des horaires différents doivent être prévus pour le contrôle médical des hommes et des femmes. Les athlètes doivent se présenter en shorts de compétition ou en sous-vêtements. Le personnel médical doit les examiner afin de détecter d'éventuelles infections cutanées ou d'autres problèmes médicaux tels que coupures ou maladies contagieuses. Le personnel médical a pleine autorité pour déterminer si un grappeur est apte à participer à la compétition ou non.

Une fois examinés, les grappeurs doivent faire contrôler leurs uniformes de compétition et leurs protections par les arbitres désignés à cet effet. Si leurs uniformes et protections ne sont pas conformes aux règles de la FILA, les athlètes auront la possibilité d'en acheter sur le lieu de compétition.

Article 9 – Pesée

La pesée s'effectue la veille au soir de la compétition dans un espace réglementé près du site de compétition dont l'accès est limité aux participants, entraîneurs, arbitres, personnel médical et personnel de pesée. Aucun compétiteur ne sera accepté à la pesée s'il ne s'est pas préalablement rendu au contrôle médical durant les horaires définis au programme de compétition.

Avant de monter sur la balance, les athlètes doivent montrer leur licence FILA et leur accréditation aux arbitres responsables de la pesée. Ils se pèsent en shorts de compétition ou en sous-vêtements et sont autorisés à contrôler leur poids sur des balances mises à disposition autant de fois qu'ils le souhaitent durant le temps imparti pour la pesée. Aucune tolérance de poids ne sera autorisée aux événements homologués par la FILA.

Article 10 – Tirage au sort

Après que les grappeurs aient été pesés et qu'un officiel de la pesée ait inscrit leur poids sur la feuille de pesée, les compétiteurs tirent au sort un numéro qui déterminera leur position dans le tableau de compétition. L'officiel de la pesée devra également inscrire ce numéro sur le formulaire de pesée. Le tirage au sort doit être effectué à la table de pesée, à côté des balances, de façon manuelle ou par ordinateur à l'aide de logiciel de compétition de la FILA.



TROISIEME PARTIE – STRUCTURE MATERIELLE

Article 11 – Admissibilité

Les athlètes ayant plus de 4 combats professionnels de MMA à leur actif ne sont pas autorisés à participer aux compétitions de Grappling-Combat homologuées par la FILA.

Pour être admissibles, les athlètes doivent fournir les preuves de leur bon état de santé, à savoir les résultats de tests sanguins négatifs et aucune commotion rapportée dans leur carnet de licence dans les deux mois qui précèdent la compétition.

Article 12 – Catégories d'âge et de poids

Tous les grappeurs doivent être en mesure de fournir un document officiel attestant leur âge et leur nationalité. Tout grappeur essayant de concourir dans une classe d'âge inférieure à la sienne sera automatiquement disqualifié de la compétition. Les grappeurs qui violeront cette règle à plusieurs reprises pourront voir leur affiliation à la FILA supprimée.

Les juniors sont autorisés à concourir chez les seniors à condition qu'ils présentent un certificat médical au moment de l'accréditation.

Note : Si plusieurs classes d'âge sont au programme d'un événement homologué par la FILA, les athlètes ne seront autorisés à participer que dans une seule classe.

Juniors (18-19 ans dans l'année)

- Hommes : 60, 65, 70, 75, 80, 90, 110 kg
- Femmes : 50, 55, 60, 65, 75 kg

Seniors (20 ans et plus)

- Hommes : 60, 65, 70, 75, 80, 90, 110 kg
- Femmes : 50, 55, 60, 65, 75 kg

Vétérans (35 ans et plus)

- Hommes : 65, 70, 75, 80, 90, 110 kg
- Femmes : 55, 60, 65, 75 kg

Article 13 – Tenue et apparence des grappeurs

Pour toutes les compétitions homologuées par la FILA, les uniformes doivent avoir été préalablement approuvés.

Tenue de compétition – No-Gi

Les grappeurs doivent se présenter sur le bord du tapis revêtus de shorts et, s'ils le souhaitent, d'un rashguard à manches courtes, à manches longues ou sans manches, approuvés par la FILA. Les shorts ne doivent pas être trop larges ou comporter des poches ou boutons qui pourraient mettre en danger l'adversaire et le rashguard doit bien plaquer au corps. Le premier grappeur appelé doit se présenter au tapis muni de protections rouges et le second muni de protections bleues.

Protections

Les grappeurs doivent porter un casque, des gants et des protège-tibias approuvés par la FILA. Le port de protège-dents et de coquille est également obligatoire. Les femmes peuvent également porter un protège-poitrine. Les protections ne devront pas comporter de pièce métallique.



