



## **BANDO ET BOXE BIRMANE**

### **« Thaing Bando et Lethwei »**

**2023**

## **REGLEMENT**

### **REGLES DE NABAN CONTROLE**

**Naban = Lutte Birmane**

**Le présent règlement est édicté sur la base du règlement de l'ITBA**  
International Thaing Bando Association

# Sommaire

<b><u>Art. 1. MODIFICATION DES REGLES</u></b> .....	
<b><u>Art. 2. SANTE ET SECURITE DES LUTTEURS</u></b> .....	
<b><u>Art. 3. GENERALITES</u></b> .....	
<b><u>Art.4. COMPETITIONS</u></b> .....	
<b><u>Art.5. TENUES</u></b> .....	
<b><u>Art.6. EXAMEN MEDICAL - PESEE ET CLASSIFICATION DE POIDS POUR LES COMPETITIONS</u></b> .....	
<b><u>Art.7. L'AIRE DE COMBAT ET LA SECURITE</u></b> .....	
<b><u>Art.8. ROUNDS</u></b> .....	
<b><u>Art.9.LES ENTRAÎNEURS</u></b> .....	
<b><u>Art.10.ARBITRES ET JUGES ET RESPONSABLES</u></b> .....	
<b><u>Art.11.L'ARBITRE</u></b> .....	
<b><u>Art.12.JUGES</u></b> .....	
<b><u>Art.13.CHRONOMETREUR ET SPEAKER</u></b> .....	
<b><u>Art.14.DECISIONS</u></b> .....	
<b><u>Art.15 LES TECHNIQUES AUTORISÉES ET DEROULEMENT DU LUTTEE</u></b>	
<b><u>Art.16 COMPTABILITES DES POINTS</u></b> .....	
<b><u>Art.17. TECHNIQUES INTERDITES</u></b> .....	
<b><u>Art.18. MEDECIN</u></b> .....	
<b><u>Art.19. PROCEDURE APRES KNOCK-OUT. RSC ET R.S.C.H</u></b> .....	
<b><u>Art.20. SALUT BANDO NABAN</u></b> .....	
<b><u>Art.21. ANTIDOPAGE</u></b> .....	
<b><u>Art.22. LA NATIONALITÉ D'UN LUTTEUR</u></b> .....	
<b><u>Art.23. RELIGION / CULTE</u></b> .....	
<b><u>Art.24. NOTE</u></b> .....	

## Art. 1. MODIFICATION DES REGLES

Les règles contenues dans ce document constituent les règles officielles de la FFKMDA qui organise les compétitions d'arts martiaux originaires du Myanmar sur le territoire français. Ces règles doivent régir toutes organisations de rencontres en « CONTROLE » (Naban) de la FFKMDA. Celles-ci sont appelées :

- Naban : nom birman.
- Naban – Grappling Light : en Amérique du Nord.
- Naban Controlé : en Europe et le reste du monde

L'application de ces règles étant la responsabilité des représentants officiellement désignés par la FFKMDA.

L'emploi de ces règles sont conformes aux règlements internationaux (hors sanction fédérale), il n'entraîne pas la responsabilité de la Fédération Mondiale :

International Thaing Bando Association.

## Art. 2. SANTE ET SECURITE DES LUTTEURS

La FFKMDA applique une réglementation spécifique sur la lutte contre le dopage. Chaque Lutteur est obligé de respecter la réglementation antidopage pendant et en dehors des compétitions.

La FFKMDA autorise un maximum de 10 luttes par jour pendant les compétitions nationales relevant de son autorité.

La FFKMDA a mis en place des procédures de contrôle médical et des directives pour la sécurité et la santé des Lutteurs. Ces éléments sont référencés au sein du règlement médical de la FFKMDA validé en comité directeur. Les certificats médicaux valables pour la compétition sont ceux du passeport sportif et/ou les certificats types fournis par la fédération.

Les documents médicaux exigibles sont indiqués dans le règlement médical de la FFKMDA.

Les mineurs qui participent à une compétition doivent fournir une autorisation parentale de pratique et de soins signée (modèle fédéral).

## Art. 3. GENERALITES

### **Art.3.1 Base**

La base de toutes les compétitions de Naban Controlé est honneur, fairplay, courage et compétition honnête.

Les résultats des assauts détermineront le classement et le résultat final du Lutteur, du club ou de l'équipe en compétition.

Les résultats et classements atteints par des actes déshonorants ne seront pas reconnus par les juges ni les arbitres, de plus les officiels entameront des procédures de sanction.

Toutes les compétitions relevant de la FFKMDA, dans la discipline Naban Controlé, doivent se dérouler selon ces règles.

Toutes les compétitions et Luttes sont sur une base volontaire. De plus toutes les activités de Naban Controlé doivent être basées sur le fairplay, le respect de tous les participants et officiels ainsi que la stricte application des règlementations techniques de la FFKMDA.

Tous les sportifs, entraîneurs, officiels, représentants, organisateurs et membres affiliés à la FFKMDA, doivent respecter les règlements FFKMDA et le code du sportif.

