



PANCRACE

REGLEMENT OFFICIEL

**COMMISSION DE
PANCRACE et SUBMISSION**

maj juillet 2023



Siège social : FFKMDA – 38, rue Malmaison – 93170 BAGNOLET
Arrêté de délégation ministérielle : NOR SPOV2209971A
SIRET: 507 458 735 00028 - CODE APE : 9312Z
Téléphone : 33 (0)1 43 60 53 95 – Courriel : contact@ffkmda.fr
Site : www.ffkmda.com





SOMMAIRE

I. DEFINITION DU PANCRACE

II. LE COMBAT DE PANCRACE

III. DISPOSITIONS COMMUNES

- 1- *L'autorité fédérale*
- 2- *Aire de combat*
- 3- *Durée des assauts et des combats, nombre d'assauts et de combats autorisés*
- 4- *Hygiène réglementaire des combattants*
- 5- *Tenue et équipement*
- 6- *Catégories d'âges et de poids*
- 7- *Classement de combattants Sénior*
- 8- *Les officiels*
- 9- *L'arbitre*
- 10 - *Les juges*
- 11 - *Les coachs*
- 12 - *Le médecin*
- 13 - *Conditions de participation*
- 14- *Règles de déroulement*
- 15- *Déroulement des compétitions*
- 16 - *Sorties de l'aire de combat*
- 17 - *Différentes sortes de victoire*
- 18 - *Critères d'appréciation de technique, d'opportunité et de pugnacité des combattants*
- 19 - *Notation technique*
- 20 - *Communication des notes obtenues et réclamation*

IV. TECHNIQUES ET ACTES INTERDITS

- 1 - *Techniques interdites pour toutes les catégories*
- 2 - *Actes interdits pour toutes les catégories*

V. REPERTOIRE DES TECHNIQUES AUTORISEES EN PANCRACE

- 1 - *Techniques de base*
- 2 - *Techniques de percussion*
- 3 - *Techniques de projection*
- 4 - *Techniques de soumission*
- 5 - *Techniques de points de pression*
- 6 - *Techniques de défense*

VI. REGLES APPLICABLES AUX DIFFERENTES CATEGORIES DE COMBATTANTS

- 1 - *Techniques autorisées en assaut*
- 2 - *Techniques autorisées en combat*
- 3 - *Tenue et équipement en fonction de l'âge et du niveau*



Siège social : FFKMDA – 38 rue Malmaison – 93170 BAGNOLET
Arrêté de délégation ministérielle : NOR SPOV2209971A
SIRET: 507 458 735 00028 - CODE APE : 9312Z
Téléphone : 33 (0)1 43 60 53 95 – Courriel : contact@ffkmda.fr
Site : www.ffcmda.com





VII. **COMPETITIONS ET CHAMPIONNATS**

- 1 - Compétitions
- 2 - Equipement pour les compétitions
- 3 - Tirage au sort
- 4 - Calendrier des compétitions FFKMDA
- 5 - CHAMPIONNATS OFFICIELS ET COUPES
- 6 - Championnats et coupe, niveau France
- 7 - Championnats et coupe, niveau Régional
- 8 - Buvette
- 9 - La nationalité d'un combattant
- 10 - Lutte anti-dopage
- 11 - Religion / Culte



FÉDÉRATION
M E M B R E

Siège social : FFKMDA – 38 rue Malmaison – 93170 BAGNOLET
Arrêté de délégation ministérielle : NOR SPOV2209971A
SIRET: 507 458 735 00028 - CODE APE : 9312Z
Téléphone : 33 (0)1 43 60 53 95 – Courriel : contact@ffkmda.fr
Site : www.ffkmda.com


**MINISTÈRE
DES SPORTS
ET DES JEUX OLYMPIQUES
ET PARALYMPIQUES**
*Liberté
Égalité
Fraternité*



I. DEFINITION DU PANCRACE

Le **PANCRACE** est un sport de combat (opposition duelliste), dont le but est de vaincre l'adversaire en utilisant des techniques de percussion (frappe), de projection et de soumission, dans le respect d'un cadre spatio-temporel et d'un répertoire technique fixés par le règlement sportif.

Discipline sportive à part entière, le **PANCRACE** est issu d'une longue culture et d'une véritable authenticité sur le continent européen.

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

La pratique règlementée du **PANCRACE** se veut ouverte à toutes et à tous, accessible à tout âge et sans danger, et inscrite dans une perspective constante d'éducation populaire par le sport.

II. LE COMBAT DE PANCRACE

Un combat de **PANCRACE** consiste à :

- **Percuter** son adversaire avec les parties du corps et sur les cibles corporelles autorisées,
- **Lutter au corps à corps debout**, saisir et projeter son adversaire au sol par tous les moyens techniques autorisés,
- **Poursuivre le combat au sol** en utilisant les moyens techniques de frappe (percussion), d'immobilisation, de clé articulaire ou d'étranglement autorisés.

III. DISPOSITIONS COMMUNES

1- L'autorité fédérale

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

Toute compétition de **PANCRACE** organisée sur le sol français et placée sous l'égide de la FFKMDA, lorsqu'elle n'est pas organisée directement par la FFKMDA elle-même ou par ses organes déconcentrés (ligues KMDA), doit avoir obtenu préalablement l'autorisation fédérale.

Toute demande d'autorisation implique le respect de l'ensemble des règlements de la FFKMDA.