Abréviation du pays

Pour les Championnats Continentaux et du Monde, les grappeurs doivent porter l'abréviation de leur pays sur leur short ou rashguard.

Publicité

Les compétiteurs sont autorisés à afficher le nom ou l'emblème de leur sponsor sur leurs tenues de compétition à condition qu'ils n'entravent pas l'identification de leur couleur ou de l'abréviation de leur pays.

Apparence et hygiène

Les grappeurs ne sont pas autorisés à porter des bandages aux poignets, aux bras ou aux chevilles sauf en cas de blessure et sur ordre d'un médecin. Les grappeurs ne sont pas autorisés à porter des bijoux susceptibles de blesser leurs adversaires, tels que colliers, bracelets, bracelets de cheville, bagues, piercings, etc. Les ongles des doigts et des orteils doivent être proprement coupés, sans bords tranchants. Si un grappeur a les cheveux plus longs que les épaules et/ou une frange qui dépasse les oreilles, il devra porter un bonnet de sport.

Les grappeurs doivent être soignés et leurs cheveux/peau ne doivent pas être gras ou collants. Les grappeurs doivent être rasés de près ou alors porter une barbe bien entretenue. Les grappeurs ne doivent pas être transpirants lorsqu'ils se présentent au tapis. L'arbitre peut demander à un grappeur de s'essuyer à tout moment durant le match. Dans un souci de santé, d'hygiène et d'environnement sain pour les athlètes, ces règles devront être strictement observées.

A la pesée, un arbitre FILA devra contrôler que chaque grappeur réponde aux présentes exigences et les prévenir en cas d'apparence non correcte. Si un grappeur se présente sur le tapis avec une apparence non conforme aux exigences de la FILA, il disposera de 2 minutes pour améliorer son apparence, sans quoi il perdra le match par forfait.

Article 14 – Tapis de compétition

Pour toutes les compétitions de la FILA, des tapis de compétition homologués de 12x12 ou 10x10 contenant un cercle de 8 à 10 mètres seront utilisés. Le centre des tapis doit contenir un cercle d'1 mètre de diamètre qui servira de point de départ pour les deux adversaires. Une zone de protection de 2 mètres minimum sera également garantie.

Article 15 – Service médical

Tout organisateur d'une compétition FILA est responsable de fournir un service médical qui aura pour tâche de réaliser tous les examens médicaux ainsi que d'apporter une surveillance médicale durant tout l'événement. Le service médical sera placé sous l'autorité d'un médecin du sport ou du médecin chef désigné par la FILA.

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 grappeur est apte à continuer le match ou non. Le médecin en charge de la compétition dispose de la pleine autorité pour interrompre un match s'il estime que l'un des deux grappeurs est en danger immédiat ou inapte à continuer le match. En cas de blessure, les grappeurs ne doivent pas quitter le tapis. L'arbitre doit immédiatement interrompre le match et demander au chef du personnel médical d'intervenir.



QUATRIEME PARTIE – CORPS D'ARBITRAGE

Article 16 – Composition

Tous les matchs de Grappling-Combat sont arbitrés par un arbitre central, un chef de tapis et trois arbitres de périphérie. Les arbitres de catégorie III sont autorisés à arbitrer lors des tournois internationaux et les arbitres de catégorie II et I lors des Championnats Continentaux et du Monde.

Durant les compétitions importantes de la FILA, les membres du corps d'arbitrage ne peuvent être de la même nationalité ou arbitrer les matchs comportant des grappleurs compatriotes.

Article 17 – Tenue du corps d'arbitrage

Le corps d'arbitrage doit être vêtu d'un pantalon et d'un polo noirs et de chaussures de sport noires. Les arbitres doivent porter des manchettes rouges à leur bras droit et des manchettes bleues à leur bras gauche. L'arbitre central portera également des gants chirurgicaux et les arbitres de périphérie des appareils de comptage des points.

Article 18 – Fonctions générales

Le corps d'arbitrage doit accomplir toutes les fonctions décrites dans le présent règlement, et dans certains cas, celles établies pour l'organisation de compétitions particulières. Il est attendu du corps d'arbitrage qu'il utilise le vocabulaire et les signaux de base de la FILA. Les membres du corps d'arbitrage ne sont pas autorisés à parler à qui que ce soit durant un match, sauf s'ils doivent se consulter afin d'exécuter leurs fonctions correctement.

