

# REGLEMENT NATIONAL DE GRAPPLING FIGHT



## Sommaire :

### CHAPITRE 1- Règles générales:

- Article 1- Mission et Philosophie
- Article 2- Objectifs
- Article 3- Application des règles et de la licence FFL
- Article 4- Contrôle anti-dopage et conditions sanitaires
- Article 5- Perte de poids

### CHAPITRE 2- Procédures de compétition

- Article 6 - Système de compétition
- Article 6-1- Définitions des différents types de victoire
- Article 6-2- Points de classement (Ranking national)
- Article 7- Examen médical et vérification de la tenue de combat
- Article 8 - Pesée et tirage au sort

### CHAPITRE 3- Structure matérielle

- Article 9-1 - Admissibilité
- Article 9-2 - Catégories d'âge et de poids
- Article 10 - Tenue de combat
- Article 11 - Surface de combat
- Article 12 - Service médical

### CHAPITRE 4- Le match

- Article 13 - Durée des combats
- Article 14 - Déroulement du combat
- Article 15 - Points techniques pour les actions
- Article 16 - Niveaux de contact et points d'impact
- Article 17 - Positions de départ et de reprise
- Article 18 - Points attribués aux actions au sol
- Article 19 - Points attribués aux frappes
- Article 20 - Le Knockdown
- Article 21 - Arrêt pour les blessure et saignement
- Article 22 - Interruption de match

### CHAPITRE 5- Infractions techniques

- Article 23 - Passivités
- Article 24 - Techniques illégales
- Article 25 - Procédure d'éjection

### CHAPITRE 6- Corps d'arbitrage

- Article 26 - Composition
- Article 27 - Uniforme
- Article 28 - Devoirs généraux
- Article 29 - L'arbitre central
- Article 30 - Les arbitres de périphérie
- Article 31 - Le juge de table

### CHAPITRE 7- Dispositions finales 2

# **CHAPITRE 1- Règles générales**

## **Article 1- Mission et Philosophie**

Le Comité Français de Grappling a été créé sous l'autorité de la FFL dans le but de promouvoir le développement de toutes les formes de 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.

Définition de l'activité : Le grappling-fight est un sport pratiqué associant des techniques de percussion, de préhension et de soumission.

## **Article 2- Objectifs**

Se référant aux statuts et différents règlements de la FFL, le présent règlement constitue le cadre général régissant le sport du Grappling-Fight et a pour objectifs de :

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

## **Article 3- Application des règles et de la licence FFL**

Les règles définies dans le présent document sont en vigueur pour tous les événements organisés par le CFG (FFL) afin d'assurer une sécurité optimale des athlètes et une croissance saine de la discipline.

La licence FFL est obligatoire pour toutes les compétitions de grappling organisées sur le territoire national. Toutes les compétitions organisées par le CFG et en partenariat doivent être annoncées à la FFL et inscrites au calendrier officiel. L'assurance de la FFL ne s'applique qu'aux compétitions qui apparaissent dans le calendrier de la FFL.

## **Article 4- Contrôle anti-dopage et conditions sanitaires**

Tous les athlètes participant à des événements organisés par le CFG acceptent de se soumettre au contrôle antidopage.

## **Article 5- Perte de poids**

En ce qui concerne la réduction de poids sur le site de la compétition concernée, le CFG a adopté les règles suivantes: la pratique de la déshydratation ou de la restriction calorique excessive, l'utilisation de diurétiques, émétiques, des laxatifs et des vomissements auto induits sont strictement interdits. Les grapplers de moins de 18 ans sont interdits de l'utilisation de saunas / hammams (bains chauds) sur place ou des combinaisons imperméables à vapeur.

L'application de ces règles est de la responsabilité du CFG et ses décisions sont définitives. Une première violation de ces règles entrainera la suspension de l'individu en question, de la compétition pour laquelle l'utilisation des méthodes interdites étaient destinés. Une deuxième infraction doit entraîner la suspension de l'individu de tout événement organisé par le CFG et en partenariat pour une année civile. Le Comité Exécutif de la FFL prendra connaissance de tous les cas de récidive et appliquera les sanctions prévues dans les règlements de la FFL.