Toutes les compétitions de la FFKMDA ou placées sous son égide participent à la promotion et au développement du Naban Controlé.

### **Art.3.2 Compétitions**

Les compétitions officielles de la FFKMDA, dans la discipline Naban Controlé sont:

- Coupes, Open et Trophée pour les catégories d'âges autorisées.

Lors des 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.3.3 Equipement pour les compétitions**

Les organisateurs des compétitions doivent fournir l'équipement nécessaire pour le déroulement de celle-ci:

- Des balances mécaniques ou électroniques (minimum deux)
- Un amplificateur avec un nombre suffisant de microphones
- Des équipements pour nettoyer et sécher le sol
- Chaque aire de combat doit être numérotée
- Un affichage adéquat du numéro de l'assaut en cours
- Un affichage adéquat du temps

### **Art.3.4 Tirage au sort**

Chaque liste de tirage au sort doit comporter les éléments suivants : nom du tournoi, date et lieu, nom de la discipline, sexe, âge, catégorie de poids, nom du compétiteur, club et nombre de combats.

### **Art.3.5 Calendrier des compétitions FFKMDA**

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

- les dates et lieux des coupes fédérales de Naban Controlé
- les dates et lieux des éventuels opens ou autres compétitions organisés par la FFKMDA

## **Art.4. COMPETITIONS**

### **Art.4.1 Pour les coupe de France**

Le lieu pour accueillir une compétition de ces niveaux :

- Sera une salle pouvant recevoir au minimum 300 spectateurs assis
- Doit fournir un bon espace pour les aires de Naban Controlé en tatami (entre 2 et 10 tatamis)
- Doit avoir une partie réservée à l'échauffement pour accueillir le nombre de participants
- Doit fournir un espace adapté à la pesée
- Doit avoir des zones pour les arbitres, organisateurs et officiels FFKMDA
- Doit avoir des vestiaires pour les Lutteurs.
- Doit avoir une salle, équipée d'une pièce d'eau, pour le contrôle anti-dopage.

### **Art.4.2 Pour les coupes de niveau Régional**

L'endroit pour une compétition de ces niveaux :

- Sera une salle pouvant recevoir au moins 200 spectateurs assis
- Doit fournir un bon espace pour les aires (entre 2 et 8 tatamis)
- Doit avoir une partie réservée à l'échauffement pour accueillir le nombre de participants
- Doit fournir un espace adapté à la pesée
- Doit avoir des zones pour les arbitres, organisateurs et officiels FFKMDA
- Doit avoir des vestiaires pour les Boxeurs
- Doit avoir une salle, équipée d'une pièce d'eau, pour le contrôle anti-dopage.

### **Art.4.3 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. Pour la commune de Paris, les buvettes ne sont pas autorisées dans les gymnases de la capitale.

## **Art.5.TENUES**

Le Lutteur devra obligatoirement s'équiper selon les règles suivantes :

## Vêtements

La publicité est interdite sur la tenue des combattants, seul l'insigne de la discipline BANDO et/ou Banshay et/ou Lethwei et/ou Naban et/ou Cakkabyuha et/ou Thaïng» sont autorisés et ses composantes ainsi que le logo du club peuvent être apposés.

T-shirt ajusté au corps (type « rashguard ») à manches longues ou courtes.

Short ou pantalon : les fermetures éclair, bouton ou poche ne sont pas autorisés. Un combattant (femme uniquement) peut porter un legging sous son short.

Ou Kimono de Judo autorisé.

Le protège dent est obligatoire.

La coquille peut être portée pour la catégorie masculine. Pour les féminines, les coques de poitrine peuvent être portées.

Possibilité de porter des protèges oreilles ou casque de lutte. Les chaussures de lutte sont interdites.

Le compétiteur doit veiller à se présenter sur la surface de compétition en tenue complète, hygiène et propreté irréprochable (cheveux attachés, si longs, avec un élastique uniquement). Les ongles des mains et des pieds seront coupés courts, et ils ne porteront pas d'objets personnels (chaîne, boucle d'oreille, montre, piercing...). La barbe doit être taillée à une longueur de 3cm maximum.

L'utilisation de la vaseline est interdite.

Dans les compétitions : Pour les femmes, le port du débardeur ou d'une brassière sont autorisés. Les teeshirts ayant des inscriptions de type « BANDO et/ou Banshay et/ou Lethwei et/ou Naban et/ou Cakkabyuha et/ou Thaïng» sont autorisés.

## Protège-dents

Les protège-dents doivent être en matière caoutchouc/plastique souple et flexible. Une protection pour la dentition complète (double) ou uniquement pour la dentition du haut (simple) est autorisée. Le protège-dents doit permettre une respiration libre et être adapté à la configuration de la bouche du compétiteur. Il n'est pas permis d'utiliser un protège-dents sur un appareil de correction dentaire (bagues, contentions) à moins qu'un certificat d'un dentiste ne l'autorise. L'utilisation d'un protège-dents est obligatoire pour toutes les catégories d'âges.