Le corps d'arbitrage est responsable de contrôler les tapis et leur pourtour, ainsi que de vérifier que le personnel de table effectue son travail correctement. Le corps d'arbitrage doit avoir une excellente connaissance des sports de frappe afin de déterminer immédiatement l'impact d'un coup et arrêter le match si nécessaire pour assurer une sécurité optimum des combattants.

Article 19 – L'arbitre central

L'arbitre central est responsable de la bonne conduite du match sur le tapis, qu'il doit diriger selon les règles officielles de la FILA. Il doit obtenir le respect des grappleurs et exercer une pleine autorité sur eux afin qu'ils obéissent immédiatement à ses ordres et instructions. De façon similaire, il doit conduire le match sans tolérer d'intervention extérieure inopportune. La fonction principale de l'arbitre central consiste à démarrer et interrompre les matchs, marquer les points, distribuer les avertissements et déclarer les vainqueurs légitimes. Les commandes verbales doivent être prononcées en accord avec les Règles Internationales d'Arbitrage.

A chaque fois que l'action doit être interrompue, l'arbitre central doit annoncer « Stop » et séparer les grappleurs en les touchant.

Devoirs de l'arbitre central :

- Serrer la main des grappleurs lorsqu'ils arrivent et quittent le tapis.
- Inspecter la tenue de compétition des deux grappleurs et leur donner 2 minutes pour en changer au cas où elle ne serait pas conforme avec le présent règlement.
- Inspecter la peau des grappleurs qui ne doit pas être en état de sudation ou couverte de substances grasses ou collantes.



- Ne pas s'approcher trop près des grappleurs lorsqu'ils sont en position debout, mais rester près d'eux lorsqu'ils sont au tapis.
- Etre en mesure de changer de position à tout moment et de se mettre à genoux ou à plat ventre pour mieux observer une soumission imminente.
- Ne pas obstruer le champ de vision des arbitres de périphérie en s'approchant trop des grappleurs, particulièrement si une soumission est imminente.
- Ne pas tourner le dos aux compétiteurs afin de ne jamais perdre le contrôle de la situation.
- Stimuler un grappeur passif sans interrompre le match, en se positionnant de manière à l'empêcher de fuir le tapis.
- S'assurer que les grappleurs ne se reposent pas durant le match en prétendant devoir s'essuyer, se moucher ou en simulant une blessure. Dans pareil cas, l'arbitre central doit interrompre le match, donner un avertissement au grappeur en faute et attribuer 1 point à son adversaire.
- Balayer la main ou avertir le grappeur qui tire sur l'uniforme de son adversaire.
- Attribuer les avertissements pour violation des règles ou brutalité.
- Stopper l'action et demander aux grappleurs de réajuster leur protections si elles se sont défaites (les athlètes disposeront au maximum de 30 secondes pour le faire).
- Etre prêt à siffler si les grappleurs s'approchent du bord du tapis.
- Indiquer si une prise exécutée au bord du tapis est valide.
- Stopper l'action et ramener les grappleurs en position neutre debout si l'action sort des limites du tapis (c'est-à-dire si aucune partie du corps de l'un ou de l'autre grappleurs n'est en contact avec la zone de compétition ou si une partie du corps d'un des deux grappeur sort de la zone de protection).
- Siffler pour interrompre l'action après qu'un grappeur ait signalé une soumission (soit par tape, soit verbalement). L'arbitre doit également poser la main sur chaque grappeur pour accroître leur sécurité.
- Interrompre le match après accord avec le chef de tapis et proclamer la victoire par supériorité technique lorsqu'il y a 10 points d'écart entre les deux grappleurs. Dans telle situation, il doit attendre que l'attaque ou la contre-attaque soit terminée.
- Interrompre le match au temps exact si nécessaire.
- S'assurer que les grappleurs restent sur le tapis jusqu'à ce que le résultat du match soit annoncé.
- Proclamer le vainqueur en levant son bras après accord avec le chef de tapis.

Article 20 – Les arbitres de périphérie

Devoirs des arbitres de périphérie :

- Contrôler et superviser le tapis et ses environs (notamment en s'assurant qu'à l'exception des entraîneurs, personne ne se tient au bord du tapis).
- Observer les grappleurs à tout moment durant le match et les interruptions.
- Se déplacer le long du tapis afin de constamment avoir le meilleur point de vue sur les grappleurs.
- Enregistrer les points de frappe à l'aide d'instruments de comptage ou de drapeaux.

Article 21 – Le chef de tapis

Le chef de tapis est assis à la table et supervise le travail de l'arbitre central, des arbitres de périphérie et du personnel de table désigné pour chaque match.