Toute personne aidant un grappler dans ces pratiques interdites de réduction de poids sera tenue aux mêmes sanctions que l'athlète en violation.

# CHAPITRE 2- Procédures de compétition

## Article 6- Système de compétition

Le système de compétition est à élimination directe.

L'appariement est fait dans l'ordre des numéros tirés. Si le nombre de grapplers n'est pas idéale (c'est à dire 4, 8, 16, 32, 64, etc), alors des matchs de qualification auront lieu à partir du bas du tableau. Les grapplers qui gagnent leurs matchs continuent dans le tableau jusqu'à ce que deux grapplers invaincus restent. Ils disputeront la finale pour la médaille d'or et d'argent.

Les grapplers qui ont perdu en demi finale contre les finalistes reçoivent chacun une médaille de bronze.

À partir de la 4ème place, les grapplers sont classés selon les critères suivants :

Le plus de victoires par soumission ou KO

Le plus de victoires par décision

Si la place des grapplers ne peut être déterminée avec les critères ci-dessus, ils seront classés ex aequo.

Dans le cas d'une catégorie qui compte moins de 4 athlètes, la compétition suivra le « système nordique » (poule) dans lequel chaque athlète affronte tous les autres athlètes faisant partie de la poule. Le classement sera établi en fonction du nombre de victoires. En cas d'égalité, les points de classement (décrits ci-dessous) pourront départager les grapplers et s'ils sont toujours à égalité, le vainqueur de la rencontre directe sera placé avant l'autre.

### Article 6.1- Définition des différents types de victoire

- Victoire par K.O :

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

- Victoire par T.K.O (K.O Technique) :

殪 Lorsqu'un athlète est étourdi à cause d'une percussion et qu'il reçoit jusqu'à 3 coups au visage sans être en mesure de se protéger.

- Victoire par jet de l'éponge :

殪 Lorsqu'un athlète subit des attaques par des percussions, qu'il est en difficulté mais qu'il est en mesure de se protéger, et que son coach décide d'abandonner à sa place en jetant l'éponge.

- Victoire par soumission :

殪 Lorsqu'un athlète abandonne le combat en tapant clairement par terre, sur son adversaire, ou sur lui-même (deux tapes minimum)

殞 Lorsqu'un athlète abandonne le combat en tapant par terre avec son pied, lorsqu'il lui est impossible de le faire avec ses mains

殞 Lorsqu'un athlète abandonne en le disant verbalement

殞 Lorsqu'un athlète pousse un cri alors qu'il est pris dans une tentative de soumission

殞 Lorsqu'un athlète perd connaissance suite à une technique d'étranglement

- Victoire par disqualification :

殞 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.

殞 Lorsqu'un athlète obtient sa 3ème pénalité dans le même combat.

- Victoire par abandon :

殞 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.

- Victoire par forfait :

殞 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

- Victoire à la décision :

殞 Lorsque le combat arrive à la fin du temps réglementaire, l'athlète qui a marqué le plus de points gagne le combat

殞 Il ne peut avoir d'égalité sur le système de compétition contrairement à des super fight de gala.

## Article 6-2- Points de classement (Ranking national)

Afin de pouvoir établir un Classement National de nos athlètes, ainsi qu'un Classement National des clubs de Grappling fight, les athlètes qui auront fait un podium gagneront des points qui compteront pour le classement selon leurs résultats dans leur catégorie en compétition :

Médaille d'Or : 5 points pour l'athlète et 9 point pour le club

Médaille d'Argent : 3 points pour l'athlète et 3 pts pour le club

Médaille de Bronze : 1 point pour l'athlète et 1 pt pour le club

## Article 7- Convocation et Examen médical

Chaque combattant doit présenter son certificat médical à jour permettant la pratique de la discipline du grappling fight en compétition durant sa convocation pour la saison en cours.