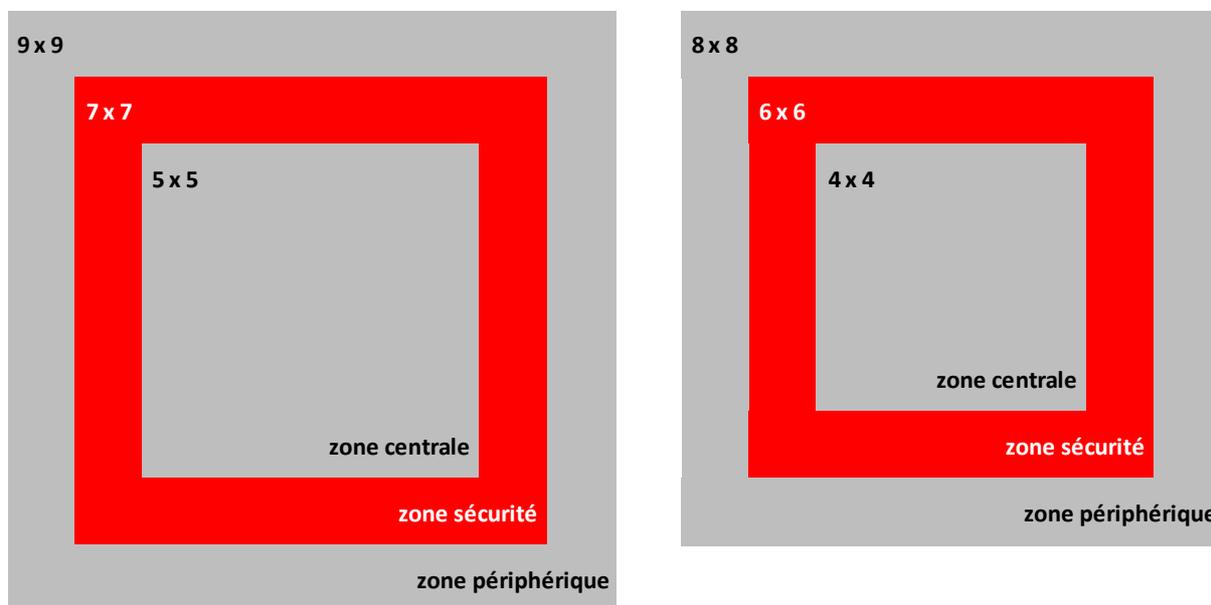


2- Aire de combat

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

- soit une **aire de combat carrée** sur tapis de 8 à 10 mètres de côté comprenant :
 - une zone de combat composée d'une zone centrale et d'une zone de sécurité de couleur différente d'une largeur comprise entre 1 et 2 mètres,
 - une zone périphérique, de couleur différente de la zone de sécurité, d'une largeur minimale d'1 mètre.

Exemples de surfaces utilisables :



Pour réduire les risques de blessure, notamment en cas de sortie de l'aire de combat, une zone dégagée de 2 mètres, extérieure à la zone de sécurité, est fortement recommandée.

La zone de combat (zone centrale + zone sécurité) de 6m x 6m est recommandée pour les catégories Poussins à Cadets, celle de 7m x 7m pour les catégories Juniors, Seniors et Vétérans.

- soit une **enceinte de combat de type ring** :
 - **enceinte de combat carrée** (ring de boxe) de **6 mètres de côté pouvant être ramenée à 5 mètres de côté** (dimensions à l'intérieur des cordes),
 - **enceinte de combat d'une autre forme** (ring hexagonal ou octogonal) d'une surface d'au moins 25 mètres carrés (surface à l'intérieur des cordes).



Le sol de l'enceinte sera constitué d'un matériau pouvant absorber les chocs dont la densité correspond à celle des tapis adaptés aux sports de combat avec projections.

L'enceinte de combat de type ring, quelle que soit sa forme, est obligatoirement entourée de 4 cordes minimum. Les cordes doivent être liées entre elles par deux attaches verticales minimum sur la longueur. Un dispositif dont l'objectif est de réduire les risques de sortie du ring pour les combattants est fortement recommandée (filet anti-chute).

• soit d'une **enceinte fermée de type cage MMA** ; **cette enceinte fermée devra impérativement répondre aux caractéristiques suivantes** :

- la zone de combat peut être carrée ou peut prendre une autre forme (circulaire, hexagonale ou octogonale),
- la zone doit avoir des côtés égaux et un minimum de 7 mètres de section transversale (ou 7 mètres de diamètre pour les surfaces circulaires) sans excéder 10 mètres de section transversale ou de diamètre,
- le sol de l'aire de combat doit être rembourré avec une couche de 4 cm à 5 cm de mousse haute densité (270 kg/m³ environ) ; le rembourrage doit s'étendre au-delà de l'anneau / zone de combat et au-dessus du bord de la plate-forme,
- la surface tapis doit représenter au minimum la superficie de la cage afin qu'il n'y ait aucun écart entre les protections basses de la cage et la limite du tapis,
- la zone de combat doit être recouverte d'un revêtement uniforme ; la présence d'une bâche est obligatoire ; ce matériau doit recouvrir la totalité du plancher, y compris la partie débordante, et doit lui-même être recouvert d'une toile suffisamment épaisse, bien tendue et non glissante,
- le plancher doit être horizontal, solide, sans aspérité et bien joint.

Pour la clôture de la zone de combat :

- le revêtement de sol en toile de la zone de combat est entouré d'un support vertical,
- la clôture doit être constituée avec un maillage à simple torsion de fils métalliques plastifiés qui empêche les combattants de passer au travers lors des phases d'appui ou de projection contre celle-ci,
- les panneaux (clôture) doivent avoir une hauteur comprise entre 1,75 et 2 mètres,
- toute partie métallique, y compris le haut des panneaux, doit être recouverte d'un rembourrage d'une épaisseur de 2 cm et réalisé à l'aide d'une matière qui ne doit pas être abrasive pour les combattants,
- l'aire clôturée doit obligatoirement comporter deux entrées [qui doivent s'ouvrir vers l'extérieur], de préférence placées sur des côtés opposés et doit être installée sur une plateforme élevée à une hauteur comprise entre 1m et 1,2m du sol,
- le mécanisme de fermeture des portes doit être positionné sur la partie l'extérieure de la cage ; plusieurs points de fixation sont attendus :
 - . au minimum 2 : un en position supérieure et le second en position inférieure
 - . au maximum 3 : les points en positions supérieure et inférieure et une fermeture placée à une hauteur définie comme étant la moitié de celle de la porte,



Siège social : FFKMDA – 38 rue Malmaison – 93170 BAGNOLET
Arrêté de délégation ministérielle : NOR SPOV2209971A
SIRET: 507 458 735 00028 - CODE APE : 9312Z
Téléphone : 33 (0)1 43 60 53 95 – Courriel : contact@ffkmda.fr
Site : www.ffcmda.com



- en position fermée, il ne doit y avoir aucun écart entre la porte et son cadre,
- la position surélevée de la plateforme de combat permettant aux spectateurs de ne pas être gênés par les tables des officiels lors de séquences de combat ayant lieu au sol, il ne doit y avoir aucune obstruction sur aucune partie de la clôture entourant la zone dans laquelle les combattants s'affrontent,
- une passerelle d'1 mètre de largeur doit entourer l'aire de combat, sur la plateforme,
- les inscriptions adhésives faites au sol doivent être antidérapantes même humides.