Devoirs du chef de tapis :

- Inscrire les points marqués sur la feuille de match.
- Contrôler le marquage des points et le chronométrage.
- Interrompre le match en jetant une éponge sur le tapis pour appeler l'arbitre central et les arbitres de périphérie à sa table dans le cas où une consultation est jugée nécessaire.
- Déclarer les prolongations en cas d'égalité de points.
- Confirmer le vainqueur à l'arbitre central afin qu'il puisse lever sa main.
- Confirmer les points de classement au personnel de table.
- Signer la feuille de match.

CINQUIEME PARTIE – LE MATCH

Article 22 – Durée du match

Les matchs des juniors et des vétérans se déroulent sur une période de 4 minutes.

Les matchs des seniors se déroulent sur une période de 5 minutes.

Article 23 – Annonce et début du match

Les noms des deux grappeurs sont clairement annoncés au tapis. Ces derniers sont appelés trois fois, avec un intervalle d'au moins 30 secondes entre chaque appel. Si après le troisième appel, le grappeur ne s'est pas présenté sur le tapis, il sera disqualifié et son adversaire gagnera par forfait.

Une fois leur nom appelé, les grappeurs s'annoncent à la table de match et attendent au coin correspondant à la couleur qui leur a été assignée. L'arbitre se tient dans le rond central et les appelle à ses côtés pour inspecter leur tenue de compétition et protections. Si elles ne sont pas conformes au présent règlement, l'arbitre donne 2 minutes aux grappeurs pour en changer. Si après ces 2 minutes, un grappeur se présente à nouveau avec une tenue non conforme, il perdra le match par forfait.

L'arbitre doit également inspecter la peau des grappeurs et s'assurer qu'elle n'est pas recouverte de transpiration ou de substances grasses ou collantes. Une fois l'inspection de l'arbitre terminée, les grappeurs se serrent la main et attendent que l'arbitre central prononce « Ready » pour se mettre en position de combat. Le match débute au coup de sifflet de l'arbitre.

Article 24 – Niveau de contact et points d'impact

Les coups de poings et de pieds sont autorisés avec plein contact pour toutes les classes d'âge. Les grappeurs n'ont pas le droit de viser :

- L'arrière de la tête / la nuque / la gorge / le long de la colonne / les reins / les genoux et en dessous / les parties génitales.
- Au sol, toute partie autre que la face antérieure et les parties latérales du tronc.

Article 25 – Positions de départ et de reprise

La position neutre debout est ordonnée au début du match et après chaque interruption (sortie des limites du tapis, arrêt de l'arbitre pour une raison particulière, etc.). Les deux grappeurs se tiennent l'un en face de l'autre au centre du tapis avec un pied touchant le rond central et attendent le coup de sifflet de l'arbitre pour débiter le match.



Article 26 – Points attribués aux actions au sol

Les points techniques seront uniquement attribués si le grappeur parvient à maintenir le contrôle pendant 3 secondes.

Amené au sol – 1 point

1 point sera attribué au grappeur qui parvient à amener les points d'appui de son adversaire au sol et à maintenir le contrôle pendant au moins 3 secondes. Si au travers de l'amené au sol, le grappeur parvient à établir une position dominante, il recevra les points correspondants (c'est-à-dire 1+2 pour les amenés au sol suivis d'un contrôle latéral, 1+3 pour les amenés au sol suivis d'une montée et 1+4 pour les amenés au sol suivis d'un contrôle arrière).

Situations particulières :

- Tirer la garde ou sauter dans la garde avec contact et avec une tentative délibérée de soumission ou d'amené au sol ne sera pas pénalisé par un avertissement et ne donnera pas 1 point à l'adversaire.
- Tirer la garde ou sauter dans la garde avec contact,
- mais sans tentative délibérée de soumission ou d'amené au sol ne sera pas pénalisé par un avertissement, mais donnera 1 point à l'adversaire.
- Tirer la garde ou sauter dans la garde sans contact pour éviter l'action debout ou au sol sera pénalisé par un avertissement et donnera 1 point à l'adversaire.

