

JUIN 2023



Règlement national

Grappling Fight Pro

CHAPITRE 1- Règles générales	3
Article 1- Mission et Philosophie	3
Article 2- Objectifs	3
Article 3- Application des règles et de la licence FFL	3
Article 4- Contrôle anti-dopage et conditions sanitaires	3
Article 5- Perte de poids	4
CHAPITRE 2- Procédures de compétition	5
Article 6- Définition des différents types de victoire	5
Article 6.1- Victoire par décision à partir des feuilles de score	6
Article 6.2- Réclamations	7
Article 7- Le classement des combattants	7
Article 7.1- Match Making	7
Article 8- Convocation et Examen médical	9
Article 9- Pesée	10
Article 9.1- Vérification de la tenue de combat	10
CHAPITRE 3- Structure matérielle	12
Article 10- Admissibilité	12
Article 10.1- Catégories d'âge et de poids	12
Article 11- Tenues de combat et protections	13
Article 12- Surface de combat	16
Article 13- Service médical	18
CHAPITRE 4- Le match	20
Article 14- Durée des combats	20
Article 15- Déroulement du combat	20
Article 16- Niveaux de contact et points d'impact	21
Article 17- Positions de départ et de reprise	21
Article 18- Comptage et notation	21
Article 18.1- Comptage standard	21
Article 19- Le Knockdown	26
Article 20- Arrêt pour blessure et saignement	26
Article 21- Interruption de match	27
CHAPITRE 5- Infractions techniques	28
Article 22- Les passivités à revoir	28
Article 23- Les techniques illégales	28
CHAPITRE 6 – Les officiels	32
Article 25- Composition	32
Article 26- Uniforme	35
Article 27- Les coachs et soigneurs	35
CHAPITRE 7- Dispositions finales	36

CHAPITRE 1- Règles générales

Article 1- Mission et Philosophie

La Commission Nationale Sportive de Grappling a été créée 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 la CNSG (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 FIGHT organisées sur le territoire national. Toutes les compétitions organisées par la CNSG 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 la CNSG acceptent de se



COMMISSION
NATIONALE
SPORTIVE
GRAPPLING



soumettre au contrôle antidopage.

Article 5- Perte de poids

En ce qui concerne la réduction de poids sur le site de la compétition concernée, la CNSG 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.

L'application de ces règles est de la responsabilité de la CNSG et ses décisions sont définitives. Une première violation de ces règles entraînera 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 la CNSG 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 combattant 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- Définition des différents types de victoire

- Victoire par K.O :

Une victoire par knockout est prononcée lorsqu'un combattant perd temporairement conscience suite à une projection ou une percussion initié par son adversaire, le combattant se retrouve alors sans défense

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

Une victoire par knockout technique est prononcée lorsqu'un combattant n'est plus en mesure de se défendre, causant l'intervention de l'arbitre pour arrêter le combat.

Un arrêt du combat par jet de l'éponge du coin du combattant est considéré aussi comme un KO technique.

- Victoire par soumission :

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

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

- Lorsqu'un athlète abandonne en le signalant verbalement.

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

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

- Lorsque l'arbitre arrête le combat dans un souci de préservation de l'intégrité du combattants.

- Victoire par disqualification :

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

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

- Victoire par abandon :

Lorsque le combattant refuse de continuer à combattre ou bien suite au jet d'éponge par le coin.

- Victoire par forfait :

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

- Victoire à la décision :

Lorsque le combat arrive à la fin du temps réglementaire, l'athlète qui comptabilise le plus de points gagne le combat.

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

Article 6.1- Victoire par décision à partir des feuilles de score

Type de décision		Définition
1	Décision unanime	Lorsque les trois juges attribuent la victoire au même combattant ou à la même combattante.
2	Décision partagée	Lorsque deux juges attribuent la victoire à un.e combattant.e et qu'un juge attribue la victoire à son adversaire.
3	Décision à la majorité	Lorsque deux juges attribuent la victoire à un.e combattant.e et qu'un juge prononce une égalité.
4	Égalité	<p><u>Égalité à l'unanimité :</u> Lorsque les trois juges prononcent l'égalité.</p> <p><u>Égalité à la majorité :</u> Lorsque deux juges sur les trois indiquent une égalité.</p> <p><u>Égalité partagée :</u> Lorsque les trois juges optent chacun pour une décision différente.</p>
5	Disqualification	
6	Forfait	

7	<p>Sans décision (no contest)</p>	<p>L'arbitre arrête le combat lorsque des circonstances externes (problèmes matériels, panne d'électricité, conditions atmosphériques, indisponibilité prolongée du médecin etc.) empêchent son bon déroulement. Avant de rendre son verdict, l'arbitre doit consulter le ou la délégué.e officiel.le et le jury. Un verdict No Contest ne peut intervenir qu'avant que la majorité des rounds n'aient été accomplis. Si au moment de l'incident, la majorité du combat a déjà été effectuée, l'équipe d'officiels est en mesure de déclarer une décision.</p>
---	--	--

Article 6.2- Réclamations

Les réclamations ne sont recevables que sur les potentielles erreurs d'arbitrage et non sur les décisions de jugement. Dans ce cas, un courrier doit être adressé à la CNSG dans un délai de 15 jours dès le lendemain de l'événement, ainsi qu'une caution de 500 euros par virement uniquement. Si l'erreur est reconnue par la CNSG alors la somme sera rendue, auquel cas, celle-ci sera encaissée.