Le respect de l'ensemble de ces caractéristiques, ainsi que la bonne installation de cet équipement sont de la responsabilité de l'organisateur de la manifestation.

Quelle que soit l'aire de combat utilisée (tatamis, ring ou cage), une **table officielle**, des **tables pour les juges** et des **sièges pour les coaches** seront disposés autour de l'aire de combat de manière à ne pas créer de danger pour les compétiteurs ou les officiels en cas de sortie de l'aire de combat.

La table des officiels disposera d'un **chronomètre**, d'un **gong**, d'un **micro avec sonorisation**.

3- Durée des assauts et des combats, nombre d'assauts et de combats autorisés

a) Durée des assauts et des combats

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

CATEGORIES D'AGE	NOMBRE DE REPRISE	DUREE DES REPRISES	TEMPS DE REPOS
Poussins 8/9 ans	1	2	
Benjamins 10/11 ans	1	3	
Minimes 12/13 ans	1	3	
Cadets 14/15 ans	1	4	
Juniors 16/17 ans	1	4	
Seniors classe B + 18 ans	1	5	
Seniors classe A + 18 ans/40 ans	2	5	1
Seniors classe PRO * + 18 ans/40 ans	3	5	1
Seniors et Vétérans Assauts + 40 ans/50 ans	1	5	

(*) En catégorie Seniors classe PRO :

- pour les galas et pour les championnats de France, lorsqu'un titre est en jeu au terme d'un combat unique, possibilité de proposer un combat au format 5 x 5 mn avec 1 mn de repos entre chaque reprise ;
- pour les galas proposant un tournoi (demi-finale + finale), seul le format 3 x 5 mn est autorisé.

b) Nombre d'assauts et de combats

Lorsqu'une compétition (championnat, coupe, trophée ou gala) propose plusieurs rencontres successives, le nombre maximum de rencontres auxquelles un même combattant peut participer dans la même journée est fixé comme suit :

	Compétition organisée sur une demi-journée (4 à 6 heures)	Compétition organisée sur une journée entière (8 à 10 heures)
ASSAUT	3	4
COMBAT PROTÉGÉ (Juniors – Seniors B et Seniors A)	2	3

Pour les COMBATS NON PROTEGES (Seniors Classe PRO), la règle générale est celle du combat unique (temps de récupération obligatoire de 14 jours au moins entre deux combats), conformément aux dispositions du règlement médical fédéral.

Par exception, lorsqu'un organisateur de gala aura recours à la formule du tournoi (2 combats Seniors Classe PRO successifs [demi-finale + finale]), deux combats de 3 x 5 mn sont autorisés au cours de la même journée.

4- Hygiène réglementaire des combattants

Le combattant doit être propre et porter la tenue réglementaire du PANCRACE, propre et en bon état.

Seuls les officiels sont habilités à déterminer si les particularités physiques de chaque compétiteur (ongles trop longs...) présentent un danger pour l'intégrité physique des combattants.

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

5- Tenue et équipement

L'équipement obligatoire du combattant pour toute compétition de PANCRACE organisée sous l'égide de la FFKMDA se compose des éléments suivants :

- Un **short réglementaire de Pancrace** (type FightShort) ou short type cycliste,
- Un **t-shirt serré** (type Rashgard) obligatoire pour les mineurs et les féminines, toléré pour les adultes masculins présentant un problème de peau avéré ou une pilosité importante,
- Une **coquille** personnelle,
- Un **protège-dents** personnel,
- Une **paire de gants de Pancrace** homologués CE :

assaut et combat jusqu'à classe A mitaine « d'entraînement » obligatoire (mitaine bombée)	combat « pro » Mitaine pro classique
	

- Un **casque de protection**, sans mentonnière ni pommettes, obligatoire pour toutes les classes et catégories d'âge à l'exception de la classe PRO Seniors,
- Une **paire de protèges tibia/pied enfilaible**, type chaussette, obligatoire pour toutes les classes et catégories d'âge à l'exception de la classe PRO Seniors,

Et pour les **féminines** :

- Un **protège poitrine**, **obligatoire à partir de cadettes** et recommandée si nécessaire pour les catégories d'âge inférieures.

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

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

Sont interdits :

- le port de bijoux ou tout autre objet dur ou métallique (barrette, ...),
- toute appellation, inscription ou référence aux activités MMA ou free fight sur les tenues,
- tout signe distinctif faisant explicitement référence aux couleurs d'un pays sur le short, le tee-shirt ou la serviette du combattant.

6- Catégories d'âges et de poids

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

La catégorie d'âge est déterminée par l'année de naissance						
L'âge de référence du combattant est défini par la formule suivante :						
Année de début de la saison sportive – Année de naissance = Age de référence du combattant						
Poussins 8/9 ANS	Benjamins 10/11 ANS	Minimes 12/13 ANS	Cadets 14/15 ANS	Juniors 16/17 ANS	Seniors 18/ 40 ANS	Vétérans + 41 ANS
- 20 KGS	- 20 KGS	- 26 KGS	- 30 KGS	- 40 KGS	- 56 KGS	- 56 KGS
- 23 KGS	- 23 KGS	- 30 KGS	- 35 KGS	- 45 KGS	- 61 KGS	- 61 KGS
- 26 KGS	- 26 KGS	- 35 KGS	- 40 KGS	- 50 KGS	- 65 KGS	- 65 KGS
- 30 KGS	- 30 KGS	- 40 KGS	- 45 KGS	- 55 KGS	- 70 KGS	- 70 KGS
- 35 KGS	- 35 KGS	- 45 KGS	- 50 KGS	- 60 KGS	- 77 KGS	- 77 KGS
- 40 KGS	- 40 KGS	- 50 KGS	- 55 KGS	- 65 KGS	- 84 KGS	- 84 KGS
- 45 KGS	- 45 KGS	- 55 KGS	- 60 KGS	- 70 KGS	- 93 KGS	- 93 KGS
- 50 KGS	- 50 KGS	- 60 KGS	- 65 KGS	- 77 KGS	- 120 KGS	- 120 KGS
- 55 KGS	- 55 KGS	- 65 KGS	- 70 KGS	- 84 KGS	+ 120 KGS	+ 120 KGS
- 60 KGS	- 60 KGS	- 70 KGS	- 77 KGS	- 93 KGS		
- 65 KGS	- 65 KGS	- 75 KGS	- 84 KGS	+ 93 KGS		
- 70 KGS	- 70 KGS	- 80 KGS	+ 84 KGS			
+70 KGS	- 75 KGS	+ 80 KGS				
	+ 75 KGS					

Une tolérance de poids d'1 kg pour l'ensemble des catégories jeunes (Poussins à Cadets) et de 500 grammes pour les catégories Juniors, Seniors Amateurs (classes A et B) et Vétérans est acceptée.