Positions dominantes – 2, 3, 4 points

- Contrôle latéral (2 points) (position en croix, 100 kilos) : Lorsqu'un grappeur parvient à contrôler latéralement son adversaire en passant par dessus ses jambes de défenses et en maintenant son dos à terre pendant au moins 3 secondes (y compris en position Nord-Sud et genou sur l'abdomen).
- Montée (3 points) : Lorsqu'un grappeur parvient à contrôler son adversaire en le maintenant sur le dos et en plaquant ses deux genoux au sol de chaque côté de son abdomen pendant 3 secondes (y compris Nord-Sud). Tirer la garde ou sauter dans la garde avec contact et avec une tentative délibérée de soumission ou d'amené au sol ne sera pas pénalisé par un avertissement et ne donnera pas 1 point à l'adversaire.
- Contrôle arrière (4 points) : Lorsqu'un grappeur parvient à contrôler le dos de son adversaire, avec son torse plaqué à son dos et les deux crochets à l'intérieur des jambes son adversaire pendant 3 secondes.

Pour favoriser un plus haut taux de soumissions, les points pour les positions dominantes (contrôle latéral, montée, contrôle arrière) suivront une logique de progression et ne seront attribués que si la position est améliorée. La progression sera remise à zéro si le grappeur dessus perd le contrôle et que le grappeur dessous parvient à rétablir la position neutre debout ou au sol pendant 3 secondes.

Rétablissement de la position neutre – 1 point

1 point sera attribué au grappeur qui parvient à rétablir la position neutre debout ou au sol pendant 3 secondes après que son adversaire ait obtenu les points pour une position dominante.

Note : La garde fermée est la seule position reconnue comme position neutre au sol.

Renversements – 1 point

1 point sera attribué au grappeur qui parvient à renverser son adversaire à partir d'une position dominée ou de toute autre position dessous et à maintenir le contrôle pendant 3 secondes.



Le grappeur qui parvient à renverser son adversaire à partir d'une position dominée ou de toute autre position dessous et à établir directement une position dominante recevra 1 point + les points correspondant à la position dominante (c'est-à-dire 1 + 2 pour les renversements établissant un contrôle latéral, 1 + 3 pour les renversements établissant une montée, 1 + 4 pour les renversements établissant un contrôle arrière).

Article 27 – Points attribués aux frappes

Techniques à 1 point

- Coup de poing efficace et autorisé au corps en position debout
- Coup de poing efficace et autorisé à la tête en position debout
- Coup de pied efficace et autorisé à l'intérieur ou à l'extérieur de la cuisse
- Coup de genou efficace et autorisé au corps en position debout
- Coup de poing efficace et autorisé au corps au sol

Techniques à 2 points

- Coup de pied efficace et autorisé au corps (en position debout)
- Coup de genou efficace et autorisé au corps (en position debout)

Techniques à 3 points

- Coup de pied efficace et autorisé à la tête (en position debout)
- Coup de genou efficace et autorisé à la tête (en position debout)

Technique à 4 points

- Knockdown

Notes :

- Les coups portés aux tibias ne sont autorisés que dans le cadre d'une projection ou d'un sweep.
- Les coups portés durant une projection ne marquent pas de points.
- Les coups simultanés ne marquent pas de points.

Toute technique initiée à l'intérieur des limites du tapis mais atterrissant en dehors est considérée comme valide et marque les points correspondants. En revanche, toute attaque initiée alors que les deux grappeurs sont en dehors des limites du tapis donne lieu à un avertissement pour l'attaquant.

Toute technique initiée au moment où le gong retentit est considérée comme valide et marque les points correspondants. En revanche, toute attaque initiée alors que le gong a retenti donne lieu à un avertissement pour l'attaquant.

Si le combat au sol est bloqué ou sort des limites du tapis, l'arbitre à pleine autorité pour interrompre le match et ramener les grappeurs en position neutre debout.

Article 28 – Knockdown

Lorsqu'un grappeur subit un knockdown suite à l'exécution d'une projection, d'un coup de poing ou de pied autorisé, l'arbitre central doit laisser l'action se poursuivre et être prêt à intervenir à tout moment si l'athlète n'est plus en mesure de se défendre. L'arbitre central doit ensuite vérifier l'état de l'athlète et faire intervenir le service médical si nécessaire. L'arbitre central annonce ensuite la fin du match et déclare le vainqueur par abandon ou par KO technique.



Si un grappeur a subi 1 knockout ou 2 knockdown suite à un coup à la tête durant la compétition, l'arbitre neutre et le médecin en charge de la compétition doivent suspendre l'athlète pour le reste de la compétition. Suivant la gravité du knockout, le médecin doit prescrire un scanner et/ou imposer un repos obligatoire de 2 mois. Sa décision doit être reportée dans le carnet de licence de l'athlète et envoyée à la FILA pour suivi administratif.