Article 7- Le classement des combattants

Un ou une combattant.e ayant eu un parcours amateur international peut accéder au statut de combattant pro. Un ou une combattant.e sans expérience compétitive avérée en MMA mais en possession d'un ou plusieurs titres (nationaux, continentaux ou internationaux) dans une discipline conjuguant les trois dimensions du combat à savoir les percussions, les projections et le combat au sol par immobilisation ou soumissions peut accéder au statut de combattant professionnel.

Article 7.1- Match Making

Les organisateurs, les coachs et les combattants doivent tout mettre en œuvre afin que les combats respectent l'intégrité physique des athlètes. En effet, ils doivent avoir connaissance du palmarès de chaque combattant afin qu'il n'y ait pas de supériorité technique. En cas d'accord des deux camps adversaires, la CNSG se décharge de toute réclamation. Si toutefois une question subsiste sur ce sujet, les organisateurs, coachs et combattants peuvent solliciter avant l'événement la CNSG pour les conseiller.

Article 8- Convocation et Examen médical

Le combattant doit fournir les documents médicaux ci-dessous au plus tard 20 jours avant la compétition.

Les documents devront être rédigés en français ou anglais.

Examen Médical	Validité	Senior	A partir de 36 ans
		L'âge se définit au 01/01 de la saison en cours	
Certificat Médical de non contre indication à la pratique du Grappling FIGHT ou MMA en compétition.	saison en cours à partir du 1er janvier	Obligatoire	Obligatoire
Examen Ophtalmologique concernant : - acuité visuelle - champs visuel au doigt - motilité oculaire - milieu transparent - fond d'oeil après dilatation pupillaire - gonioscopie - anomalie d'ordre pathologique	2 ans*		
Électrocardiogramme interprété	1 an*		
Bilan sanguin : serologie hepatitis B(HBsAg), C (Anti-HCG) et HIV (Ag/Ab)	3 mois*		
Attestation de non-grossesse pour le athletes feminin			
Électrocardiogramme d'effort	5 ans*	Non demandé	
Angio-IRM cerebral	3 ans*		

* (à la date de l'examen)

A retenir

Le combattant doit fournir au plus tard 20 jours avant chaque combat les examens médicaux suivants :

- Bilan médical réalisé par un médecin du sport datant de moins d'1 an
- Électrocardiogramme (ECG) interprété datant de moins d'1 an
- IRM cérébrale datant de moins d'1 an
- Bilan sanguin (sérologie hépatite B, C et HIV) datant de moins de 3 mois
- Bilan ophtalmologique avec fond d'oeil datant de moins de 2 ans
- Angio-IRM cérébrale datant de moins de 3 ans. (si combattant âgé de 36 ans à la date de l'évènement de la saison en cours).
- E.C.G. d'Effort datant de moins de 5 ans. (si combattant âgé de 36 ans à la date de l'évènement de la saison en cours).
- Bilan médical à valider par le médecin de la fédération (médecin de suivi de l'aptitude.(si combattant âgé de plus de 45 ans à la date de l'évènement de la saison en cours).

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.

Les combattants de plus de 45 ans doivent avoir une autorisation d'aptitude au combat par le médecin officiel de la FFL.

Article 9- Pesée

L'organisateur a le choix d'effectuer la pesée soit :

- la veille de la manifestation
- le jour de la manifestation

Une balance sera mise à disposition pour que les athlètes puissent vérifier leur poids.

Article 9.1- Vérification de la tenue de combat

La tenue sera vérifiée par un officiel CNSG.

Catchweight

Si un combattant ne valide pas sa pesée dans une catégorie de poids officielle CNSG, il est possible de mettre en place un catchweight, sous les conditions :

- L'organisateur donne son accord
- Le camp adverse donne son accord
- L'opposition est un superfight
- L'écart de poids maximum entre les combattants ne dépasse pas 1.2 kilogrammes

La catégorie de poids catchweight devient donc le poids du combattant ayant raté la pesée, soit le plus lourd.

CHAPITRE 3- Structure matérielle

Article 10- Admissibilité

Un.e combattant.e ne pourra pas combattre au sein de la CNSG 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 ces interdictions ont bien été levées.