Il n'existe pas de tolérance de poids pour la catégorie Seniors classe Pro.

7 – Classement des combattants Sénior

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

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

il n'est pas possible de changer de niveau de pratique au cours de la saison.

Après 7 victoires en classe B ou 10 combats, le licencié passe en classe A.



Après 5 victoires en classe A, le licencié peut, soit rester dans le format amateur en classe A, soit passer dans le format pro.

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

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

Ces règles de classement sont validées par la Direction technique Nationale de la FFKMDA.

8 - Les officiels

La tenue des Officiels de la compétition (superviseur, arbitres et juges) est la suivante :

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

En outre, l'arbitre portera obligatoirement une paire **de gants hygiéniques fins**.

Chaque compétition doit réunir en présence d'une équipe comprenant obligatoirement :

- Un Superviseur,
- Un opérateur scoring,
- un Arbitre de Pancrace de la FFKMDA,
- trois Juges de Pancrace de la FFKMDA,
- un Chronométrateur,
- un Médecin,

Cette équipe est complétée par la mise en place d'un DPS (disposition de protection et de secours).

Le **Superviseur** nommé par la FFKMDA, détermine le rôle de chaque officiel et veille à la vérification des documents fédéraux des combattants (documents médicaux réglementaires et licence annuelle de la FFKMDA) ainsi qu'au bon déroulement de la pesée des compétiteurs.

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





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

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

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

Dans une même compétition, pour une question d'éthique évidente (impossibilité d'être « juge et partie »), les fonctions d'arbitre et de coach sont incompatibles.

L'opérateur scoring doit assurer le déroulement des rencontres sur son aire et saisir les résultats.

9- L'arbitre

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

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

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

10- Les juges

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

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

11 - Les coaches

Tous les coaches doivent se présenter en tenue de sport correcte et propre, neutre ou au nom du club représenté, et ne comportant aucune inscription pouvant porter atteinte ou concurrence à l'image du PANCRACE et/ou à la FFKMDA. Tongs et claquettes sont interdites. Enfin, le port de la casquette ou de tout autre couvre-chef est également interdit.

Ils sont obligatoirement titulaires de la licence fédérale FFKMDA de la saison sportive en cours et de la qualification fédérale requise (minimum BMF2 pancrace pour les assauts sur tatami, minimum BMF3 pour les combats plein contact).





Pour l'ensemble des catégories amateurs (catégories jeunes, seniors B et A), seuls

deux coachs qualifiés (BMF2-assaut ou BMF3-combat) sont acceptés dans le coin du combattant.

Pour les combats en classe « PRO », trois coachs peuvent se tenir dans le coin du ring. En combat, et dans toutes les catégories et classes, seul le coach principal pourra pénétrer dans l'aire de combat pendant l'inter-round.

Les coachs devront se placer assis sur les chaises, à genoux ou accroupis dans la zone qui leur est réservée au coin de l'aire de combat. Ils ne doivent pas quitter cette zone pendant toute la durée de l'assaut ou du combat.

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

Les coachs doivent observer, en toutes circonstances, un comportement sportif exemplaire. Tout comportement contraire à l'éthique de la pratique du PANCRACE devra être pris en compte par les Juges et l'Arbitre au cours de leur appréciation du combat et pourra entraîner la disqualification du compétiteur mal accompagné.

12- Le médecin

Toute compétition de **PANCRACE** organisée sous l'égide de la FFKMDA doit voir la présence constante d'un Médecin et d'un dispositif prévisionnel de secours (DPS).

Le Médecin sera placé à la table des officiels. Dans tous les cas, la décision du Médecin est souveraine. Les conditions d'exercice du médecin de la compétition sont définies dans le règlement médical fédéral.

13- Conditions de participation

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

Un combattant dont le poids serait supérieur à celui prévu pour la catégorie dans laquelle il est engagé pourra se représenter à la pesée jusqu'à l'heure de clôture de cette dernière. La tolérance de poids est précisée à l'article 6 du présent règlement (Catégories de poids).

Si lors de la première pesée, un combattant est pesé à plus d'1kg au-dessus de la tolérance qui lui est accordée, il est disqualifié et n'est pas autorisé à effectuer une deuxième pesée.



Siège social : FFKMDA – 38 rue Malmaison – 93170 BAGNOLET
Arrêté de délégation ministérielle : NOR SPOV2209971A
SIRET: 507 458 735 00028 - CODE APE : 9312Z
Téléphone : 33 (0)1 43 60 53 95 – Courriel : contact@ffkmda.fr
Site : www.ffcmda.com





Au moment de la pesée, chaque athlète doit présenter obligatoirement sa licence/passeport FFKMDA pour la saison sportive en cours, ainsi que le document de santé (attestation de questionnaire de santé ou certificat médical d'aptitude à la pratique de ce sport en compétition selon la discipline pratiquée) pour la saison sportive en cours (de préférence sur passeport).

En ce qui concerne le CERTIFICAT MEDICAL, il convient de se référer au règlement médical fédéral.

Tout athlète ne pouvant présenter un passeport sportif rempli ou un document de santé tel qu'exigé par la réglementation ne pourra participer à aucun combat.

14- Règles de déroulement

Aucun combat ne peut se dérouler sans la présence du Médecin et des Officiels. Le Médecin ne pourra quitter sa place avant la décision finale du combat. Au cas où l'urgence conduirait le praticien à s'absenter, la compétition serait immédiatement interrompue jusqu'à son retour.

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

15- Déroulements des compétitions

- Seuls peuvent être présents sur l'aire de combat l'arbitre de la compétition et les deux combattants. Autour de cette aire réglementaire se trouvent les officiels et les coachs.
- Le combat commence et s'arrête aux commandements de l'arbitre : « Combattez ! » « Stop ! » « Séparez- vous ! »
- L'obéissance aux commandements de l'arbitre est la condition sine qua non de la poursuite de la compétition et toute technique portée alors que l'arbitre a ordonné l'arrêt du combat, entraîne la responsabilité juridique de son auteur concernant les effets que cette technique aurait pu causer à son adversaire.
- Plusieurs règlements sont en place pour les différentes catégories d'âges, qui définissent les règles officielles de compétition pour chacune d'elles.
- En combat catégorie Cadets ou Juniors, **pendant le combat au sol**, si un accessoire de protection (protège-dents, casque, gant) se trouve involontairement éjecté, quelle qu'en soit la raison, le combat se poursuit sans interruption tant qu'il se déroule au sol. **L'arbitre doit alors veiller à faire replacer l'accessoire de protection avant toute reprise de combat debout.**

Pour les catégories Seniors (classe B, A ou Pro), l'arbitre arrête le combat pour permettre au combattant de remettre en place l'ensemble des accessoires de protection.