## Éléments non autorisés

Aucun autre élément ne peut être porté durant la compétition : l'utilisation de graisse, vaseline, huile, ou tout produit pouvant être dangereux pour l'adversaire, est interdite sur le visage, les bras ou toute autre partie du corps.

## Art.6. EXAMEN MEDICAL - PESEE ET CLASSIFICATION DE POIDS POUR LES COMPETITIONS

### Examen médical

Lors de la pesée : un compétiteur doit être en possession de ses documents médicaux ou attestation justifiant son aptitude à participer à la compétition, conformément à la réglementation médicale de la FFKMDA sous peine d'être exclu.

Par ailleurs, le Lutteur devra présenter son passeport sportif de la FFKMDA (avec photo obligatoire), pour la saison en cours.

Un Lutteur ne sera pas autorisé à prendre part à un assaut s'il a un pansement sur une plaie, une coupure, une blessure, une lacération, ou une blessure sanglante sur la tête ou le visage, y compris sur le nez et les oreilles.

## Art 7. L'AIRE DE COMBAT ET LA SECURITE

La surface de compétition est constituée de tapis d'arts martiaux / sports de combat destinés à absorber suffisamment les chutes (épaisseur minimale : 4 cm). Ce praticable sera carré et aura pour dimension : minimum 6 mètres par 6 mètres et maximum 10 mètres par 10 mètres, plus une bande de sécurité supplémentaire d'un mètre minimum afin de signaler les sorties. Cette bande doit être de couleur différente.

Pour les plus jeunes, de poussin(ne) à Benjamin(e), le praticable pourra être de moindre dimension, soit un minimum de 4 mètres par 4 mètres.

Peut être également utilisé, un praticable carré ou octogonal de 12 m sur 12 m, dans lequel est inscrite une surface circulaire de 7 m de diamètre, entourée par un anneau de sécurité de 1 m de large.

Au centre de l'aire de combat, deux bandes adhésives de même longueurs (50 cm), parallèles et face à face marquent l'emplacement où devra se trouver chaque athlète au début du combat, elles seront séparées d'un mètre.

Le praticable sera installé au milieu de la salle de sport, l'extérieur de celui-ci se situera au minimum à 1,5 mètres de tout obstacle (chaise, mur, barrière, spectateur...).

### Catégories de poids et d'âge

Les compétitions en Lutte Soumission sont accessibles pour les catégories poussins, benjamins, minimes, cadets, juniors seniors et vétérans. Les sur classements d'âges sont interdits. La mixité est interdite.

ASSAUT	ASSAUT	ASSAUT	ASSAUT	ASSAUT	ASSAUT	ASSAUT	ASSAUT
<b>POUSSIN M/F</b>	<b>BENJAMIN/M F</b>	<b>MINIME FILLE</b>	<b>MINIME GARCONS</b>	<b>CADETTE</b>	<b>CADET</b>	<b>JUNIOR FEMININE</b>	<b>JUNIOR MASCULIN</b>
8/9ans	10/11ans	12/13ans	12/13ans	14/15ans	14/15ans	16/17ans	16/17ans
TATAMI	TATAMI	TATAMI	TATAMI	TATAMI	TATAMI	TATAMI	TATAMI
-18kg	-23kg	-28kg	-28kg	-37kg	-37kg	-45 kg	-45 kg
-23kg	-28kg	-32kg	-32kg	-42kg	-42kg	-48 kg	-48 kg
-28kg	-32kg	-37kg	-37kg	-46kg	-47kg	-51 kg	-51 kg
-32kg	-37kg	-42kg	-42kg	-50kg	-52kg	-54 kg	-54 kg
-37kg	-42kg	-46kg	-47kg	-55kg	-57kg	-57 kg	-57 kg
-42kg	-47kg	-50kg	-52kg	-60kg	-63kg	-60 kg	-60 kg
-47kg	-52kg	-55kg	-57kg	-65kg	-69kg	-63,5 kg	-63,5 kg
+47 kg	+52kg	-60kg	-63kg	+65 kg	-74kg	-67 kg	-67 kg
		+60kg	-69kg		+74kg	-71 kg	-71 kg
			+69kg			+71 kg	-75 kg
							-81 kg
							-86 kg
							+86 kg

Un licencié reste dans la même catégorie d'âge (exemple cadet) toute la saison sportive (du 01 septembre au 31 août) : par exemple un cadet en début de saison reste cadet jusqu'à la fin de la saison, même si ce dernier a 16 ans pendant celle-ci.

### La pesée

Dans les compétitions relevant de la FFKMDA, les règles suivantes doivent être respectées :

- Les Lutteurs de chaque catégorie de poids seront pesés soit la veille de la compétition et/ou le matin de la compétition.
- Chaque Lutteur ne peut être pesé officiellement qu'une seule fois. Le poids enregistré à cette occasion sera définitif. Il est cependant autorisé, pour un Lutteur qui n'a pas atteint le bon poids pendant la pesée officielle, de revenir au maximum 15 minutes avant la fin de la pesée. Dans le cas où il n'atteint toujours pas le poids attendu, il est disqualifié.
- Le poids est celui affiché par la balance lorsque le Lutteur est déshabillé ou en short. Le poids doit être affiché en mesure métrique. Les balances électroniques digitales peuvent être utilisées. Un compétiteur est autorisé à combattre uniquement dans la catégorie définie à la pesée et à condition que le poids enregistré corresponde à la catégorie de poids ou le Lutteur était inscrit (ou préinscrit).
- Tous les Lutteurs doivent être en possession du passeport et des documents médicaux sous peine de ne pas participer.