Le certificat médical s'accompagne d'un examen neurologique et de la santé mentale puis d'examen ophtalmologique tel que l'acuité visuelle et le champ visuel.

Pour la catégorie élite, un fond d'oeil ainsi que la mesure du tonus oculaire est demandé.

Ces examens médicaux sont OBLIGATOIRES.

Les athlètes doivent présenter leur licence FFL ou un justificatif de prise de licence et une pièce d'identité en cours de validité à leur convocation.

#### Article 8- Pesée et vérification de la tenue de combat

La pesée doit être effectuée le jour de la compétition juste avant le 1<sup>er</sup> combat.

Cependant, selon l'organisation, la pesée peut s'effectuer lors des convocations administratives.

Une balance sera mise à disposition pour que les athlètes puissent vérifier leur poids avant le 1<sup>er</sup> combat.

Avant le 1<sup>er</sup> combat Les athlètes doivent porter leur tenue de combat, short rashguard. La tenue sera vérifiée par le commissaire de tapis ainsi que l'arbitre central de leur aire de combat. Dans le cas où la tenue de combat n'est pas conforme aux règlements du CFG, les athlètes auront un certain temps soit 2 minutes pour le changer.

Le coach ou soigneur de l'athlète doit administrer la vaseline sur le visage de son combattant. Dans le cas où la vaseline n'a pas été mise sur le visage de l'athlète correctement, le coach aura 2 minutes pour y remédier.

Pour la catégorie élite, les combats sans rashguard sont autorisés.

Une tolérance de poids sera autorisée sur les événements organisés par le CFG. Soit 500 grammes sans les gants et les protections.

## CHAPITRE 3- Structure matérielle

### Article 9-1– Admissibilité

Les athlètes doivent présenter un certificat médical de non contre-indication à la pratique en compétition du Grappling fight. Si une interdiction de compétition était enregistrée par le Comité Français de Grappling pour les raisons suivantes:

suite à un KO

suite à une décision disciplinaire

suite à un contrôle anti-dopage

Le responsable de la compétition devra s'assurer que cette interdiction a bien été levée.

### Article 9-2– Catégories d'âge et de poids

Catégories d'âge	Catégorie de poids
Benjamin U13	poids de corps
Minime U15	poids de corps
Cadet U17	poids de corps
Junior U20	Femmes :53 kg, 58 kg, 64 kg, 71 kg, +71kg Hommes : 62 kg, 66 kg, 71 kg, 77 kg, 84 kg, 92 kg, 100 kg, +100kg
Senior	Femmes :53 kg, 58 kg, 64 kg, 71 kg, +71kg Hommes : 62 kg, 66 kg, 71 kg, 77 kg, 84 kg, 92 kg, 100 kg, +100kg
Vétéran	Femmes : 53 kg, 58 kg, 64 kg, 71 kg, +71kg Hommes : 62 kg, 66 kg, 71 kg, 77 kg, 84 kg, 92 kg, 100 kg, +100kg

Tous les participants doivent être en mesure de fournir un document officiel prouvant leur âge et leur nationalité. Tout athlète qui participe à une catégorie d'âge inférieur à sa catégorie d'âge désignée par le CFG sera automatiquement disqualifié de la compétition.

Si un athlète transgresse cette règle deux fois, il passera en commission disciplinaire et risque une suspension de licence FFL.

Possibilité de surclassement d'une catégorie d'âge.

Les vétérans ont la possibilité d'évoluer dans la catégorie séniors.

Il existe 4 catégories de niveau de difficulté en Grappling Fight adultes :

- débutants: 1/2 ans de pratique
- intermédiaires: 3 ans de pratique
- confirmés: + de 3 ans de pratique
- élite: + de 4 ans de pratique et plus de 5 combats pros ou semi pros, sur présentation de justificatifs après validation du Comité Français de Grappling

### **Article 10- Tenues de combat et protections**

Pour toutes les compétitions sous l'égide et autorisées par le CFG, les uniformes doivent avoir été préalablement approuvés par le commissaire de tapis avant le 1er combat. Ils peuvent toutefois être vérifiés durant la convocation. Mais ils devront être vérifiés obligatoirement par le commissaire de tapis avant le 1er match.