Article 10.1- Catégories d'âge et de poids

Catégorie d'Âge	Âge	Catégorie de poids	
		Masculines	Féminines
Senior	A partir de 20 ans	Strawweight: -52.2 kg /115 lbs Flyweight: -56.7 kg /125 lbs Bantamweight: -61.2 kg /135 lbs Featherweight: -65.8 kg /145 lbs Lightweight: -70.3 kg /155 lbs Welterweight: -77.1 kg /170 lbs Middleweight: -83.9 kg /185 lbs Light Heavyweight: -93.0 kg /205 lbs Heavyweight: -120.2 kg /265 lbs	Atomweight: - 47.7kg /105 lbs Strawweight: -52.2 kg /115 lbs Flyweight: -56.7 kg /125 lbs Bantamweight: -61.2 kg /135 lbs Featherweight: -65.8 kg /145 lbs Lightweight: -70.3 kg /155 lbs Welterweight: -77.1 kg /170 lbs
Veteran	A partir de 36 ans		

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 la CNSG 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.

Article 11- Tenues de combat et protections

Pour toutes les compétitions sous l'égide et autorisées par le CNSG, 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:

Le maillot de corps (rashguard) ne peut être utilisé pour les compétitions en classe professionnelle de Grappling FIGHT pour les combattants masculins. Les athlètes féminines combattront avec une brassière. Tout.e athlète souhaitant porter un maillot de corps (rashguard) à manches longues et des collants longs pour des raisons particulières peut le faire via une notification écrite préalable et après accord de la CNSG.

Les shorts ne doivent pas être trop larges ou comporter des poches ou boutons qui pourraient mettre en danger l'adversaire. Le premier combattant appelé doit se présenter aux bords de la cage muni de protections rouges et le second muni de protections bleues.

Protections :

Protection	Senior Veteran
Mitaines Protège-dents coquilles short MMA	Obligatoire
rashguard	Non Obligatoire

Les compétitrices féminines pourront porter un protège-poitrine. Aucun équipement de protection ne pourra contenir de partie métallique quelle qu'elle soit.

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

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.

Mitaines :

- Pour toutes les compétitions, les mitaines doivent être neuves et donc en bon état.
- Elles doivent être de structure identique pour les 2 combattant.e.s.
- Les mitaines doivent être obligatoirement examinées par le ou la délégué.e officiel.le.
- Le rembourrage ne doit être ni déplacé ni rompu, l'arbitre doit s'en assurer.
- En aucun cas 2 paires de mitaines différentes ne sont autorisées dans un combat.
- Les 2 paires de mitaines utilisées lors du combat doivent être en tous points identiques.
- Les mitaines doivent être fournies par l'organisateur.
- Dans le cas d'un tournoi, les mitaines doivent être identifiées pour chaque combattant.te.s et placées dans un contenant nominatif.
- A la fin du combat les mitaines sont placées par un inspecteur dans le contenant dédié au combattant ou la combattante jusqu'au combat suivant.
- Les mitaines doivent être systématiquement nettoyées et désinfectées à chaque fin de combat.
- Tous et toutes les compétiteurs et compétitrices professionnel.le.s doivent porter des mitaines avec un rembourrage de protection d'au moins 4 onces et d'au plus 8 onces.
- L'information du fabricant concernant le grammage doit être clairement lisible à l'extérieur de la mitaine ou sur une étiquette placée à l'intérieur de celui-ci. Les participant.e.s ne sont pas autorisés à fournir leurs propres mitaines.
- Les mitaines doivent avoir une paume ouverte avec les doigts et le pouce dans la même boucle de maintien pour faciliter le travail de saisie en lutte.
- Le poignet est maintenu par une sangle velcro. Les mitaines doivent être scellées à l'entrée de la cage avec du ruban adhésif en textile rouge ou bleu selon la couleur du coin auquel l'athlète est appelé à se présenter.
- L'adhésif ne peut être en matière plastique pour éviter les lésions oculaires.

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'entraient 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.

À la pesée, un arbitre du CNSG devra contrôler que chaque combattant.e répond aux présentes exigences et les prévenir en cas d'apparence non correcte. Si un.e combattant.e se présente aux bords de la cage avec une apparence non conforme aux exigences du CNSG, 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 12- Surface de combat

Quatre types de surface de combats sont autorisés :

Cage	
Taille	Minimum: 7 mètres x 7 mètres Maximum: 10 mètres x 10 mètres
Hauteurs des panneaux	De 1,8 mètres à 2 mètres
Nombre de portes	1 ou 2. Chaque porte sera équipée de 2 serrures.
Sol	Epaisseur des tatamis / mousses: de 4cm à 5cm
Revêtement intérieur	Toute partie métallique à l'intérieur de l'aire de combat doit être recouverte d'une protection de 2cm d'épaisseur. Le revêtement ne devra pas comporter d'interstices pouvant blesser les combattants.
Grillage	Le grillage devra être tendu et non gondolé. Lors d'une pression dessus il ne devra pas s'étendre de plus de 5cm à l'extérieur de la cage.