Article 29 – Arrêt pour blessure et saignement

L'arbitre doit interrompre le match et demander un arrêt pour blessure si un grappeur est temporairement blessé (œil poché, choc frontal, etc.). Lorsqu'un temps d'arrêt est demandé, le chronométreur doit lancer un chronomètre et vérifier que la somme de ces temps ne dépasse pas 2 minutes par athlète, sinon une défaite par abandon est déclarée.

En cas de saignement, l'arbitre doit immédiatement interrompre l'action et faire intervenir le personnel médical. Désinfectant, mouchoirs et matériel de nettoyage doivent être prévus à la table. Il en va de la responsabilité du chef du personnel médical de déterminer si le saignement a été efficacement stoppé et si le grappeur est en mesure de reprendre le combat ou non. La compétition peut reprendre une fois que le matériel utilisé pour nettoyer le sang a été placé dans des containers réservés aux matériaux contaminés et que la solution médicale a séché.

Les grappeurs doivent toujours prévoir une tenue de rechange au bord du tapis dans le cas où leur uniforme serait couvert de sang ou déchiré.

Si l'arbitre estime qu'un grappeur essaie d'éviter une action/soumission en simulant une blessure, il doit disqualifier le grappeur en faute.

Article 30 – Interruptions du match

Si le match doit être interrompu pour quelque raison que ce soit (arrêt pour saignement et blessure, consultation du corps d'arbitrage, etc.), les deux grappeurs doivent rester au centre du tapis (debout ou assis) et faire face à la table. Il leur est interdit de parler ou de boire et ils doivent attendre que l'arbitre les rappelle au centre et redémarre le match.

Article 31 – Critères de décision

L'arbitre central dispose de la pleine autorité pour stopper le match s'il estime qu'un athlète est en danger immédiat ou qu'il ne peut plus faire face à un coup, une clé ou un étranglement, même si l'athlète n'a pas tapé. La sécurité des athlètes doit être prioritaire en tout temps.

Lorsqu'un grappeur abandonne le combat, soit verbalement soit par tape, l'adversaire est automatiquement déclaré vainqueur, sans égards aux points marqués ou au temps écoulé.

Si un grappeur au sol reçoit 3 coups de poings consécutifs et complètement non protégés à la tête, l'arbitre central doit interrompre le match et déclarer la victoire par KO technique. Si à la fin du temps règlementaire aucune des situations décrites ci-dessus n'est survenue, le grappeur qui a marqué le plus de points remporte la victoire.

Article 32 – Prolongation

La période de prolongation est lancée à la fin du temps règlementaire en cas d'égalité de points. Tous les avertissements reçus durant le temps règlementaire sont maintenus. La période dure 1 minute pour toutes les catégories d'âge et la victoire est déterminée par le plus haut score marqué à la fin de la période. En cas de nouvelle égalité de points, le dernier athlète qui a marqué est déclaré vainqueur.



Si aucun point n'a été marqué, l'arbitre central et les arbitres périphériques désignent le vainqueur en levant la main correspondant à la bonne couleur au signal du chef de tapis.

Article 33 – Protêt et challenge

Aucun protêt ne peut être déposé à la fin d'un match. Un challenge peut être demandé durant le match si l'arbitre neutre ou un entraîneur estime qu'une faute d'arbitrage a été commise, mais le résultat d'un match ne peut en aucun cas être modifié après que la victoire ait été déclarée sur le tapis.

Le challenge est l'action par laquelle l'entraîneur est autorisé, au nom de son athlète, à arrêter le match et à demander au corps d'arbitrage de visionner la vidéo et reconsidérer sa décision. Cette possibilité est uniquement offerte durant les compétitions où le contrôle vidéo a été dûment mis en place par la FILA et le comité d'organisation. L'entraîneur qui souhaite demander un challenge doit rester assis et jeter une éponge sur le tapis aussitôt que le corps d'arbitrage a attribué les points ou l'avertissement à la situation contestée. Le chef de tapis doit interrompre le match dès que l'action en cours est terminée. Si le grappeur n'est pas d'accord avec la décision de son entraîneur, le match continue.

Le corps d'arbitrage est ensuite invité à visionner la séquence vidéo et à rendre sa décision finale, de concert avec l'arbitre neutre qui tranche en cas de désaccord.

Chaque grappeur a droit à 1 challenge par match. Si après avoir visionné la vidéo, le corps d'arbitrage modifie sa décision, le challenge peut être utilisé à nouveau. Si le corps d'arbitrage confirme sa décision initiale, le grappeur perd son challenge et 5 points sont attribués à son adversaire.