- Une tolérance de poids de 1kg est possible pour les catégories de poussins à cadets inclus, comprenant les 200 grammes de la tolérance des balances. Pour les juniors, seniors et vétérans, 200 grammes de tolérance.

\*Catégories de poids pour les séniors et vétérans en assaut:

ASSAUT	ASSAUT
<b>SENIOR &amp; VETERAN FEMININE</b>	<b>SENIOR &amp; VETERAN MASCULIN</b>
<b>41 ans à 50 ans inclus</b>	<b>41 ans à 50 ans inclus</b>
<b>-50kg</b>	<b>-57kg</b>
<b>-55kg</b>	<b>-63kg</b>
<b>-60kg</b>	<b>-69kg</b>
<b>-65kg</b>	<b>-74kg</b>
<b>-70kg</b>	<b>-79kg</b>
<b>+70kg</b>	<b>-84kg</b>
	<b>-89kg</b>
	<b>-94kg</b>
	<b>+94kg</b>

## Art 8. ROUNDS

Temps de combat **Naban** Controlé

### Les rounds

La durée des rounds est la suivante :

Pour les poussins jusqu'à cadets : round de 2 minutes si pas de vainqueur temps additionnel de 1 minute si toujours pas de vainqueur, la victoire sera sur décision de l'arbitre et des juges.

Pour les juniors, séniors, vétérans : round de 3 minutes si pas de vainqueur temps additionnel de 3 minutes si toujours pas de vainqueur, la victoire sera sur décision de l'arbitre et des juges.

Appel des Lutteurs:

- Après trois appels (intervalles d'une minute entre chaque appel) si le Lutteur ne se présente pas sur le tatami, le responsable de surface donnera l'ordre au chronométrateur de démarrer le chrono. (Le Lutteur en retard ou qui se présente sans son équipement réglementaire aura un point négatif avant de démarrer la rencontre).
- Si le Lutteur ne se présente pas dans un délai de deux minutes après enclenchement du Chrono, le responsable de surface fera signe à l'arbitre et annoncera le vainqueur du match par forfait.

## Art.9.LES ENTRAÎNEURS

Chaque Lutteur a le droit à un seul entraîneur dans son coin, titulaire du BMF2 au minimum et licencié, qui devra respecter les règles suivantes :

Seule cette personne aura accès à l'aire de compétition.

Durant la lutte, il sera assis au bord du tapis sur une chaise mise à sa disposition.

Le superviseur général lors de chaque compétition devra organiser une réunion avec les juges/arbitres et les entraîneurs qui vont officier, afin de souligner que les règles FFKMDA seront suivies et que les Lutteurs et les entraîneurs qui enfreindront ces règles seront susceptibles non seulement de perdre des points mais également la compétition.

Aucun conseil, aucune assistance ni encouragement ne seront donnés à un compétiteur par un entraîneur durant le déroulement des rounds (l'entraîneur doit être silencieux). Si un entraîneur viole ces règles, il peut recevoir un avertissement ou être disqualifié. Son Lutteur peut également être mis en garde, recevoir un avertissement ou être disqualifié par l'arbitre pour des infractions commises par ses entraîneurs. Chaque remarque faite par l'arbitre à un entraîneur ne respectant pas cette règle sera considérée comme une remontrance.

Tout entraîneur ou officiel qui encourage ou incite les spectateurs en parole ou par des gestes dans le but de conseiller ou encourager un Lutteur durant la progression d'un round, ne sera pas autorisé à agir en tant qu'entraîneur durant la compétition lors duquel l'infraction a été commise.

Si un entraîneur est retiré du coin par l'arbitre, il n'officiera plus durant cette session de la compétition. Une fois qu'un entraîneur est retiré du coin par l'arbitre, il devra quitter la salle de compétition pour le reste de la session. Si cela se produit durant un tournoi, il ne pourra plus agir comme entraîneur tout au long du dit tournoi. L'entraîneur sera toutefois autorisé à s'installer dans les tribunes.

#### La tenue de l'entraîneur

Les entraîneurs doivent s'habiller en survêtement et en chaussures de sport (baskets), sans couvre-chef (casquette, etc.)

Dans le cas contraire, ils ne seront pas autorisés à officier auprès du Lutteur.

### Art.10.ARBITRES ET JUGES ET RESPONSABLES

Pour tous les juges et arbitres d'une compétition, l'utilisation du téléphone portable est strictement interdite pendant qu'ils officient.