Ring	
Taille	Minimum à l'intérieur des cordes: 6.1 mètres x 6.1 mètres Minimum à l'intérieur des cordes: 7,3 mètres x 7,3 mètres
Nombre de cordes	Minimum: 5. Le filet entre le sol et la première corde est accepté La corde la plus haute devra être à XX mètres du sol
Revêtement Intérieur	Les coins et cordes devront être recouverts d'une protection de 2cm d'épaisseur.

Tatamis / Tapis de Lutte	
Taille	Minimum: 6 mètres x 6 mètres Maximum: 10 mètres x 10 mètres
Epaisseur	De 4cm à 5cm

Cage avec tapis de lutte	
Taille	Minimum: 7 mètres x 7 mètres Maximum: 10 mètres x 10 mètres
Hauteurs des panneaux	De 1,8 mètres à 2 mètres
Nombre de portes	1 ou 2. Chaque porte sera équipée de 2 serrures.
Sol	De 4cm à 5cm
Revêtement intérieur	Toute partie métallique à l'intérieur de l'aire de combat doit être recouverte d'une protection de 2cm d'épaisseur. Le revêtement ne devra pas comporter d'interstices pouvant blesser les combattants.
Grillage	Le grillage devra être tendu et non gondolé. Lors d'une pression dessus il ne devra pas s'étendre de plus de 5cm à l'extérieur de la cage.

Article 13- Service médical

Le Médecin :

Deux médecins doivent être présents à chaque événement organisé par le CNSG. Il / elle doit être un expert en médecine du sport et doit être parfaitement au courant des techniques de Grappling FIGHT et des règles. Il / elle aura pleine autorité pour arrêter un match à tout moment si l'un des athlètes est susceptible d'être en danger, pour cela le médecin doit prévenir le superviseur.

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.

Nombre de Surface de combat	Nombre de Médecin	Rôle
De 0 à 3	2	1er Médecin : Effectue les contrôles médicaux d'avant combat (pendant la pesée est un bon moment) et Intervient sur les combats en cas de nécessité 2eme Médecin: Effectue les contrôles médicaux d'après combat
de 4 à 6	Minimum 3	1er et 2eme Médecin : Effectuent les contrôles médicaux d'avant combat (pendant la pesée est un bon moment) et intervient sur les combats en cas de nécessité 3eme Médecin: Effectue les contrôles médicaux d'après combat

Les services de secourisme :

Un service de secourisme telle que la croix rouge équipé d'une ambulance est obligatoire.

CHAPITRE 4- Le match

Article 14- Durée des combats

Catégorie	Durée des matchs	Nombre de combats maximum dans 1 journée	Combat pour une ceinture Valable pour un seul combat dans le soirée
Senior	3 rounds de 5 minutes	1 combat maximum	5 rounds de 5 minutes
Veteran	3 rounds de 3 minutes		5 rounds de 5 minutes ou 3 rounds de 5 minutes

Article 15- 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 de la zone de combat, 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 dans la zone de combat avec une tenue satisfaisante au bout de 2 minutes, il / elle perd le match par forfait. L'arbitre central doit également inspecter les combattants et 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 signal.

- Le premier athlète appelé est le combattant rouge, le second est le combattant bleu.
- Le combat commence debout au centre de la surface de combat.
- En cas de sortie de la surface de combat, les athlètes sont replacés au centre du tapis, dans la 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.

Article 16- Niveaux de contact et points d'impact

Les coups de poings et de pieds sont autorisés à pleine puissance, notamment pendant les phases de combat au sol.

Note : Une phase au sol démarre dès qu'un combattant touche le sol avec une autre partie que la plante des pieds (genou, main...).

Article 17- 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 de la zone de combat, l'arbitre à pleine autorité pour interrompre le match et ramener les combattants en position neutre debout.

Article 18- Comptage et notation

La CNSG propose deux méthodologies de comptage.

Les coachs et combattants ne sont pas autorisés à échanger avec les juges, avant, pendant et après le combat.

Article 18.1- Comptage standard

Le système de notation en 10 points sera utilisé pour noter chaque round. Le total des points attribués une fois les rounds exécutés définit le vainqueur ou un match nul.

Tous les combats seront évalués et notés par trois juges.