Note : Seules les situations techniques sont concernées. Les avertissements pour passivité ou brutalité ne peuvent pas faire l'objet d'un challenge.

Article 34 – Points de classement

Les points de classement que les grappeurs reçoivent pour leurs matchs déterminent leur classement final.

Victoire par knockout (5 points au vainqueur – 0 point au perdant)

Une victoire par knockout est prononcée lorsqu'un grappeur perd temporairement conscience suite à une projection, un coup de poing ou un coup de genou autorisé de l'adversaire.

Victoire par knockout technique (5 points au vainqueur – 0 point au perdant)

Une victoire par knockout technique est prononcée lorsqu'un grappeur au sol a reçu 3 coups de poings consécutifs et complètement non protégés à la tête.

Victoire par soumission (5 points au vainqueur – 0 point au perdant)

Une victoire par soumission est prononcée lorsqu'un grappeur reconnaît sa défaite, soit verbalement (en disant « Tap » ou « Stop »), soit physiquement en tapant avec sa main ou son pied.

A l'exception des Championnats du Monde et Continentaux seniors, l'arbitre doit arrêter l'action et déclarer une victoire par soumission s'il estime que le grappeur en défense de soumission ne s'en sortira pas sans blessure.

Victoire par disqualification (5 points au vainqueur – 0 point au perdant)

Une victoire par disqualification est prononcée lorsqu'un grappeur est banni du match ou de la compétition, quelle qu'en soit la raison.



Victoire par forfait (5 points au vainqueur – 0 point au perdant)

Une victoire par forfait est prononcée lorsqu'un grappeur ne se présente pas au tapis pour le match ou ne satisfait pas aux présentes règles en matière de tenue de compétition et de protections.

Note : Les grappeurs qui ne se présentent pas au tapis sans fournir de certificat signé par le médecin en charge de la compétition, ne seront pas autorisés à continuer à combattre durant la compétition (y compris dans d'autres styles) et seront retirés du classement final.

Victoire par abandon (5 points au vainqueur – 0 point au perdant)

Une victoire par abandon est prononcée lorsqu'un grappeur est incapable de continuer le match, quelle qu'en soit la raison, ou qu'il est déclaré incapable de continuer par le médecin chef.

L'entraîneur peut également déclarer l'abandon de son athlète en jetant une éponge sur le tapis.

Victoire par supériorité technique (4 points au vainqueur – 0 point au perdant)

Une victoire par supériorité technique est prononcée lorsqu'un grappeur marque 10 points techniques de plus que son adversaire.

Victoire par décision (3 points au vainqueur – 0 point au perdant)

Une victoire par décision est prononcée lorsque l'écart des points est inférieur à 10.

Victoire en prolongation (2 points au vainqueur – 0 point au perdant)

Une victoire en prolongation est prononcée lorsqu'un grappeur a marqué le plus grand nombre de points techniques à la fin de la période ou sur décision du corps d'arbitrage.

Note : Pour les victoires par supériorité technique, par décision et en prolongation, 1 point de classement est accordé au perdant s'il a réussi à marquer 1 point ou plus pendant le match.

SIXIEME PARTIE – INFRACTIONS TECHNIQUES

Article 35 – Passivité

Le devoir des grappeurs consiste à être constamment actifs en vue de distribuer des coups de poings ou de pieds, d'améliorer leur position ou de soumettre leur adversaire, tout en faisant en sorte que l'action reste dans les limites du tapis.

Lorsque l'arbitre central constate qu'un grappeur se montre passif, il doit d'abord le stimuler verbalement (« Open rouge/bleu » ou « Action rouge/bleu ») sans interrompre le match. Si le grappeur ne change pas d'attitude malgré son intervention, l'arbitre central doit lui indiquer sa passivité en levant le poing correspondant à la couleur du grappeur et prononcer l'avertissement. Chaque avertissement doit être reporté sur la feuille de match.

Le premier avertissement pour passivité est verbal et sans conséquences, les avertissements suivants attribuent 1 point à l'adversaire jusqu'au troisième avertissement qui conduit à la disqualification du grappeur passif.

