

# Règlement national GRAPPLING FIGHT



<b>Description</b>	Règlement national du Grappling Fight pour la catégorie <b>Amateur</b> .
<b>Version</b>	Septembre 2022

## CHAPITRE 1- Règles générales

Article 1- Mission et Philosophie

Article 2- Objectifs

0  
3  
3  
3  
1

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
<b>CHAPITRE 2- Procédures de compétition</b>	<b>5</b>
Article 6- Système de compétition	5
Article 6.1- Définition des différents types de victoire	5
Article 6-2- Points de classement (Ranking national)	6
Article 7- Convocation et Examen médical	7
Article 8- Pesée et vérification de la tenue de combat	8
<b>CHAPITRE 3- Structure matérielle</b>	<b>9</b>
Article 9-1- Admissibilité	9
Article 9-2- Catégories d'âge et de poids	9
Article 10- Tenues de combat et protections	10
Article 11- Surface de combat	12
Article 12- Service médical	13
<b>CHAPITRE 4- Le match</b>	<b>14</b>
Article 13- Durée des combats	14
Article 14- Déroulement du combat	14
Article 15- Niveaux de contact et points d'impact	15
Article 16- Positions de départ et de reprise	15
Article 17- Comptage et notation	15
Article 18- Le Knockdown	18
Article 19- Arrêt pour blessure et saignement	20
Article 20- Interruption de match	20
<b>CHAPITRE 5- Infractions techniques</b>	<b>20</b>
Article 21- Les passivités à revoir	20
Article 22- Les techniques illégales	21
<b>CHAPITRE 6 – Les officiels</b>	<b>26</b>
Article 24- composition	26
Article 25- Uniforme	27
Article 26- Devoirs généraux	28
Article 29 - Les coachs et soigneurs	28
<b>CHAPITRE 7- Dispositions finales</b>	<b>28</b>



COMMISSION  
NATIONALE  
SPORTIVE  
GRAPPLING



# 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 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. Les combattants 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 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- Système de compétition

Le système de compétition privilégié est à élimination directe.

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

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

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

- Le plus de victoires par soumission ou KO
- Le plus de victoires par décision

Si la place des combattants 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 combattants 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 :

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 disant verbalement
- Lorsqu'un athlète pousse un cri alors qu'il est pris dans une tentative de soumission
- Lorsqu'un athlète perd connaissance suite à une technique d'étranglement
- 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

- **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 6-2- 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 comptent pour le classement selon leurs résultats dans leur catégorie en compétition :

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

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

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

## Article 7- Convocation et Examen médical

Le combattant doit fournir les documents médicaux ci-dessous au plus tard 2 jours avant la compétition par email aux médecins.

Les documents devront être rédigés en français ou anglais.

Examen Médical	Validité	De 12 à 18 ans	De 18 à 32 ans	A partir de 32 ans
		L'âge se définit au 01/01 de la saison en cours		
<b>Certificat Médical</b> de non contre indication à la pratique du grappling FIGHT en compétition.	saison en cours à partir du 01/01	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire
<b>Examen Ophtalmologique</b> concernant : - acuité visuelle - champs visuel au doigt - motilité oculaire - milieu transparent - fond d'oeil après dilatation pupillaire - gonioscopie - anomalie d'ordre pathologique	2 ans			
<b>Électrocardiogramme</b> interprété	1 ans			
<b>Bilan sanguin</b> : serologie hepatite B(HBsAg), C (Anti-HCG) et HIV (Ag/Ab)	3 mois	Non demandés	Non demandés	
Attestation de <b>non-grossesse</b> pour le athletes feminin				
<b>Électrocardiogramme d'effort</b>	5 ans			
<b>Angio-IRM</b> cerebral	3 ans			

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.

La tenue sera vérifiée par un officiel CNSG. Dans le cas où la tenue de combat n'est pas conforme aux règlements du CNSG, les athlètes auront un certain temps soit 2 minutes pour se 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.

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

## CHAPITRE 3- Structure matérielle

### Article 9-1– Admissibilité

Si une interdiction de compétition était enregistrée par 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 cette interdiction a bien été levée.