Tenue de compétition:

Les combattant doivent se présenter sur le bord du tapis revêtus de shorts et d'un rashguard à manches courtes, à manches longues, approuvés par la CFG. 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 combattant appelé doit se présenter au tapis muni de protections rouges et le second muni de protections bleues.

Dans le cadre stricte des galas, les grapplers peuvent combattre torse nu sans rasguard.

Protections

Les compétiteurs porteront un protège dents, des casques, gants mitaines, genouillères et protège-tibias et pieds approuvés et fournis (hormis le protège dents) par le CFG de couleur rouge ou bleue selon celle qui leur aura été attribuée. Ils porteront aussi une coquille et un protège-dents. Les compétitrices féminines pourront porter un protège-poitrine. Aucun équipement de protection ne pourra contenir de partie métallique quelle qu'elle soit. Ces protections sont obligatoires.

Globalement, les protections devront être propres, en bon état et le rembourrage ne devra pas être déplacé, endommagé ou montrer une quelconque imperfection.

Pour la catégorie élite dans le cadre stricte de galas, les grapplers doivent porter obligatoirement un protège dents ainsi que la coquille. Ils peuvent ne pas combattre avec aucune autre protection. Le port du casque ainsi que des protèges tibias et protèges pieds ne sont donc pas obligatoires.

## Bandages

Des bandages doivent être portés pour assurer une protection optimale des mains des compétiteurs. Les bandages doivent être souples, de type chirurgical ou extensible et mesurer entre 2,5 et 4,5 mètres de long pour 5,7 cm de large. Les bandages durs en tissu ne sont pas autorisés lors des compétitions

## Gants

Les gants devront avoir la paume ouverte et des boucles permettant d'y passer les doigts, un rembourrage du pouce et un système de fermeture à Velcro. Le dessus des gants doit être rouge ou bleu, chaque couleur devant représenter au moins 60 % du gant. Il est interdit de mélanger du rouge et du bleu sur les gants. Les gants devront peser environ 200 grammes (approximativement 7 onces) avec une tolérance de plus ou moins 5%. La partie en cuir des gants devra être de bonne qualité (cuir de qualité A ou de vache) et ne devra pas peser plus de la moitié du poids du gant.

## 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.

## Apparence et hygiène

Les combattants 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 combattants 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 combattant a les cheveux plus longs que les épaules et/ou une frange qui dépasse les oreilles, il devra attacher ses cheveux.

Les combattants doivent être soignés et leurs cheveux/peau ne doivent pas être gras ou collants.

Les combattants doivent être rasés de près ou alors porter une barbe bien entretenue.

Les combattants ne doivent pas être en sueur lorsqu'ils se présentent au tapis. L'arbitre peut demander à un combattant 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 du CFG devra contrôler que chaque grappler réponde aux présentes exigences et les prévenir en cas d'apparence non correcte. Si un grappler se présente sur le tapis avec une apparence non conforme aux exigences du CFG, il disposera de 2 minutes pour améliorer son apparence, sans quoi il perdra le match par forfait.

\*Les athlètes doivent être propres, particulièrement au niveau des pieds (utilisation de tongs de rigueur).

### **Article 11- Surface de combat**

La surface de combat règlementaire peut être un tapis de lutte ou une aire de tatamis . Le rond ou le carré central est le centre du tapis. La partie intérieure du tapis située en deçà de la bande rouge est la surface centrale de lutte (7m de diamètre).

La bande rouge = 1m de largeur .

Le bord est la surface de protection (1m50 de largeur). À défaut que le gymnase accueillant la compétition ne soit équipé de tapis de lutte, nous utilisons une surface de combat composée de tatamis de 8x8 (soit 64m<sup>2</sup>) ou 10x10 (soit 100m<sup>2</sup>).