Ordre	Critère
1.	<p>Percussions / Lutte / Grappling effectif.</p> <p>Les frappes autorisées ayant un impact immédiat ou cumulable pouvant contribuer à l'arrêt du combat, le critère d'impact IMMÉDIAT prenant le pas sur le cumulable.</p> <p>L'exécution réussie d'amenée au sol, tentative de finalisation, renversement et contrôle de position avantageuse ayant un impact immédiat ou cumulable pouvant contribuer à l'arrêt du combat, le critère d'IMMÉDIATÉTÉ prenant le pas sur l'accumulation.</p> <p>On notera qu'une amenée au sol réussie ne se limite pas à un simple changement de position et doit être suivie d'un schéma offensif prolongeant son application. Les combattant.e.s en position "au-dessus" et "en-dessous" sont jugés en fonction de l'impact/l'efficacité de leurs actions plus que par la nature de leur position. Ce critère sera le facteur décisif dans la grande majorité des décisions relatives à la notation d'un round.</p>
2. À prendre en considération seulement si les combattants obtiennent une égalité sur le critère 1.	<p>Agressivité effective.</p> <p>Prendre en compte la recherche du combat et la volonté d'y mettre un terme, produisant un résultat.</p> <p>La combativité est définie comme la volonté de mener le combat à son terme par finalisation, abandon ou toute autre forme de mise hors de combat.</p> <p>Attaquer un.e adversaire sans résultat ni impact ne doit pas être pris en compte dans les évaluations des juges.</p>
3. À prendre en considération seulement si les combattants obtiennent une égalité sur les critères 1 et 2.	<p>Cage Control or Space Control.</p> <p>Déterminer le combattant qui a donné le rythme du combat et dirigé l'action dans les différentes zones de combat (sol, clinch, contre la cage etc)</p>

Concernant la lutte, les projections et les techniques de soumission :

La réalisation, avec succès, d'amenées au sol, de tentatives de soumission, de renversements et de prises de positions dominantes qui tendent à provoquer la fin de la confrontation valent plus qu'un effet cumulé de techniques sans finalisation.

À noter que la réussite d'une amenée au sol n'est pas considérée comme un changement de position mais comme une attaque au moyen d'une mise à terre.

Les tentatives de soumission qui fatiguent et affaiblissent l'adversaire ou qui nécessitent des efforts importants pour s'en extraire sont valorisées par rapport à celles qui sont facilement défendues ou neutralisées.

Les projections avec une grande amplitude et celles réalisées avec de l'impact sont valorisées par rapport aux amenées au sol provoquées par accrochage.

Les techniques de lutte et de grappling conventionnelles de la FFL ainsi que le contrôle de l'adversaire durant les phases de projection seront valorisées par les juges de la CNSG.

La notation des rounds:

Tous les combats seront évalués et notés par trois juges. Ils ou elles peuvent juger avec des bulletins manuels (papier) ou sur une feuille d'annotation digitale si la manifestation le permet.

Les combats sont jugés sur une base de dix points, appelée également "Ten points must-system".

Chaque juge doit juger indépendamment le mérite des deux combattant.e.s.

Les juges doivent appliquer les barèmes suivants pour noter un round :

1° **10 - 10 Égalité sur tous les critères de jugement**

2° **10 - 9 Domination légère durant le round**

3° **10 - 8 Domination importante durant le round**

4° **10 - 7 Domination à la limite du surclassement**

Chaque round doit se voir désigner un.e vainqueur.e, une égalité sur un round devant rester un cas extrêmement rare même en cas d'arrêt prématuré du round.

Article 18.2- Comptage FFL

Nous proposons un mode de comptage spécifique aux organisateurs.

Le mode de comptage se divise en deux parties. La partie de percussion est notée sur 10 points avec le barème suivant :

- 1° **10 -10 Égalité sur tous les critères de jugement**
- 2° **10 - 9 Domination légère durant le round**
- 3° **10 - 8 Domination importante durant le round**
- 4° **10 - 7 Domination à la limite du surclassement**

La partie de préhension est elle aussi notée sur 10 en reprenant le barème du règlement United World Wrestling:

- **Amenée au sol** (Takedown): 2 ou 3 points (en cas d'amenée avec haute amplitude-
- Action d'**Amené au Sol Rapide**: 2 points (si l'action est effectuée 3 secondes après le signal de l'arbitre)
- **Renversements**: 2 points
- **Montée**: 4 points
- **Contrôle Arrière**: 4 points
- **Attaque**: 1 point (si un athlète réussit une amenée au sol sans contrôle au sol pendant 3 secondes)
- **Tentative de soumission**: 1 point (quand celle-ci est effective)

Pour plus de précisions, veuillez vous référer au règlement international de grappling (united world wrestling)

Voici le barème pour la notation de chaque round :

- 1° **10 -10 Égalité** (*si les deux combattants ont le même nombre de points*)
- 2° **10 - 9 Domination légère: jusqu'à 4 points d'écart** (*exemple: combattant rouge 6 et combattant bleu 3*)
- 3° **10 - 8 Domination importante: entre 5 et 7 points d'écart**
- 4° **10 - 7 Domination à la limite du surclassement: plus de 8 points d'écart**

A la fin de chaque round, les juges additionnent les points de percussion et les points de préhension. En cas d'égalité parfaite à la fin des rounds, le combat sera déclaré match nul.