#### Superviseur général de manifestation

Lorsque les compétitions se déroulent sur le territoire national, chaque compétition sera contrôlée et dirigée par un arbitre reconnu par la FFKMDA (le superviseur général) et qui officiera sur la compétition mais ne remplira pas de feuille de score. Il sera le responsable de la compétition et le garant de la bonne application des règlements fédéraux.

### Responsable de surface

Le responsable de surface, sous l'autorité du superviseur général de la manifestation déploiera les arbitres et les juges pour la surface dont il a la responsabilité.

Il contrôle sa surface de rencontre (tatami), les équipements des tables d'officiels, tenues des arbitres et des juges. Il autorisera l'ouverture de la compétition sur sa surface.

Il répartira les documents de tirage sur les tables des officiels et les récupèrera après la fin des matchs.

Il est le seul qui peut apporter des modifications aux listes officielles de tirage. Il sera « l'arbitre suprême » en cas de contestation et traitera les réclamations avec le superviseur général.

Pour toutes les manifestations placées sous l'égide de la FFKMDA, chaque assaut sur un tapis doit être placé sous l'autorité d'un responsable de surface désigné par le superviseur général de la manifestation.

Le responsable de surface sera obligatoirement un juge arbitre de niveau National.

Le responsable de surface est chargé de contrôler l'ensemble des procédures afférentes aux compétitions fédérales.

Il a en charge l'organisation de son staff d'arbitrage (désignation des rencontres, des juges etc.)

Il doit vérifier que toutes les dispositions réglementaires ont été prises par l'organisateur (conformité du tatami, présence du staff médical, etc.)

Il doit veiller au bon déroulement des assauts en faisant respecter la réglementation.

Il annonce le résultat de la rencontre après avoir vérifié les feuilles de notation de chaque juge.

Il remplit les passeports sportifs des combattants.

Chaque Lutte sera noté par des juges FFKMDA qui seront assis à l'écart du public et immédiatement adjacent au tatami. Le juge sera assis au centre d'un des trois autres côtés du tatami.

### Neutralité

Pour garantir la neutralité, l'arbitre et le juge seront sélectionnés par la commission de juge/arbitre en accord avec les directives suivantes.

### Conflit d'intérêt

Les personnes en charge de l'arbitrage ou du jugement d'une lutte ou d'une série de lutte, ne pourront à aucun moment du ou des luttes, agir en tant que manager, entraîneur, coach ou soigneur d'un Lutteur ou d'une équipe de Lutteurs participants à une lutte, ou agir comme officiel dans une lutte où participe un athlète de son club.

### Désignation des juges et arbitres

L'arbitre et les juges sont désignés par la commission régionale d'arbitrage du lieu de la manifestation ou par la CNJA lors d'une compétition nationale.

### Action disciplinaire

La commission des juges et arbitres de la FFKMDA peut suspendre temporairement ou de façon définitive tout arbitre pour des problèmes de comportement ou dont le niveau d'arbitrage n'est pas satisfaisant.

## Art.11.L'ARBITRE

Le respect de l'intégrité physique du Lutteur est la première préoccupation de l'arbitre.

### Devoirs

L'arbitre officiera sur le tatami. Il sera habillé avec la tenue officielle (tenue traditionnelle de Bando - Naban du Myanmar (ex : Birmanie) pantalon rouge, haut blanc et basket) ou la tenue officielle de la FFKMDA (un pantalon noir (jean interdit), polo FFKMDA et baskets noires). Le port des gants chirurgicaux est obligatoire qui sera fournis par l'organisateur. Le port de ceinture et autres éléments (bagues, téléphone, collier, bracelet etc.) pouvant blesser les Lutteurs sur une intervention de l'arbitre sont interdits.

### L'arbitre devra :

- S'assurer que les règles du fairplay soient rigoureusement appliquées
- Superviser l'intégralité de la lutte
- S'assurer qu'un Lutteur diminué ne souffre pas de coups injustes et inutiles
- Vérifier la tenue des Lutteurs

### Il utilisera trois mots d'ordres :

- « **STOP** » (stop) lorsqu'il commande aux Lutteurs d'arrêter l'assaut
- « **LUTTEZ** » (luttez) lorsqu'il donne l'ordre de reprendre la lutte
- « **PRET** » (préparez-vous) indique que le lutteur va lutter de façon imminente.

Il doit indiquer au Lutteur par des signes ou des gestes appropriés et explicites, toute violation à la réglementation.

A la fin d'une lutte, rassembler et vérifier les feuilles d'attribution de points des trois juges. Après vérification, il doit les remettre au responsable de surface.

L'arbitre ne doit pas annoncer le vainqueur en levant la main du Lutteur ni annoncer le vainqueur par tout autre moyen, jusqu'à ce que l'annonce soit faite. Lorsque l'annonce du vainqueur est faite, l'arbitre lève la main du vainqueur.

Si un arbitre disqualifie un Lutteur où arrête la lutte, il doit en premier lieu communiquer au superviseur le nom du Lutteur concerné ou donner les raisons de sa décision d'arrêter l'assaut, afin que le superviseur en informe le speaker, qui ensuite fera une annonce publique.