Siège social : FFKMDA – 38 rue Malmaison – 93170 BAGNOLET
Arrêté de délégation ministérielle : NOR SPOV2209971A
SIRET: 507 458 735 00028 - CODE APE : 9312Z
Téléphone : 33 (0)1 43 60 53 95 – Courriel : contact@ffkmda.fr
Site : www.ffkmda.com





• Dans le cas où, pendant le combat au sol, le travail des athlètes est figé, l'arbitre les obligera à se relever, revenir au centre de l'aire de combat et le reprendre en position debout.

• Pour les finales régionales et nationales en Séniors Classe PRO, classe A et classe B : si aucun des deux combattants n'a obtenu la victoire, chaque juge doit obligatoirement désigner un vainqueur aux points. OBLIGATION DE DECISION.

Lors des combats organisés dans le cadre des galas (hors compétition fédérale officielle), en cas d'arrêt d'un combattant sur une blessure subie à la suite d'une technique interdite réalisée involontairement par son adversaire (choc de tête, doigt dans l'œil...), un no-contest peut être prononcé. Le no-contest a pour conséquence l'annulation du combat, qui n'apparaît donc pas dans le bilan (passeport) des combattants.

16- Sorties de l'aire de combat

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

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

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

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

17- Différentes sortes de victoire

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

• Victoire aux points (VP) :

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

Le Superviseur annonce le résultat qui peut revêtir deux formes :

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





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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Siège social : FFKMDA – 38 rue Malmaison – 93170 BAGNOLET
Arrêté de délégation ministérielle : NOR SPOV2209971A
SIRET: 507 458 735 00028 - CODE APE : 9312Z
Téléphone : 33 (0)1 43 60 53 95 – Courriel : contact@ffkmda.fr
Site : www.ffkmda.com





o Lorsque le comportement du combattant, ou celui de ses coachs, est inacceptable ou contrevient aux dispositions prévues à l'article III-11 du présent règlement (comportement inacceptable des deux combattants, non-respect des consignes de l'arbitre, comportement inacceptable des coachs).

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

o Lors du constat d'un événement ou comportement pouvant mettre en danger la sécurité des combattants, nuire au bon déroulement de la rencontre et à la promotion ou l'image du **PANCRACE** et de la FFKMDA en général.

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

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

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

A chaque décision de victoire avant la limite annoncée par l'arbitre (Hors Combat, Blessure, Supériorité technique, Abandon), les dispositions prévues par le règlement médical fédéral en matière de suivi des KO et de prévention des commotions cérébrales sont appliquées.

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

Les Juges doivent prendre systématiquement en compte :

- o Le nombre de combinaisons de percussions fortes
- o Le nombre d'amenée au sol
- o Les tentatives de soumissions
- o Les positions de contrôle debout et au sol
- o La combativité et la pugnacité



FÉDÉRATION
M E M B R E

Siège social : FFKMDA – 38 rue Malmaison – 93170 BAGNOLET
Arrêté de délégation ministérielle : NOR SPOV2209971A
SIRET: 507 458 735 00028 - CODE APE : 9312Z
Téléphone : 33 (0)1 43 60 53 95 – Courriel : contact@ffkmda.fr
Site : www.ffkmda.com





19- Notation technique

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

- o 10 points pour le vainqueur
- o 9 points pour le perdant
- o 8 points pour le perdant en cas d'écart très important (domination)
- o 1 point négatif par avertissement ou au bout de 4 remontrances

20- Communication des notes obtenues et réclamation

Toutes les décisions publiques sont définitives et ne peuvent être changées sauf si :

- des erreurs sont découvertes lors du calcul des points,
- un des juges déclare avoir fait une erreur et à inversé les scores des Pancratiastes,
- il y a violation évidente des règles de la FFKMDA.

Les vidéos ne sont recevables dans aucune forme de contestation.

En cas de contestation officielle, le superviseur la traitera immédiatement et annoncera le résultat officiel définitif.

IV- TECHNIQUES ET ACTES INTERDITS

1-Techniques interdites pour toutes les catégories

- Les frappes avec les coudes (debout ou au sol),
- Les frappes au sol avec pied, dès qu'une partie du corps de l'adversaire autre que ses deux pieds touchent le sol.
- Les frappes au sol avec genou à la tête, dès qu'une partie du corps de l'adversaire autre que ses deux pieds touchent le sol.
- Les coups de genou à la tête avec traction de la tête (volonté d'amener la tête au genou)
- Les frappes et pressions dans les yeux, la gorge (autres que les étranglements autorisés), les parties génitales, la nuque ou la colonne vertébrale.
- Toutes formes de projection visant à faire chuter l'adversaire sur la nuque ou sur le crâne
- Toute projection volontaire visant à faire chuter l'adversaire hors de l'aire de combat
- D'une manière générale, toutes techniques éliminées de la codification technique de la **Commission de PANCRACE** de la FFKMDA en raison de leur dangerosité.