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

Âge	Année naissance	Catégorie de poids	
		Masculines	Féminines
U13	2009/ 2010	-31kg/ 68.3 lbs -34kg/ 75 lbs -37kg/ 81.6 lbs -40kg/ 88.2 lbs -44kg / 97 lbs -48kg/ 105.8 lbs -52kg/ 114.6 lbs -57kg/ 125.7 lbs +57kg/ 125.7	
U15	2007/ 2008	-40 kg/ 88.2 lbs -44 kg/ 97 lbs -48 kg/ 105.8 lbs -52 kg/ 114.6 lbs -57 kg/ 125.7 lbs -62 kg/ 136.7 lbs -67 kg/ 147.7 lbs -72kg/ 158.7 lbs +72 kg/ 158.7 lbs	
U17	2005/ 2006	<b>Strawweight:</b> -52.2 kg /115 lbs <b>Flyweight:</b> -56.7 kg /125 lbs	<b>Atomweight:</b> – 47.7kg /105 lbs <b>Strawweight:</b> -52.2 kg /115 lbs
U20	2002/ 2003/ 2004	<b>Bantamweight:</b> -61.2 kg /135 lbs <b>Featherweight:</b> -65.8 kg /145 lbs <b>Lightweight:</b> -70.3 kg /155 lbs <b>Welterweight:</b> -77.1 kg /170 lbs	<b>Flyweight:</b> -56.7 kg /125 lbs <b>Bantamweight:</b> -61.2 kg /135 lbs <b>Featherweight:</b> -65.8 kg /145 lbs <b>Lightweight:</b> -70.3 kg /155 lbs
Senior	1986 à 2001	<b>Middleweight:</b> -83.9 kg /185 lbs <b>Light Heavyweight:</b> -93.0 kg /205 lbs <b>Heavyweight:</b> -120.2 kg /265 lbs	<b>Welterweight:</b> -77.1 kg /170 lbs
Veteran	Avant 1986		

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 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.

**Surclassement:**

Type de surclassement	Réglementation
Surclassement en âge	Possible, avec un maximum d'un seul niveau de surclassement
Surclassement en poids	Non possible
Surclassement en niveau	Non possible

**Article 10- 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:**

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 CNSG. 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 combattants peuvent combattre torse nu sans rashguard.

**Protections**

Protection	U13	U15	U17	U20	Senior Veteran
Gants/Mitaines Protège-dents coquilles protège-tibia short MMA	Obligatoire				
rashguard	Obligatoire				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

### **Gants**

Les gants devront avoir la paume ouverte et des boucles permettant d'y passer les doigts, un rembourrage du pouce, au-dessus de la main et un système de fermeture à Velcro.

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.

Les gants devront être de la même marque et du même type pour les deux combattants.

### **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.

A la pesée, un arbitre du CNSG devra contrôler que chaque combattant réponde aux présentes exigences et les prévenir en cas d'apparence non correcte. Si un combattant se présente sur le tapis 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 11- Surface de combat

Trois type de surface de combats sont autorisées :

Cage	
<b>Taille</b>	Minimum: 6 mètres x 6 mètres Maximum: 10 mètres x 10 mètres
<b>Hauteurs des panneaux</b>	De 1,8 mètres à 2 mètres
<b>Nombre de portes</b>	1 ou 2. Chaque porte sera équipée de 2 serrures.
<b>Sol</b>	Epaisseur des tatamis / mousses: de 4cm à 5cm
<b>Revêtement intérieur</b>	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.
<b>Grillage</b>	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	
<b>Taille</b>	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
<b>Nombre de cordes</b>	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
<b>Revêtement Intérieur</b>	Les coins et cordes devront être recouvert d'une protection de 2cm d'épaisseur.

Tatamis / Tapis de Lutte	
<b>Taille</b>	Minimum: 6 mètres x 6 mètres Maximum: 10 mètres x 10 mètres

**Epaisseur**

De 4cm à 5cm

## Article 12- Service médical

### Le Médecin :

Un médecin doit être présent 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 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.

Nombre de Surface de combat	Nombre de Médecin	Rôle
De 0 à 3	2	<b>1er Médecin :</b> Effectue les contrôles médicales d'avant combat (pendant la pesée est un bon moment) et Intervient sur les combats en cas de nécessité <b>2eme Médecin:</b> Effectue les contrôles médicales d'après combat
de 4 à plus	3	<b>1er et 2eme Médecins :</b> Effectue les contrôles médicaux d'avant combat (pendant la pesée est un bon moment) et Intervient sur les combats en cas de nécessité <b>3eme Médecin:</b> Effectue les contrôles

	médicales 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 13– Durée des combats

Catégorie	Durée des matchs
<b>U13</b>	1 round de 3 minutes
<b>U15</b>	1 round de 4 minutes
<b>U17</b>	3 rounds de 2 minutes
<b>U20</b>	3 rounds de 3 minutes
<b>Senior</b>	3 rounds de 3 minutes
<b>Veteran</b>	3 rounds de 3 minutes

\* Avec une période de repos de 15 minutes minimum entre 2 combats.

Nombre de combat maximum par jour pour un combattant :	2
--	---

### 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.

- Le premier athlète appelé est le combattant rouge, le second est le combattant bleu.
- Le combat commence debout au centre du tapis.
- 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, notamment pendant les phases de combat au sol **si et seulement si** la réglementation spécifique à la catégorie d'âge ne l'interdit pas.

Les listes des techniques interdites selon les catégories d'âge sont détaillées à l'article 22.