### L'arbitre a le pouvoir de:

- Prévenir un Lutteur ou arrêter le lutte et donner un avertissement à un Lutteur pour une infraction ou un comportement antisportif ou bien pour s'assurer de la conformité avec les règles.
- Disqualifier un Lutteur qui refuse d'obéir immédiatement à ses ordres, ou qui se comporte de manière offensive ou agressive envers lui ou son adversaire.
- Disqualifier un entraîneur ou un soigneur ayant transgressé les règles ou un Lutteur si l'entraîneur ou le soigneur refuse d'obéir à ses ordres.
- Disqualifier, avec ou sans avertissement, un Lutteur qui a commis une infraction sérieuse.

### Avertissement

Si un Lutteur transgresse les règles mais ne mérite pas forcément une disqualification, l'arbitre doit arrêter le lutte et donner un avertissement au Lutteur. L'avertissement doit être donné de manière claire, de façon à ce que le Lutteur comprenne bien la raison et la cause de la pénalité.

L'arbitre doit signaler de la main au juge qu'un avertissement spécifique a été donné et désigner clairement le Lutteur qui a été sanctionné. Après avoir donné l'avertissement, l'arbitre donne l'ordre de Lutter « Luttez ».

### Remontrance

Un arbitre peut mettre en garde un Lutteur. Une remontrance est un conseil ou un avertissement verbal donné par un arbitre à un Lutteur destiné à vérifier ou prévenir des infractions minimales des règles. Pour ce faire, il n'a pas besoin de stopper la lutte, et peut réprimander le Lutteur durant le round.

### Aspect médical

Un arbitre n'est pas autorisé à porter des lunettes pendant le déroulement d'un assaut. Toutefois les lentilles de contact sont autorisées.

### Règle du vu/non vu et régulier/non régulier

Lorsqu'un coup « douteux » est donné par un Lutteur (dans les parties, hors cible autorisée), l'arbitre peut demander à ses juges s'ils ont vu/non vu puis s'ils jugent qu'il était régulier/non régulier. L'arbitre pourra alors prendre une décision.

## Art.12.JUGES

### Tenue

Tenue identique à celle des arbitres. En cas de nécessité, le port de lunettes est autorisé ainsi qu'une veste neutre et noire s'il fait froid dans la salle.

## Devoirs

Chaque juge doit considérer de manière indépendante les mérites des deux Lutteurs, et doit choisir le vainqueur en fonction de la réglementation.

- Durant l'assaut, il ne parlera pas aux Lutteurs, aux autres juges ou à toute autre personne, à l'exception de l'arbitre.
- Il peut, si nécessaire, à la fin de chaque round, notifier l'arbitre d'un incident qu'il aurait manqué, par exemple lui faire part de la mauvaise conduite d'un entraîneur etc.
- Un juge marquera le nombre de points accordé à chaque Lutteur sur sa feuille de scores immédiatement à l'issue de chaque round.
- A la fin de l'assaut, le juge totalisera les points, désignera le vainqueur et signera sa feuille de scores. Sa décision sera communiquée au public mais pas son bulletin de jugement.
- Il ne quittera pas son siège tant que le verdict n'a pas été annoncé au public.

Le juge doit être impartial, objectif et neutre. Il procède au jugement en son âme et conscience et n'a pas à justifier auprès des entraîneurs ou public de ses choix. Il doit maîtriser parfaitement la réglementation.

Le bulletin de pointage doit être rempli correctement et lisiblement, sans ratures (sinon il doit être refait).

Symboles du bulletin de juge :

- R : remontrances (R1, R2, R3)
- W : warning (avertissement) (W1, W2, W3)
- W.P : winning by points (vainqueur aux points)
- DISQ : disqualification
- RET : retire (abandon)
- R.S.C : referee stop contest (arrêt de l'arbitre)
- Out Class : insuffisance technique
- W.O : walk over (forfait)
- N.C : no contest (non compétition/non résultat)

## Art.13.CHRONOMETREUR ET SPEAKER

### Devoirs du chronométrateur

- Le rôle du chronométrateur est de surveiller le nombre et la durée des rounds ainsi que les temps de pause. La durée de pause est d'une minute
- Il sonnera le gong au début et à la fin de chaque round
- Avant chaque round, il donnera l'ordre de libérer le tatami au moins cinq secondes avant la fin de la période de repos
- Il décomptera du temps pour les arrêts temporaires ou sur instructions de l'arbitre.

### Devoirs du speaker

- Annoncer au public le nom du Lutteur, son club, sa ligue, son poids et le coin des deux Lutteurs à leur arrivée sur le tatami.
- Cinq secondes avant le début de chaque round, il fera libérer le tatami en donnant l'ordre « soigneur dehors »
- Annoncer le début et la fin de chaque round

- Annoncer le résultat de la lutte et le nom du vainqueur.

Le speaker sera assis directement au bord de la table officielle.