Lors de galas organisés en partenariat avec le CFG, la surface de combat peut être un ring. Lors de compétitions fédérales et si l'infrastructure le permet, les finales peuvent être organisées sur un ring.

### **Article 12- Service médical**

Un médecin doit être présent à chaque événement organisé par le CFG. Il / elle doit être un expert en médecine du sport et doit être parfaitement au courant des techniques de grappling et de règles. Il / elle aura pleine autorité pour arrêter un match à tout moment si l'un des athlètes est susceptible d'être en danger.

Les fonctions de chef du personnel médical:

- superviser le personnel médical travaillant pendant l'événement
- surveiller le bon déroulement de la compétition
- intervenir en cas d'accident
- définir si un athlète peut reprendre le combat, suite à une blessure durant un combat
- constater une blessure suite à une technique illégale
- délivrer une attestation d'accident en cas de blessure survenue au cours de la compétition.

À noter qu'en cas de saignement survenu accidentellement, le médecin intervient pour essayer de stopper le saignement. L'athlète bénéficie de deux minutes de soin par le médecin sur toute la durée d'un match. Si le saignement persiste au delà des deux minutes l'athlète se verra déclaré perdant par abandon.

Ce temps de soin est valable aussi pour une blessure survenue accidentellement durant le match.

# CHAPITRE 4- Le match

## Article 13– Durée des combats

- Pour les mineurs :
- Benjamins : 2 min.
- Minimes : 3 min.
- Cadets : 4 min
- Juniors : 4 min.

- Pour les Seniors:
- 5 min.

- Pour les Vétérans :
- 4 min.

\* Avec une période de repos de 10 minutes minimum entre 2 combats.

## Article 14– Déroulement du combat

Les noms des deux combattants sont appelés avec une voix claire et forte à l'aide d'une sono. 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 a terminé son inspection, les deux athlètes se serrent la main et commencent le match à son coup de sifflet.

殮 Le premier athlète appelé est le combattant rouge, le second est le combattant bleu.

殮 Le combat commence debout au centre du tapis.

殮 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.

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.

### **Article 15- Niveaux de contact et points d'impact**

Les coups de poings et de pieds sont autorisés à pleine puissance. Les combattants n'ont pas le droit de viser :

- l'arrière de la tête,
- la nuque ou la gorge,
- le long de la colonne et les reins,
- les genoux et en dessous,
- les parties génitales.

Les frappes sont interdites pendant toutes les phases au sol. Une phase au sol démarre dès qu'un combattant touche le sol avec une autre partie que la plante des pieds (genou, main...).

### **Article 16- 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 combattants 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.

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 combattants en position neutre debout.

### **Article 17- Comptage et notation**

Les juges devront noter en attribuant la note de «10 » pour le gagnant et « 9 » ou « 8 » pour le perdant à l'issue du match selon ces 5 critères :

- \*nombres de combinaisons et de percussions qui touchent
- \*nombres d'amenée au sol
- \*tentatives de soumission
- \*contrôle de la surface de combat
- \*combativité

## Article 18- Le Knockdown

Lorsqu'un combattant 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 le combattant n'est plus en mesure de se défendre.

L'arbitre central doit ensuite vérifier l'état du combattant 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.

Après un Knockout, le combattant se verra imposer un repos obligatoire de 2 mois et ne pourra reprendre qu'après avis favorable d'un médecin ayant prescrit un scanner. Il devra présenter ces examens médicaux à jour précisant de nouveaux l'aptitude à la pratique du grappling fight en compétition. La décision doit être envoyée au CFG pour suivi administratif. En grappling-fight, un combattant n'est pas « compté » suite à un knockdown, ce qui lui permettrait de reprendre le combat. S'il a été sonné par un coup, le combattant est immédiatement déclaré perdant.