2- Actes interdits pour toutes les catégories

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

- Mettre les doigts dans le nez, les yeux, la bouche de son adversaire,
- Saisir l'oreille ou mettre les doigts dans l'oreille de l'adversaire,
- Les clés et torsions de doigt ou d'orteil,
- Les torsions de nuque,
- Les clés de colonne vertébrale,



Siège social : FFKMDA – 38 rue Malmaison – 93170 BAGNOLET
Arrêté de délégation ministérielle : NOR SPOV2209971A
SIRET: 507 458 735 00028 - CODE APE : 9312Z
Téléphone : 33 (0)1 43 60 53 95 – Courriel : contact@ffkmda.fr
Site : www.ffkmda.com





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

V- REPERTOIRE DES TECHNIQUES AUTORISEES EN PANCRACE

1- Techniques de base

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

2- Techniques de percussion

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

3- Techniques de projection

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

4- Techniques de soumission

- Immobilisations au sol
- Clés de bras debout et au sol (épaule, coude, poignet)
- Clés de jambe debout et au sol (genou, cheville)
- Etranglement debout et au sol

5- Techniques de points de pression

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



Siège social : FFKMDA – 38 rue Malmaison – 93170 BAGNOLET
Arrêté de délégation ministérielle : NOR SPOV2209971A
SIRET: 507 458 735 00028 - CODE APE : 9312Z
Téléphone : 33 (0)1 43 60 53 95 – Courriel : contact@ffkmda.fr
Site : www.ffkmda.com

- Pressions sur les points des membres inférieurs

6- Techniques de défense

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

VI- REGLES APPLICABLES AUX DIFFERENTES CATEGORIES DE COMBATTANTS

1- Techniques autorisées **EN ASSAUT**

	POUSSINS	BENJAMINS	MINIMES	CADETS	JUNIORS	SENIORS VETERANS
COUPS DE POING (touches debout)	X (au corps)	X (au corps)	X	X	X	X
COUPS DE PIED (touches debout)	X (au corps)	X (au corps)	X	X	X	X
COUPS DE GENOU (touches debout)	<i>non autorisés</i>			X (au corps)	X (au corps)	X (au corps)
PROJECTIONS	X	X	X	X	X	X
IMMOBILISATION	X (sur le dos)	X (sur le dos)	X	X	X	X
CLES DE BRAS	<i>non autorisées</i>			X	X	X
CLES DE JAMBES DANS L'AXE	<i>non autorisées</i>			X	X	X
ETRANGLEMENTS	<i>non autorisés</i>				X	X

- L'assaut est une forme de pratique où la recherche du hors combat par percussion est interdite. La recherche de puissance dans les coups est interdite. Chaque coup doit être contrôlé et s'effectuer à la touche.

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

RAPPEL :

Les touches au visage sont interdites en poussin et benjamin.

Les étranglements sont interdits pour les enfants jusqu'à cadets inclus

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

*2- Techniques autorisées **EN COMBAT***

• Le combat est une forme de compétition où la recherche du hors combat par percussion est autorisée. Les coups sont délivrés à pleine puissance.

	JUNIORS	SENIORS Classe B	SENIORS Classe A	CLASSE PRO
COUPS DE POING – Frappe debout	X	X	X	X
COUPS DE POING – Frappe au sol		X (corps)	X (corps + visage)	X (corps + visage)
COUPS DE PIEDS – Frappe debout	X	X	X	X
COUPS DE GENOU – Frappe debout	X (au corps)	X (corps+visage)	X (corps+visage)	X (corps+visage)
PROJECTIONS	X	X	X	X
IMMOBILISATION	X	X	X	X
CLES DE BRAS	X	X	X	X
CLES DE JAMBES DANS L'AXE	X	X	X	X
CLES DE JAMBES EN TORSION				X
ETRANGLEMENTS, CLES sans rotation de la tête	X	X	X	X

RAPPEL : Sont interdits

- les frappes avec les coudes (debout ou sol),
- les frappes au sol avec pied,
- Les frappes au sol avec genou à la tête, dès qu'une partie du corps de l'adversaire autre que ses deux pieds touchent le sol.
- les coups de genou à la tête avec traction de la tête vers le bas.

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

	POUSSIN / BENJAMIN MINIME CADET		JUNIORS, VETERANS, SENIORS Classe B et Classe A		SENIORS CLASSE PRO	
	FEMME	HOMME	FEMME	HOMME	FEMME	HOMME
Short de pancrace	X	X	X	X	X	X
Tee shirt Rashgard	X	X	X	Facultatif	X	
Casque	X	X	X	X		
Protège-dents	X	X	X	X	X	X
Protèges-tibias (chaussettes)	X	X	X	X		
Coquille	X	X	X	X	X	X
Protège-poitrine	X		X		X	
Bandages	Facultatif	Facultatif	Facultatif	Facultatif	X (bandage dur autorisé)	X (bandage dur autorisé)
Mitaines homologuées	Mitaines sparring (bombées)	Mitaines sparring (bombées)	Mitaines sparring (bombées)	Mitaines sparring (bombées)	Mitaines pro	Mitaines pro

Les combattants **CLASSE PRO** peuvent mettre des bandages « durs » aux mains.

Les bandages doivent être de type « bandes chirurgicales » et recouverts de ruban adhésif de type « Strappal » ou « Elasto » pour protéger la tête des métacarpiens, leurs phalanges, ainsi que le poignet.

Les bandages ne doivent pas excéder 1 cm d'épaisseur au-dessus de la tête des 4 derniers métacarpiens.

L'emploi de tout bandage non conforme à cette description est formellement interdit.

Une **paire de chevillères** simples et souples sans renfort ni armature **est autorisée**.
Les chevillères sont autorisées sous le protège tibias/pieds en amateur.



En combat, les bandes de contention (aussi appelées "strapping") simples et souples de cheville sont autorisées : elles sont composées de bande adhésive et éventuellement d'une couche de bande de mousse spécifique en protection de la peau. Il est interdit d'ajouter par-dessus la contention des compresses, du scotch, des bandages ou d'autres produits ou matériels. En Pro, elles doivent être sous la chevillère et ne pas dépasser de celle-ci.

VII – COMPETITIONS ET CHAMPIONNATS

Art.7.1 Compétitions

Les compétitions officielles de la FFKMDA, sont les Championnats, Coupes, Opens, Trophées et Galas (pour les catégories d'âges autorisées) organisées directement par la fédération ou par ses organes déconcentrés (ligues KMDA).

Les compétitions autorisées par la FFKMDA sont les galas organisés par des structures, associatives ou privées, affiliées à la FFKMDA et dont les conditions d'organisation sont conformes au cahier des charges FFKMDA.

Les challenges club ne sont pas des compétitions officielles ou autorisées, mais des rencontres amicales, dûment déclarées auprès des ligues régionales et organisées dans le respect du cahier des charges fédéral.

Les inscriptions aux championnats officiels se font via la plateforme compétition fédérale.

L'utilisation de la scoring web pour administrer la compétition officielle amateur est à privilégier (pesée, tableaux, résultats).

Lors des championnats et coupes de France se déroulant sur deux jours, si le programme prévisionnel indique plus de 9h de compétition par aire de combat et par jour, la décision de réduire la durée ou/et le nombre de rounds, peut être prise.