## Art.14.DECISIONS

Les différentes décisions sont définies comme suit :

### Victoire aux points (WP)

A la fin d'une lutte, le Lutteur qui a obtenu la victoire par décision de la majorité (ou unanimité) des juges est déclaré vainqueur (victoire à la majorité des votes).

### Victoire par abandon (RET)

Si un Lutteur abandonne volontairement après une minute de pause entre les rounds, son adversaire sera déclaré vainqueur.

Quand un athlète tape deux fois avec sa main sur son adversaire, sur le sol ou sur lui-même, d'une manière claire et apparente.

Quand un athlète tape deux fois avec son pied quand ses bras sont tenus par son adversaire.

Quand l'athlète, verbalement, se retire, demandant l'arrêt du combat.

Quand un athlète crie ou fait des bruits exprimant la douleur.

### Victoire par arrêt du Lutte par l'arbitre (RSC)

L'arbitre peut stopper une Lutte lorsqu'un Lutteur est inapte à continuer ou quand l'un ou les deux athlètes commettent des fautes techniques graves ou Perte de conscience.

L'athlète sera déclaré vaincu par perte de conscience lors d'une prise légale de son adversaire ou en raison d'un accident ne provenant pas d'une manœuvre illégale de l'adversaire son adversaire sera déclaré vainqueur.

### Blessure

Si un arbitre juge un Lutteur inapte à continuer la lutte, en raison d'une blessure ou toute autre raison physique, le lutte sera stoppé et l'adversaire déclaré vainqueur. Le droit de prendre une telle décision incombe à l'arbitre qui peut consulter le médecin. Après quoi, l'arbitre suivra le conseil du médecin. Avant de prendre sa décision, il est recommandé à l'arbitre de vérifier si l'autre Lutteur n'est pas blessé ainsi que :

Quand l'un des athlètes a une crampe, l'adversaire est déclaré vainqueur.

Quand l'arbitre juge qu'une prise peut exposer l'athlète à de sérieuses blessures.

Quand le médecin juge qu'un athlète n'est pas capable de continuer un combat à cause d'une blessure due à une prise légale de l'adversaire.

Quand un athlète continue de saigner après 2 interventions du médecin. Médecin auquel chaque athlète a le droit pour chaque blessure, à la requête de l'arbitre.

Quand un athlète vomit ou perd le contrôle des fonctions basiques de son corps en ayant des incontinences (urinaire ou fécale).

**Note:** Un athlète qui perd conscience à cause d'un traumatisme crânien ne peut continuer la compétition et doit être pris en charge par l'équipe médicale.

### Victoire par disqualification (DISQ)

Si un Lutteur est disqualifié, son adversaire sera déclaré vainqueur. Si les deux Lutteurs sont disqualifiés, la décision sera annoncée en conséquence. Un Lutteur disqualifié ne peut pas recevoir de récompense, ni de médaille, ni de trophée, ni de récompense honorifique, ni grade, ni titre de la compétition durant laquelle il a été disqualifié.

### Victoire par défaut

Lorsqu'un Lutteur est présent sur le tatami prêt à combattre, et que son adversaire ne se présente pas après avoir été appelé par le haut-parleur : Après deux minutes, le gong retentira et l'arbitre déclarera le premier Lutteur vainqueur par défaut. Il demandera aux juges de remplir les feuilles de score en conséquence ; il les récupèrera, appellera le Lutteur au centre du tatami et lèvera sa main pour le déclarer vainqueur juste après l'annonce de la décision.

### Changement de décision

Toutes les décisions publiques sont définitives et ne peuvent être changées à moins que :

- Des erreurs ne soient découvertes lors du calcul des points
- L'un des juges ne déclare avoir fait une erreur et ait inversé les scores des Lutteurs
- Il y n'ait pas de violation évidente des règles de la FFKMDA

Le responsable de surface traitera immédiatement la contestation avec l'entraîneur ; en cas de désaccord, la réclamation sera amenée au superviseur général de la manifestation (réclamation sur formulaire fédéral obligatoire et rempli par le moniteur principal immédiatement) et annoncera le résultat officiel ou permettra de refaire tout ou une partie de lutte. Une fois le résultat donné après étude de la réclamation, aucune autre réclamation ne sera possible (exemple de l'envoi d'une vidéo à la fédération).

Les vidéos ne sont recevables dans aucune forme de contestation.

## Art 15 LES TECHNIQUE AUTORISES ET DEROULEMENT DE LA LUTTE

Il est du devoir de l'arbitre de démarrer le combat.

Il est du devoir de l'arbitre d'intervenir dans le combat s'il le juge nécessaire.

Obs: Quand l'arbitre arrête le combat, les athlètes doivent maintenir leur position du mieux qu'ils peuvent.

Il est du devoir de l'arbitre de s'assurer que les athlètes peuvent continuer à combattre dans la zone de combat.

• Quand l'arbitre arrête le combat, les athlètes doivent maintenir leur position du mieux qu'ils peuvent. C'est à l'arbitre de s'assurer que les athlètes peuvent continuer à combattre dans la zone de combat.