\* Particularités : Pour les benjamin et minimes cadet pas de coups portés, la recherche du ko ne devra pas être prise en compte (assauts techniques)  
Tout combattant mettant KO son adversaire sera disqualifié.

Pour les catégories Benjamin , les tentatives de soumissions autorisées sont les suivantes :

- Clé de bras en extension
- étranglement avec le col du gi dans la garde fermée en grappling gi
- Triangle
- Étranglement arrière

La particularité de ces tentatives de soumissions est que l'arbitre doit arrêter le combat dès que la technique de soumission est engagée. L'arbitre n'attendra pas que la technique de soumission soit forcée.

Les benjamins peuvent également gagner leur match sur les points techniques:

amenée au sol  
passage de garde  
renversement  
position dos  
position montée  
genoux estomac

Il n'y a pas de recherche de soumission.

Interdiction pour les benjamins d'amener au sol en tirant la tête et le coup.

Interdiction pour les benjamins de contrôler en croix en tirant la tête

Pour les Minimes , les tentatives de soumissions autorisées sont les suivantes :

- toutes les Clés de bras en extension
- étranglement avec le col du gi dans la garde fermée et en demi garde en grappling gi
- Triangle
- Étranglement arrière
- Clés d'épaule (kimura, americana, omoplata)

La particularité de ces tentatives de soumissions est que l'arbitre doit arrêter le combat lorsque la technique de soumission est engagée. L'arbitre doit arrêter le combat dès que la technique de soumission est engagée. Il ne doit pas attendre que la technique de soumission soit forcée.

Les minimes peuvent gagner leur match sur les points techniques:

amenée au sol

passage de garde

renversement

position dos

position montée

genoux estomac

Il n'y a pas de recherche de soumission.

Interdiction pour les minimes d'amener au sol en tirant la tête et le coup.

Interdiction pour les minimes de contrôler en croix en tirant la tête



Pour les catégories Cadets:

- toutes les Clés de bras en extension
- tous les étranglements sauf la guillotine
- triangle
- clé d'épaule
- tout type d'étranglement
- clé de cheville dans l'axe

Pour les catégories Juniors:

Règles identiques aux Seniors et Vétérans.

Les soumissions autorisées sont les suivantes:

- toutes les Clés de bras en extension
- Triangle
- Tout type d'étranglement: étranglement arrière, guillotine, bras tête, anaconda
- Clés d'épaule
- Clés de cheville
- Clé de genou
- Compression musculaire

### **Article 19- Arrêt pour blessure et saignement**

L'arbitre doit interrompre le match et demander un arrêt pour blessure si un combattant est temporairement blessé (œil poché, choc frontal, etc.). Lorsqu'un temps d'arrêt est demandé, le chronométrateur doit lancer un chronomètre et vérifier que la somme de ces temps ne dépasse pas 2 minutes par combattant, 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 combattant est en mesure de reprendre le combat ou non.

Les combattants 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 grappler essaie d'éviter une action/soumission en simulant une blessure, il doit disqualifier le grappler en faute.

### **Article 20- Interruption de 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.

# CHAPITRE 5- Infractions techniques

## Article 21– Les passivités à revoir

Le devoir des combattants 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 combattant se montre passif, il doit d'abord le stimuler verbalement (« Action rouge/bleu ») sans interrompre le match. Si le combattant ne change pas d'attitude malgré son intervention, l'arbitre central doit lui indiquer sa passivité intimant au combattant de changer d'attitude.

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

Sur les passivités durant les phases de sol, l'arbitre stoppe le combat au sol et le fait repartir debout.

## Article 22– Les techniques illégales

Toutes les infractions tombent sous l'autorité de l'arbitre. Si les actions de l'un ou des deux combattants violent le code de l'éthique et de la sportivité de la FFL, l'arbitre peut décider de les disqualifier du match ou de la compétition. L'arbitre doit rapporter tous les contrevenants en vue d'une révision de leur affiliation à la FFL. Si un combattant est blessé par une prise illégale et ne peut continuer le match, le combattant qui a causé la blessure 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 .