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 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**

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><b>Percussions / Lutte / Grappling effectif.</b> 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. 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. 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 A prendre en considération seulement si les combattants obtiennent une égalité sur le critère 1.	<p><b>Agressivité effective.</b> Prendre en compte la recherche du combat et la volonté d'y mettre un terme, produisant un résultat. 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. Attaquer un.e adversaire sans résultat ni impact ne doit pas être pris en compte dans les évaluations des juges.</p>
3 A prendre en considération seulement si les combattants obtiennent une égalité sur les critères 1 et 2	<p><b>Cage Control or Space Control</b> 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 position dominante qui tendent à provoquer la fin de la confrontation valent plus qu'un effet cumulé de techniques sans finalisation.

A 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.

### **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- 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.

\* Particularités : Pour les U13, la recherche du ko ne devra pas être prise en compte (assauts techniques).

Tout combattant mettant KO son adversaire sera disqualifié.

### **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 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 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 dans un coin neutre (Cage) ou assis dans le centre du tapis face aux juges de table, sans parler à personne ni 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

**Technique Illégales pour le Grappling FIGHT Amateur**  
Socle Commun à toute les catégories d'âge

**Catégories concernées**

U13, U15, U17, U20, Senior, Veteran

- 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
- Coup de coude et d'avant bras

- Clé de talon intérieure et extérieure (exception de la kimura cheville)
- 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 toutes les phases de combats.

**Technique Illégales pour le Grappling FIGHT Amateur**  
règle spécifique à la catégorie d'âge , à rajouter au socle commun

**Catégorie**

U13

- Pas de frappes au visage où à la tête
- Ne pas frapper avec les genoux
- Aucune frappe au sol de quelque manière que ce soit
- Pas d'écrasement des biceps ou des mollets
- Pas de clefs de poingé
- Aucune soumission de jambe
- Aucune soumission de type omoplata
- Pas de soupleses, de slams ou de bras à la volé
- Pas d'étranglements type guillotine d'aucune sorte
- Pas de coups de pied linéaires au genou
- Pas de coup de pied à partir d'une position au sol
- Pas de coup de pied de type piétinement
- Les projections doivent être exécutés avec un contrôle du bras et de la tête de l'adversaire

**Technique Illégales pour le Grappling FIGHT Amateur**  
règle spécifique à la catégorie d'âge, à rajouter au socle commun

**Catégorie concernées**

U15

- Pas de frappes au visage où à la tête
- Ne pas frapper avec les genoux
- Aucune frappe au sol de quelque manière que ce soit
- Pas d'écrasement des biceps ou des mollets
- Pas de clefs de poignées
- Pas de clefs de genoux,
- Les clefs de cheville incluant la "kimura cheville" doivent être exécutées sur une jambe droite sans torsion au niveau du genou
- Aucune soumission d'omoplata
- Pas de soupleses, de slams ou de bras à la volé
- Pas d'étranglements de type guillotine en position debout
- Pas de coups de pied linéaires au genou
- Pas de coup de pied à partir d'une position au sol

- Pas de coup de pied de type piétinement
- la soumission de type "guillotine" doit être terminée avec une position au sol

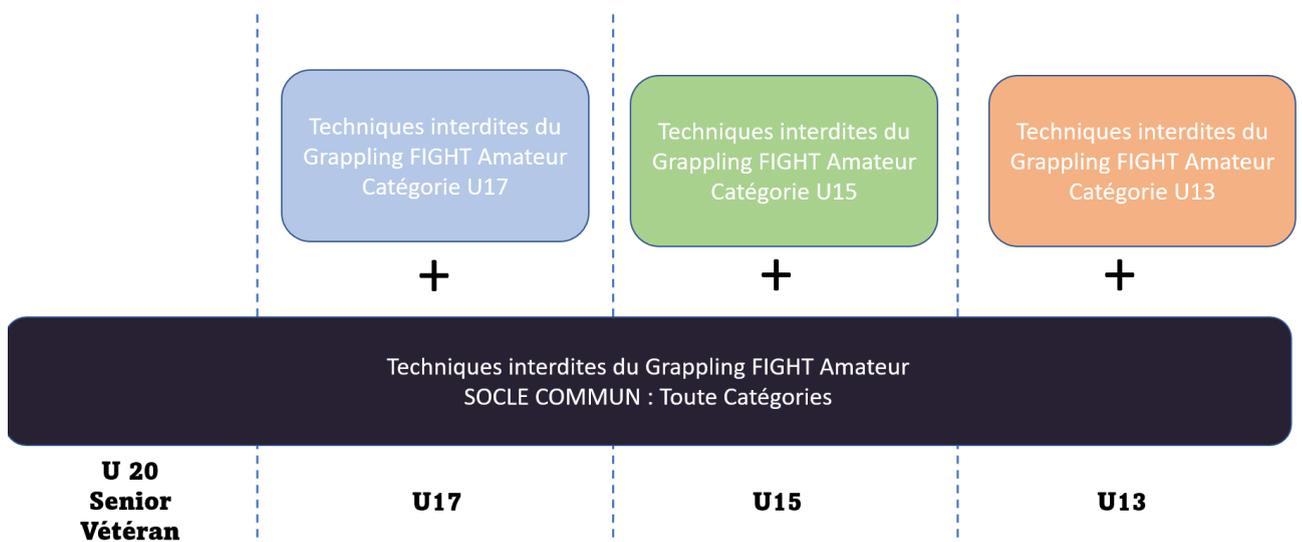
**Technique Illégales pour le Grappling FIGHT Amateur**  
regle spécifique à la catégorie d'âge, à rajouter au socle commun