Article 19- 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 28 jours 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 CNSG 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.

	1er incident	2ème incident	3ème incident	4ème incident
Délai entre chaque incident	28 jours pleins d'arrêt	entre le 29ème jour et un an après le premier incident	entre le 85ème jour et un an après le premier incident	Suspension sine die soumise à examens complémentaires et avis de la commission médicale idoine (minimum 1 an)
Temps de repos minimum		84 jours pleins d'arrêt	1 an d'arrêt de date à date	

Tout incident est comptabilisé quelle que soit la discipline de combat. Un suivi propre à la CNSG est répertorié.

Article 20- 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 5 minutes par combattant, sinon une défaite par abandon est déclarée.

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

Article 21- 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 dans un coin neutre (cage) sans parler à personne ni boire de l'eau, et attendent que l'arbitre leur fasse reprendre le match.

CHAPITRE 5- Infractions techniques

Article 22- Les passivités à revoir

Le devoir des combattants consiste à être constamment actif 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 de la zone de combat.

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 la zone de combat 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 la zone de combat (fuir 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

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

Article 23- 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.

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

Techniques illégales pour le Grappling FIGHT Pro

Catégories concernées	Seniors, Veterans
<ul style="list-style-type: none"> - Frapper avec la tête - Exercer un acte de pression sur l'œil et sa périphérie directe avec les doigts, les pointes des coudes ou les orteils - Mordre ou de cracher sur un adversaire - Hameçonner en crochant la joue de l'adversaire - Tirer les cheveux - Percuter l'adversaire avec une trajectoire verticale descendante sur la partie supérieure de la tête (à la manière d'un marteau-pilon) - Frapper sur la colonne vertébrale, la nuque ou à l'arrière de la tête (la colonne vertébrale comprend le coccyx) - Frapper sur la gorge de toutes sortes et/ou d'attraper la trachée - Tendre les doigts vers le visage de l'adversaire, main ouverte et parallèle au sol - Percuter avec le coude dirigé verticalement vers le bas (trajectoire qui va du plafond vers le sol) - Attaquer à l'aine (parties génitales) - Percuter avec les genoux ou les jambes (pieds / tibia) la tête d'un adversaire ayant plus de 2 appuis au sol - Écraser ou piétiner un combattant au sol (stomp kicks) - Tenir les gants, le short ou les protège-tibias de l'adversaire - Tenir ou de saisir la clôture de la surface de combat avec les doigts ou les orteils - Manipuler les petites articulations (doigts et orteils) de l'adversaire - Projeter un adversaire hors de la zone de combat - Placer intentionnellement un doigt dans un orifice, une coupure ou une lacération de l'adversaire - De griffer, de pincer et de tordre la chair - Simuler (éviter le contact, rejeter volontairement le protège-dents, simuler un coup irrégulier ou une blessure) en vue d'éviter l'opposition dans le cas où un combattant crache ou rejette son protège-dents de façon intentionnelle sans avoir reçu de coup, l'arbitre lui délivre obligatoirement un avertissement dans le cas où un combattant perd son protège-dents pour la troisième fois suit à un coup régulier, l'arbitre lui délivre obligatoirement une pénalité - Employer un langage injurieux dans la zone de combat - Ne pas respecter ni obtempérer aux instructions de l'arbitre - Adopter une conduite antisportive causant une blessure à l'adversaire - Attaquer un adversaire après le signal sonore indiquant la fin de la période de combat - Attaquer un adversaire pendant la minute de récupération ou après la fin du combat - Attaquer un adversaire qui est sous la protection de l'arbitre - Se montrer incorrect envers un officiel, l'adversaire, les entraîneurs ou le public - Appliquer toute substance étrangère sur la tête ou le corps afin d'obtenir un avantage - Torsion des cervicales et de la colonne vertébrale, incluant les clefs de nuque. - Extension de colonne vertébrale. - Percuter avec le genou la tête de l'adversaire durant les phases de combats au sol (3 appuis). - Coup de talon au visage lorsque au moins l'un des deux adversaires sont au sol (lorsqu'il a 3 appuis au sol) 	

Article 24- Procédure d'expulsion

La CNSG 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 ou un entraîneur va au-delà de ce qui est acceptable dans ses paroles, ses gestes ou ses actions, il est de la responsabilité du superviseur de juger si le comportement mérite une expulsion et quitter la zone de combat.