Une pénalité fait perdre 1 point sur le résultat total.

A noter que toute technique illégale exécutée pour empêcher une tentative de soumission entraîne une disqualification immédiate.

Exemple : Slam sur une tentative de triangle.

Liste des techniques illégales :

殭 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.

殭 Toute frappe sur toute partie du corps, dès que l'un des athlètes est au sol ( un genou ou une main au sol)

殭 coup de coude

殭 coup portés à la nuque, derrière la tête , à la gorge, à la colonne vertébrale , aux reins, aux articulations, aux genoux et en dessous, et aux parties génitales.

殭 Mordre, tirer les cheveux, doigts dans les orifices et les parties molles.

殭 Les projections de son adversaire sur la tête ou sur sa nuque.

殭 Slam au dessus des épaules.

殭 Se jeter sur le dos, alors que l'adversaire est dans son dos.

殭 Combinaison de clés et de projections.

殭 Étranglements avec les doigts seulement.

殭 Clé de talon intérieure et extérieure.

殭 Torsion du genou

殭 Torsion du coude

殭 Torsion des cervicales et de la colonne vertébrale.

殭 Clé de nuque.

殭 Extension de colonne vertébrale.

殭 Clés de petites articulations : clé de pouce, clé de doigts, etc.

殭 Tenir moins de 4 doigts ou 4 orteils.

殭 main ou pied sur le visage.

殭 Enduire sa peau de crème hydratante, crème chauffante, ou toute autre substance.

殭 Ciseaux aux jambes (projection).

殭 Simuler une blessure.

殭 Insultes à l'égard de quiconque, présent dans la compétition.

殭 Conduite agressive à l'égard du corps arbitral.

## **Article 23- Procédure d'éjection**

Le Comité Français de Grappling se réfère au Code de déontologie de la FFL et condamne fermement toute forme de brutalité, de violence ou de harcèlement sur le site de la compétition. Si un athlète, un entraîneur ou spectateur va au-delà de 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 un carton jaune à la personne en faute comme un avertissement avant d'être éjecté. Un carton jaune fera déduire 1 point de classement à l'équipe de l'individu concerné. Si la violation continue, un carton rouge sera émis et l'individu en faute sera éjecté de la compétition. Un carton rouge coûtera 2 points de classement à l'équipe. Si les arbitres centraux estiment que le comportement va bien au-delà de la violation normale, ils peuvent sauter un carton jaune et directement délivrer un carton rouge.

Exemples de violations de conduite :

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



## CHAPITRE 6 – Corps d’arbitrage

### Article 24- composition

Une surface de combat est gérée par un arbitre central, un juge de table et 3 juges de périphérie. L’arbitre central est chargé de veiller au bon déroulement du combat en faisant appliquer le règlement, et de transmettre les points techniques attribués aux combattants, au juge de table. Ce dernier les inscrit alors sur le tableau d’affichage du score.

### Article 25- Uniforme

- Pantalon noir
- Polo noir
- Chaussettes noires
- Chaussures sport noires

En outre, les arbitres centraux doivent porter un sifflet autour du cou, ainsi que des gants jetables noirs pour des raisons d'hygiène.

Lorsque le combat est terminé ou à intervalles réguliers, les gants doivent être placés dans des contenants jetables à la table de tapis. Ils ne doivent pas être laissés à la traîne, car ils présentent un risque pour la santé.

Les entraîneurs sont également encouragés à porter des gants jetables pour la même raison.