Cette décision doit être validée conjointement par le responsable de la CNJA, le responsable de la CN concernée et par la direction technique nationale.

Art. 7.2 Equipement pour les compétitions

Les organisateurs des compétitions (championnats, coupes, galas, trophées et open) doivent fournir l'équipement nécessaire pour déroulement du tournoi :

- Des balances mécaniques ou électroniques (minimum deux)
- Un amplificateur avec un nombre suffisant de microphones
- Des équipements pour nettoyer et sécher le sol
- Pour chaque tatami une éponge couleur vive (pour matérialiser la fin d'un round) ou un gong par enceinte de combat



Siège social : FFKMDA – 38 rue Malmaison – 93170 BAGNOLET
Arrêté de délégation ministérielle : NOR SPOV2209971A
SIRET: 507 458 735 00028 - CODE APE : 9312Z
Téléphone : 33 (0)1 43 60 53 95 – Courriel : contact@ffkmda.fr
Site : www.ffkmda.com





- Des minuteurs pour toutes les tables des officiels.
- Chaque aire de combat doit être numérotée
- Un affichage adéquat du numéro du combat en cours
- Un affichage adéquat du temps

Art. 7.3 Tirage au sort

Un logiciel de tirage au sort et de compétitions sera proposé par la fédération aux organisateurs de manifestations officielles amateur (scoring).

Si dans une catégorie, il y a un nombre impair de combattants, le tenant du titre sera qualifié d'office dans le premier tour. Si aucun tenant du titre n'est présent, un tirage au sort sera effectué pour définir le combattant qui passera directement au tour suivant.

Chaque liste de tirage au sort doit comporter les éléments suivants : nom du tournoi, date et lieu, sexe, âge, catégorie de poids, nom du compétiteur, club et nombre de combats. Chaque liste de tirage au sort doit être imprimée en trois exemplaires – une pour le délégué officiel responsable de toute la compétition, une pour le superviseur de la surface de combat et une pour l'affichage.

Art. 7.4 Calendrier des compétitions FFKMDA

Le calendrier des compétitions de la FFKMDA sera disponible sur le site officiel à tout moment. Le calendrier des compétitions de la FFKMDA comportera :

- Les dates et lieux des championnats de France
- les dates et lieux des coupes de France
- les dates et lieux des éventuels open ou autres compétitions organisés par la FFKMDA
- Une période imposée, figurera sur le site fédéral, pour les organisations des championnats régionaux et des coupes régionales.

Art. 7.5. CHAMPIONNATS OFFICIELS ET COUPES

CHAMPIONNATS DE FRANCE

Le championnat de France se déroule en deux temps :



FÉDÉRATION
M É M B R E

Siège social : FFKMDA – 38 rue Malmaison – 93170 BAGNOLET
Arrêté de délégation ministérielle : NOR SPOV2209971A
SIRET: 507 458 735 00028 - CODE APE : 9312Z
Téléphone : 33 (0)1 43 60 53 95 – Courriel : contact@ffkmda.fr
Site : www.ffcmda.com


MINISTÈRE
DES SPORTS
ET DES JEUX OLYMPIQUES
ET PARALYMPIQUES
*Liberté
Égalité
Fraternité*



- les sélections régionales (championnat de ligue) en début de saison (période indicative : octobre à janvier) ;
- les phases finales nationales en deuxième partie de saison (période indicative : février à mai).

Les clubs ne peuvent pas inscrire au championnat plus de deux combattants dans une même catégorie d'âge et de poids.

Seuls les combattants titulaires du grade exigé peuvent participer aux différentes phases du championnat de France.

Qualifications aux phases finales nationales :

Quota régional :

Pour chaque catégorie d'âge et de poids, en COMBAT (juniors, seniors B et seniors A) comme en ASSAUT (poussins / benjamins / minimes / cadets / juniors) :

- ligue de moins de 7000 licenciés : 1 qualifié par ligue (champion de ligue)
- ligue de 7000 licenciés ou plus : 2 qualifiés par ligue (finalistes)

Bonus : pour les ligues de moins de 7 000 licenciés, dans chaque catégorie d'âge et de poids comptant 8 participants ou plus, 1 qualifié supplémentaire (finaliste). La fédération est informée des différents bonus par le CTL lors de la transmission des résultats.

- EN ASSAUT SENIOR ET VETERAN : 1 seul qualifié par ligue (le champion), quel que soit le nombre de licenciés dans la ligue ou d'engagés dans la catégorie.

Demande de qualification d'office à la phase finale du championnat de France:

Peuvent être exemptés de participation aux sélections régionales (championnat de ligue) sur demande écrite du club adressée au directeur technique national (demande à effectuer avant le premier tour des championnats de la ligue concernée) les vainqueurs des championnats de France de la saison précédente, s'ils s'inscrivent dans la même catégorie (âge, sexe, poids, classe) que celle dans laquelle ils ont obtenus leur titre ; pour les catégories Jeunes uniquement (poussins à juniors), une demande de qualification dans une catégorie de poids immédiatement supérieure peut être acceptée.

En championnat de France, il n'est pas possible de changer de catégorie de poids en cours de saison. Le compétiteur reste dans la catégorie de poids d'engagement toute la saison dans le cadre du championnat.



Siège social : FFKMDA – 38 rue Malmaison – 93170 BAGNOLET
Arrêté de délégation ministérielle : NOR SPOV2209971A
SIRET: 507 458 735 00028 - CODE APE : 9312Z
Téléphone : 33 (0)1 43 60 53 95 – Courriel : contact@ffkmda.fr
Site : www.ffcmda.com





Les combattants issus d'une même ligue (quota, bonus ou qualifiés d'office) sont éloignés l'un de l'autre lors de la composition du tableau de la phase nationale.

Titre de Champion France pour les athlètes uniques

Le titre de champion de France pourra être délivré à un compétiteur (athlète unique) même en cas de forfait de dernière minute de son adversaire lors des phases finales. Toutefois, seuls pourront être déclarés champions de France les combattants qui auront remporté au moins un combat en phase régionale de ce championnat.

Dans ce cas, aucun remboursement du compétiteur titré n'est possible.

Forfait abusif au championnat de France

Pour participer aux phases finales des championnats de France de la FFKMDA, un ou plusieurs chèques de caution du club à l'ordre de la FFKMDA sont obligatoires.