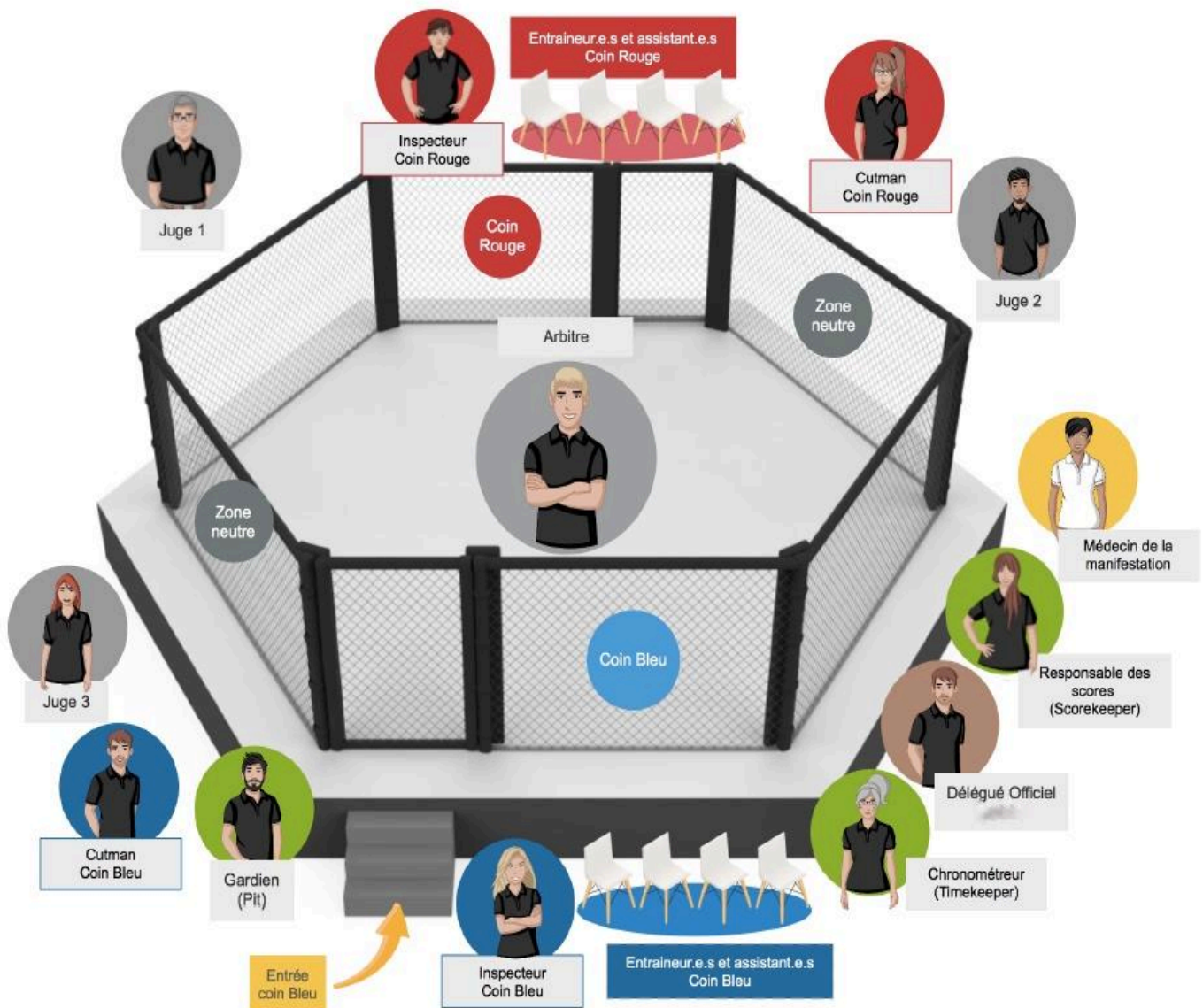
Exemples de violations de conduite :

- Contester le résultat du match de manière agressive ou bruyante
- Injurier pendant le match
- Être agressif envers un officiel
- Menacer un officiel
- Entrer en contact physique avec un officiel
- Lancer des objets
- Interrompre le match
- Refuser de rester dans la zone de combat pour la déclaration du gagnant

CHAPITRE 6 – Les officiels

Article 25- Composition

L'objectif principal des officiels est la préservation de l'intégrité physique des sportifs.