## **Article 26- Devoirs généraux**

Le corps d'arbitrage doit exécuter toutes les tâches énoncées dans les règlements régissant les compétitions de grappling et de toute disposition spéciale qui pourrait être créé pour l'organisation d'une compétition particulière. L'arbitre central et le juge de tapis sont tenus d'utiliser la terminologie et les signaux de base appropriés définis par le CFG pour leurs rôles respectifs dans la conduite des matchs. Les devoirs principaux de l'arbitre central consiste à faire démarrer et à interrompre le match, de veiller à l'attribution des points techniques, et d'imposer les sanctions afin de déterminer le vainqueur légitime et le perdant. Les décisions de l'arbitre central prévalent, mais en cas de doute, il peut consulter le juge de tapis. Au cas où aucun accord ne peut être atteint, l'arbitre en chef en charge de la compétition aura le dernier mot. L'arbitre central et le juge de tapis sont interdits de parler à quiconque pendant le match, sauf entre eux quand ils doivent consulter de manière à effectuer leurs tâches correctement.

Tous les points seront annoncés au public par le juge de tapis, soit par signal de la main, ou par un tableau de score électronique / manuel. Les feuilles de pointage du juge de tapis sont utilisés pour comptabiliser toutes les techniques exécutées par les deux adversaires, y compris les points, mises en garde et avertissements pour passivité qui sera enregistré avec la plus grande précision dans l'ordre correspondant durant le match. A la fin du match, l'arbitre central et le juge de tapis doivent signer la feuille de pointage.

## **Article 27- L'arbitre central**

L'arbitre central est responsable de la bonne conduite du match qu'il doit diriger selon les règles officielles du CFG. Il doit obtenir le respect des compétiteurs et exercer sa pleine autorité sur eux afin qu'ils obéissent immédiatement à ses ordres et instructions.

Son coup de sifflet démarre, interrompt et termine le match. Après l'exécution d'une prise (si elle est valide et si elle a été exécuté 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 grappler 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 moral des athlètes prévaudra en tout temps.

Rôle spécifique de l'arbitre central :

殭 Il invite les athlètes appelés à combattre à monter sur le tapis.

殭 Il inspecte les combattants afin de vérifier que la tenue de combat est conforme au règlement.

殭 Il inspecte la peau des athlètes (substance grasse ou chauffante)

殭 Il fait saluer les combattants.

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

## **Article 28 – Les arbitres de périphérie ou juges de table**

Devoirs des arbitres de périphérie ou juges de table:

- 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 combattants à tout moment durant le match et les interruptions.
- Enregistrer les points de frappes à l'aide de la feuille de comptage

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, ainsi que ceux des arbitres de périphérie, il doit écrire les points correspondants sur la feuille de pointage et veiller à ce que les points des techniques exécutées durant le match soient correctement inscrits sur le tableau de score.

Rôle spécifique du juge de table

- 殭 Contribuer au maintien de l'affichage du temps
- 殭 Confirmer le vainqueur à l'arbitre central
- 殭 Entourer le nom du vainqueur à la fin du match
- 殭 Signer la feuille de score à la fin du match

## **Article 29 - Les coachs et soigneurs**

Le comportement du coach et du soigneur doit être sportif et exemplaire. Ils doivent être en tenue de sport aux couleurs du club dans lequel ils ont obligations d'être licenciés.  
exemple: un coach ou soigneur ne peut se présenter avec une casquette...

Seul un coach et un soigneur sont acceptés dans le coin du combattant.

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 durant l'assaut et 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.

Le soigneur a la responsabilité d'appliquer la vaseline sur le visage de l'athlète. S'il n'y a pas de soigneurs, c'est le coach qui aura cette responsabilité.

La vaseline doit s'appliquer sur le nez, les arcades, les pommettes et les lèvres en quantité raisonnable. L'arbitre vérifiera l'application de la vaseline.

Le coach et le soigneur doivent avoir le matériel suivant: une serviette, une petite bassine d'eau et la vaseline.

## **CHAPITRE 7- Dispositions finales**

Le présent règlement a été validé par la FFL et peut être modifié à tout moment si des améliorations sont jugées nécessaires. Les compétiteurs de la discipline s'engagent à ne pas soumettre un litige à un tribunal civil. Chaque différend sera réglé par le Comité Français de Grappling, l'organe d'appel est le Comité Exécutif de la FFL.