**Catégorie concernées**

U17

- Pas de frappes au visage où à la tête
- Pas de percussion dans les genoux
- Pas de frappe avec les genoux de quelque manière que ce soit
- Pas de coup de pied au corps de l'adversaire au sol
- Poing fermé frappant au corps uniquement autorisés
- Pas d'écrasement des biceps ou des mollets
- Pas de clefs de poignés
- Pas de souplesses, de slams ou de bras à la volé
- Pas d'étranglements de type "guillotine" en position debout
- Pas de coups de pied linéaires au genou
- Pas de coup de pied à partir d'une position au sol
- Pas de coup de pied de type piétinement
- la clef de cheville de type kimura doit être exécutée sur une jambe droite sans torsion au niveau du genou
- La soumission de type "guillotine" doit être terminée avec une position au sol

**Application des techniques interdites selon les âges**



### **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 :

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



## CHAPITRE 6 – Les officiels

### Article 24- composition

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

Rôle	Description	Quantité
<b>Superviseur</b>	Le superviseur s'occupe du déroulement de la compétition comprenant : <ul style="list-style-type: none"> <li>- les inscriptions</li> <li>- les pesées</li> <li>- la gestion des officiels</li> <li>- l'appariement</li> <li>- des vérifications des conformités des différents intervenants telles que  <ul style="list-style-type: none"> <li>les licences, les grades et les diplômes requis.</li> </ul> </li> <li>- du respect de la convention de partenariat</li> <li>- des vérifications de la conformité des aires de combat</li> </ul>	1 par compétition
<b>Pit</b>	Le rôle du pit est de : <ul style="list-style-type: none"> <li>- vérifier la tenue et l'aspect des combattants avant d'entrer dans l'aire de combat</li> <li>- ouvrir et fermer la porte dans le cas d'une cage</li> <li>- intervenir auprès des coins des combattant en cas de non-respect du règlement</li> </ul>	1 par aire de surface
<b>Juge</b>	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.	3 par aire de surface
<b>Arbitre</b>	L'arbitre central doit veiller à la préservation de l'intégrité physique des combattants et au respect du règlement sportif du Grappling FIGHT. 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 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 moral des athlètes prévaudra en tout temps.  <b>Rôle spécifique de l'arbitre central :</b> 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	1 par aire de surface

	<p>conforme au règlement. Il inspecte la peau des athlètes (substance grasse ou chauffante) Il fait saluer les combattants. Il donne le départ du combat. Il veille au bon déroulement du combat en faisant appliquer le règlement. Il ne reste pas trop près des athlètes lors des phases de combat debout Il se rapproche et veille à avoir une bonne visibilité lorsque le combat est au sol Il se déplace durant le combat Il ne gêne pas la vue du juge de table Il ne tourne pas le dos aux athlètes Il stimule les athlètes s'ils sont passifs Il est toujours prêt à interrompre le combat lorsqu'il y a un risque de blessure Il se tient prêt à siffler et interrompre le combat lorsqu'il y a une tentative de soumission Lorsque le combat est terminé, il replace les combattants au centre du tapis. Il les fait saluer. Il s'assure que les deux athlètes restent sur le tapis jusque déclarer le vainqueur Il donne la décision. Il veille à ce que les athlètes aillent saluer le coach de l'équipe adverse. Signer la feuille de score à la fin du match</p>	
<p><b>Timekeeper</b></p>	<p>Le timekeeper doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- veiller au respect des durées de rounds, des pauses inter-round et des temps de récupération.</li> <li>- Il consultera les feuilles de scoring des juges afin de rendre la décision du match.</li> </ul>	

### 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.



COMMISSION  
NATIONALE  
SPORTIVE  
GRAPPLING



## **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 la CNSG pour leurs rôles respectifs dans la conduite des matchs.

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 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 vérifie 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 la Commission Nationale Sportive de Grappling, l'organe d'appel est le Comité Exécutif de la FFL.