Ces chèques de caution concernent les combattants qualifiés aux phases finales nationales. Les clubs ayant des combattants qualifiés aux phases finales des championnats de France doivent remettre le ou les chèques à la ligue lors des phases qualificatives. La ligue devra impérativement transmettre les chèques des clubs (attention chèque de l'association obligatoire) à la fédération en même temps que la liste des qualifiés. Les chèques, établis à l'ordre de la FFKMDA, ne sont pas encaissés et suivent les compétiteurs qualifiés.

Les clubs qui n'auront pas versé les chèques de caution ne seront pas autorisés à participer aux phases finales des championnats de France.

- **Modalités de production des chèques et d'encaissement**

Le chèque sera encaissé si le club n'informe pas la fédération des compétiteurs forfaits au moins 96h avant la pesée de la compétition nationale (sauf cas de force majeure tels que : accident, décès ou maladie importante justifiés par un certificat médical et/ou factures).

- Pour les championnats de France en plein contact : 1 chèque de 150 euros pour chaque combattant du club qualifié. Exemple : 4 combattants qualifiés en pancrace : 4 chèques de 150 euros.

- Pour les championnats de France en assaut sur tatami : 1 chèque de 300 euros du club pour l'ensemble des compétiteurs qualifiés. Ce chèque concerne tous les compétiteurs du club qualifiés en assaut (tatami) par championnat. Il est encaissé quel que soit le nombre de forfait, si et seulement si le club n'a pas informé la fédération de l'absence des combattants avant le délai légal de 96h, sauf cas de force majeure.

Tous les chèques de caution non utilisés seront détruits à l'issue de la saison sportive.



Siège social : FFKMDA – 38 rue Malmaison – 93170 BAGNOLET
Arrêté de délégation ministérielle : NOR SPOV2209971A
SIRET: 507 458 735 00028 - CODE APE : 9312Z
Téléphone : 33 (0)1 43 60 53 95 – Courriel : contact@ffkmda.fr
Site : www.ffcmda.com



*Modalités d'indemnisations forfaitaires

La fédération pourra, avec le chèque de caution du club défaillant et à hauteur du préjudice mais avec comme plafond le montant du chèque, indemniser un club ayant un combattant lésé qui se serait retrouvé seul dans la catégorie de poids du fait de forfaits injustifiés du ou des adversaires le jour de la pesée et sans en avoir informé la fédération durant la période légale (96h).

Mode de réparation : le club demandeur du combattant lésé doit envoyer à la fédération une lettre de demande (ou par email) d'indemnisation des frais engagés en rappelant les faits (nom, prénom, licence, catégorie d'âge et de poids et championnat). La demande doit être accompagnée des factures (originales ou copies) justifiant des sommes dépensées. Les indemnisations pourront être effectués sur la base des frais réels engagés concernant un ou des combattants en particulier (nominatif).

Exemple d'indemnisation accordée : billet de train nominatif 2ème classe / chambre d'hôtel.
Exemple d'indemnisation refusée : tickets de péage et d'essence dans un véhicule comprenant d'autres personnes du club ayant effectivement participé au championnat.

Les chèques de caution encaissés par la fédération qui n'auraient pas été utilisés pour indemniser les clubs victimes de l'absence non déclarée des adversaires, seront reversés à des associations nationales reconnues par l'Etat luttant contre les discriminations et les violences dans le sport.

Art. 7.6 Pour les championnats et coupe, niveau France

Le lieu choisi pour l'organisation d'une compétition de ces niveaux :

- Sera une salle pouvant recevoir au minimum 500 spectateurs assis
- Doit fournir un bon espace pour les Rings ou tatamis (entre 3 et 6)
- Doit avoir une partie réservée à la pesée (homme et femmes séparés)
- Doit avoir une partie réservée à l'échauffement pour accueillir le nombre de participants
- Doit avoir des zones pour les arbitres, organisateurs et officiels FFKMDA
- Doit avoir des vestiaires pour les combattants
- Doit avoir une salle, équipée d'une pièce d'eau, pour le contrôle anti-dopage.

Art. 7.7 Pour les championnats et coupe, niveau Régional

L'endroit pour une compétition de ces niveaux :

- Sera une salle pouvant recevoir au minimum 300 spectateurs assis
- Doit fournir un bon espace pour les Rings ou tatamis (entre 1 et 3)



Siège social : FFKMDA – 38 rue Malmaison – 93170 BAGNOLET
Arrêté de délégation ministérielle : NOR SPOV2209971A
SIRET: 507 458 735 00028 - CODE APE : 9312Z
Téléphone : 33 (0)1 43 60 53 95 – Courriel : contact@ffkmda.fr
Site : www.ffcmda.com





- Doit avoir une partie réservée à la pesée

(homme et femmes séparés)

- Doit avoir une partie réservée à l'échauffement pour accueillir le nombre de participants
- Doit avoir des zones pour les arbitres, organisateurs et officiels FFKMDA
- Doit avoir des vestiaires pour les combattants
- Doit avoir une salle, équipée d'une pièce d'eau, pour le contrôle anti-dopage.

Art. 7.8 Buvette

Une buvette sera prévue par l'organisateur de la compétition. Il devra y avoir au minimum du thé, du café et des boissons sans alcool (sauf salle dans Paris).

Art. 7.9 La nationalité d'un combattant

Pour participer aux championnats officiels organisés par la FFKMDA et ses organes déconcentrés (sélection de ligues et phase nationale du championnat de France), il faut :

- Être de nationalité française ou être de nationalité étrangère résidant en France ;
- S'inscrire aux sélections de ligues du lieu de résidence.

Pour les athlètes de nationalité étrangère, une obligation de résidence régulière sur le territoire Français sera exigée pour valider la participation au championnat. Une pièce d'identité valide indiquant le lieu de résidence (exemple titre de séjour) devra être produite.

Art. 7.10 Lutte anti-dopage

Tout combattant qui refuse de se soumettre à un examen médical ou à un test anti-dopage avant ou après un combat est immédiatement disqualifié avant de comparaître devant la commission de discipline fédérale compétente.

Art. 7.11 Religion / Culte

Aucun signe ostentatoire, ni aucune pratique en lien avec une religion n'est autorisée dans les enceintes de pratiques sportives et compétitives.

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



Siège social : FFKMDA – 38 rue Malmaison – 93170 BAGNOLET
Arrêté de délégation ministérielle : NOR SPOV2209971A
SIRET: 507 458 735 00028 - CODE APE : 9312Z
Téléphone : 33 (0)1 43 60 53 95 – Courriel : contact@ffkmda.fr
Site : www.ffcmda.com