-Mise en garde verbale

- 1er avertissement : 1 point
- 2ème avertissement : 1 point
- 3ème avertissement : Disqualification



Types d'attitudes passives :

- Tenter de neutraliser ou d'empêcher une action
- Retarder l'action en communiquant avec l'entraîneur
- Quitter le tapis sans permission
- Mettre trop de temps à retourner au centre du tapis pour les reprises
- Ne pas essayer d'améliorer sa position ou d'initier une action
- Abuser des temps morts
- Fuir le tapis (fuir le tapis délibérément pour éviter une soumission conduira à la disqualification)
- Fuir l'action pour empêcher le combat debout ou au sol
- Tourner le dos à l'adversaire pour éviter un coup
- Se pencher en avant pour éviter un coup de genou
- Reprise avant le sifflet de l'arbitre

Article 36 – Prises et actions illégales

Toutes les infractions tombent sous l'autorité de l'arbitre. Si les actions de l'un ou des deux grappleurs violent le code de l'éthique et de la sportivité de la FILA, l'arbitre peut décider de les disqualifier du match ou de la compétition. L'arbitre doit rapporter tous les violateurs en vue d'une révision de leur affiliation à la FILA. Si un grappeur est blessé par une prise illégale et ne peut continuer le match, le grappeur qui a causé la blessure est disqualifié. La première infraction donne 1 point à l'adversaire, la deuxième donne 1 point à l'adversaire et la troisième conduit à la disqualification du grappeur en tort.

- 1er avertissement : 1 point
- 2ème avertissement : 1 point
- 3ème avertissement : Disqualification

Note : Toute prise illégale effectuée dans le but d'empêcher l'adversaire d'exécuter une soumission sera sanctionnée par disqualification immédiate.

Types de prises illégales :

- Coups portés à la nuque, à la gorge, à la colonne, aux reins, aux articulations, aux genoux et en dessous, et aux parties génitales.
- Coups de pied et de genou au sol (de la part des deux athlètes).
- Coups portés à la tête au sol.
- Coups de coude à la tête.
- Coups de pied d'écrasement ou de piétinement (stomp kicks).
- Fracture intentionnelle des os ou des articulations (c'est-à-dire ne pas donner suffisamment de temps à l'adversaire pour taper sur les situations de soumission en ne les exécutant pas dans un mouvement souple).
- Doigts dans les yeux, dans les oreilles ou dans le nez, morsures.
- Projections de l'adversaire sur la tête ou sur la nuque depuis debout (spikes).
- Slams en défense de soumissions ou si l'adversaire est au dessus du niveau de la taille.
- Sauter vers l'arrière avec l'adversaire dans son dos depuis la position debout (back splash).
- Combinaisons de clés aux articulations et de projections.
- Utilisation des doigts dans les techniques d'étranglement.
- Clés de cheville ou de talon en torsion (intérieures et extérieures)
- Torsion de la tête ou de la mâchoire
- Clés de nuque (crucifix, double Nelson, ouvre-boîte)



- Manipulations des petites articulations
- Saisie de moins de 4 doigts ou orteils
- Tirer sur la tenue de compétition ou les protections
- Enduire la peau de substances grasses ou collantes et utiliser des bandages ou autres protections qui n'ont pas reçu l'accord du médecin en charge de la compétition.
- Insultes envers toute personne présente dans la salle,
- Simuler une blessure.

Article 37 – Procédures d'expulsion

Le Comité Mondial de Grappling & Pankration (WGPC) se réfère au Code d'éthique du Ministère des Sports français et condamne toute forme d'agression, de violence ou de harcèlement sur le site de compétition. Il est attendu des participants qu'ils se respectent et qu'ils traitent les arbitres, entraîneurs, organisateurs et spectateurs avec le même respect. Tout comportement violant ces principes engendrera une disqualification de la compétition et une révision de l'affiliation à la FILA.

Tout acte antisportif devra être rapporté à l'arbitre en chef et au directeur de la compétition afin qu'ils puissent prendre leurs dispositions.

Tout entraîneur, athlète ou spectateur qui viole ce code d'éthique et de sportivité recevra un carton jaune en guise d'avertissement. Un carton jaune coûtera 1 point de classement à l'équipe.

La deuxième violation résultera en l'attribution d'un carton rouge et l'expulsion de la compétition. Un carton rouge coûtera 2 points de classement à l'équipe. Si l'arbitre estime que la gravité de la violation le mérite, il pourra attribuer un carton rouge sans passer par un carton jaune.

Exemples de violations :

- Jurer durant le match
- Être agressif envers les arbitres
- Menacer les arbitres
- Entrer en contact physique avec les arbitres
- Jeter des objets
- Discuter et interrompre le match
- Refuser de rester sur le tapis pour la déclaration du vainqueur

SEPTIEME PARTIE – DISPOSITIONS FINALES

Les présentes règles ont été approuvées par le CNGr de la FFL et peuvent être modifiées à tout moment si des améliorations sont jugées nécessaires.

Fait à Paris le 18 janvier 2011.