L'équipe des officiels présents sur la compétition se compose des rôles suivants:

Rôle	Description	Quantité
Superviseur	<p>Le superviseur s'occupe du déroulement de la compétition comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les inscriptions - les pesées - la gestion des officiels - l'appariement - des vérifications des conformités des différents intervenants telles que les licences, les grades et les diplômes requis. - du respect de la convention de partenariat - des vérifications de la conformité des aires de combat 	1 par compétition
Pit	<p>Le rôle du pit est de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - vérifier la tenue et l'aspect des combattants avant d'entrer dans l'aire de combat - ouvrir et fermer la porte dans le cas d'une cage - intervenir auprès des coins des combattant en cas de non-respect du règlement 	2 par aire de surface
Inspecteur	<p><u>Avant le combat:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Il ou elle accompagne l'athlète ainsi que son/ses entraîneur.e.s et ses assistant.e.s du vestiaire jusqu'au pied de la cage. - Il ou elle confie l'athlète au cutman. - Il ou elle accompagne les entraîneur.e.s et ses assistant.e.s à leurs sièges et s'installe juste derrière eux/elles. L'inspecteur vérifie que le coach est en possession d'une serviette. <p><u>Pendant les rounds de combat :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Il ou elle veille à ce que les entraîneur.e.s et les assistant.e.s ne se lèvent pas, se tiennent correctement et respectent les règles de bienséance définies par ce code sportif. 	2 par aire de surface
Juge	<p>Le juge analyse le match et rend une notation de chaque round, ce qui aboutit à une décision du combat en faveur d'un des deux combattant ou d'un match nul.</p>	3 par aire de surface
Arbitre	<p>L'arbitre central doit veiller à la préservation de l'intégrité physique des combattants et au respect du règlement sportif du Grappling FIGHT.</p> <p>L'arbitre est responsable de la bonne conduite du match qu'il doit diriger selon les règles officielles de la CNSG. Il doit obtenir le respect des compétiteurs et exercer sa pleine autorité sur eux afin</p>	1 par aire de surface

	<p>qu'ils obéissent immédiatement à ses ordres et instructions. Son coup de sifflet démarre, interrompt et termine le match. L'arbitre central a pleine autorité pour arrêter le match s'il estime qu'un athlète est en danger imminent (blessure grave ou évanouissement suite à un étranglement), même si cet athlète n'abandonne pas. L'intégrité physique et morale des athlètes prévaudra en tout temps.</p> <p>Rôle spécifique de l'arbitre central :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il invite les athlètes appelés à combattre à monter sur le tapis. - Il inspecte les combattants afin de vérifier que la tenue de combat est conforme au règlement. - Il inspecte la peau des athlètes (substance grasse ou chauffante) - Il fait saluer les combattants. - Il donne le départ du combat. - Il veille au bon déroulement du combat en faisant appliquer le règlement. - Il ne reste pas trop près des athlètes lors des phases de combat debout - Il se rapproche et veille à avoir une bonne visibilité lorsque le combat est au sol - Il se déplace durant le combat - Il ne gêne pas la vue du juge de table - Il ne tourne pas le dos aux athlètes - Il stimule les athlètes s'ils sont passifs - Il est toujours prêt à interrompre le combat lorsqu'il y a un risque de blessure - Il se tient prêt à siffler et interrompre le combat lorsqu'il y a une tentative de soumission - Lorsque le combat est terminé, il replace les combattants au centre du tapis. - Il les fait saluer. - Il s'assure que les deux athlètes restent sur le tapis jusqu'à ce que le vainqueur soit déclaré - Il donne la décision. - Il veille à ce que les athlètes saluent le coach de l'équipe adverse. - Il signe la feuille de score à la fin du match 	
<p>Timekeeper</p>	<p>Le timekeeper doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - veiller au respect des durées de rounds, des pauses inter-round et des temps de récupération. 	<p>1 par compétition</p>
<p>Scorekeeper</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Il consultera les feuilles de scoring des juges afin de rendre la décision du match. - Il notera les résultats sur le document officiel. 	<p>1 par compétition</p>
<p>Cutman</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Il a pour principale mission d'aider à la préservation de la santé du ou de la combattant.e, par la réalisation de bandages des mains, de soins de la peau et de ses blessures pendant et post combat. 	<p>2 par aire de surface</p>

Article 26- Uniforme

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

Les arbitres doivent porter 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 du superviseur.

Les entraîneurs sont également encouragés à porter des gants jetables.

Article 27- Les coachs et soigneurs

Le comportement du coach et du soigneur doit être sportif et exemplaire. Ils doivent être en tenue de sport.

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

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

Le coach et l'assistant peuvent s'adresser au combattant pendant le combat, en veillant au respect de l'éthique sportive. Pour rappel, ils ne peuvent pas intervenir pendant que leur athlète se trouve dans le coin neutre.

Le soigneur a la responsabilité d'appliquer la vaseline sur le visage de l'athlète, à défaut la mission revient au coach ou à l'assistant.

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

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

Le soigneur doit être titulaire d'une qualification de soigneur reconnue comme définie dans les obligations de qualification.

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. L'organisateur, les athlètes, les coaches, les assistants et les soigneurs s'engagent à ne pas soumettre un litige à un tribunal civil. Chaque différend sera réglé par la Commission Nationale Sportive de Grappling, l'organe d'appel est le Comité Exécutif de la FFL.