• Quand les 2/ 3 du corps des athlètes sont en dehors de la zone de combat dans une position stable au sol, l'arbitre doit arrêter le combat, noter la position de chaque athlète et reprendre le combat au centre

de l'aire de combat dans les mêmes positions.

- Quand les 2/ 3 du corps des athlètes sont en dehors de la zone de combat, debout ou dans une position non stabilisée au sol, l'arbitre doit arrêter le combat et le redémarrer, debout, au centre de l'aire de combat.
- Si un athlète est en position de soumettre dans l'aire de sécurité, l'arbitre ne doit pas interrompre le combat.
- Quand un des athlètes est en position de soumettre son adversaire et que celui-ci se défend en se déplaçant à l'extérieur de l'aire de sécurité, l'arbitre arrête le combat et le redémarre au centre de l'aire de combat avec les athlètes debout. Celui qui a fait l'action de sortir prend un avertissement.
- Quand un athlète emmène son adversaire dans la zone de sécurité, en tentant de stabiliser une position apportant 1 point (light), l'arbitre devra attendre, autant que possible, que l'athlète stabilise la position 3 secondes avant de stopper le combat. Si c'est le cas, l'arbitre donnera les points et redémarrera le combat au centre de l'aire de combat.
- Tout mouvement qui va au-delà de l'aire de sécurité devra être stoppé. Les athlètes seront placés au centre de l'aire de combat, en position debout.
- Quand le combat se poursuit hors de la zone de combat, à cause d'un mouvement de l'athlète en position de soumettre, l'arbitre n'accordera pas de point après l'arrêt du combat.(light)

## ART 16 COMPTABILITES DES POINTS

Il est du devoir de l'arbitre d'attribuer les points pendant le combat. Les points sont attribués dans les situations suivantes et chaque technique vaut 1 point:

Les combats de Naban Controlé commencent au sol, les techniques de soumissions sont impérativement portées *avec contrôle et progressivité*, elles ne visent pas à faire abandonner l'adversaire mais à être comptabiliser par l'arbitre.

Sur ordre de l'arbitre, le combattant relâche sa technique et enchaine.

Les combattants peuvent se relever et lutter debout.

La rencontre est continue autant que possible.

Le lutteur gagnant sera celui qui aura marqué le plus de points. Les points sont validés par l'arbitre sur chaque technique placée.

Le règlement est au « point FIGHTING » (une technique marquée = un point).

Un avertissement officiel de l'arbitre entraîne 3 points négatifs.

Après chaque technique validée, les lutteurs continuent le combat sous le commandement de l'arbitre.

Suite à une projection avec suivi au sol ou à un relâchement d'immobilisation voire de soumission, les combattants continuent là où ils en étaient au commandement de l'arbitre (« lâchez, luttez »).

Il ne peut y avoir 2 comptes d'affilé de points sur la même prise, ou le même mouvement

Le travail est coulé afin de comptabiliser un maximum de points. Dès qu'une technique est annoncée placée (par l'arbitre) et dès l'annonce du point les lutteurs relâchent et enchaînent une autre technique au commandement de l'arbitre (« lâchez, luttez »).

Si l'un concurrent souffre sur une technique de soumission, il doit se manifester immédiatement pour réclamer, en urgence, le relâchement de la technique. Son signe peut s'effectuer de deux manières : « frappe au sol ou sur son adversaire », avec l'un de ses membres supérieurs ou inférieurs, ou oralement (« tape », « stop », ...).

L'attribution des coins se fait par tirage au sort à la table officielle, lors du montage des combats par l'organisateur. Le premier à être appelé à l'annonce de la rencontre est le lutteur « coin rouge ».

Les départs se font « dos à dos à un mètre l'un de l'autre »

#### **L'amené au sol**

#### **Le contrôle en :**

**\*montée**

**\*montée arrière**

**\*contrôle du dos**

**\*genoux poitrine ou estomac**

#### **Les renversements.**

#### **Les soumissions**

**L'amené au sol** : Quand un athlète force son adversaire à venir au sol sur le dos, sur le côté ou dans une position assise, après avoir été debout.

#### **Les positions de contrôles maintenues 3'' :**

**\*Montée** : être à cheval sur son adversaire

**\*Montée arrière :** • Quand un athlète est au-dessus de l'adversaire, assis sur son torse, n'est pas dans une demi-garde, avec les deux genoux, ou un genou et un pied, au sol, sans être dans une demi-garde, en faisant face à l'adversaire. Il peut avoir un bras sous une de ses jambes.

**\*Contrôle du dos :** Quand un athlète prend le contrôle du dos de l'adversaire en plaçant ses talons entre les cuisses de l'adversaire. Il peut avoir un bras de l'adversaire sous une jambe sans qu'elle ne soit au-dessus de la ligne d'épaule.

**\* Genoux poitrine ou estomac :** Quand l'athlète qui est au-dessus, maintenant le contrôle latéral, place un genou sur la poitrine, le ventre ou les côtes de l'adversaire qui est sur le dos ou le côté. L'athlète a la jambe tendue, son pied (et non son genou) est au sol. Il fait face à l'adversaire (et non face aux jambes)

**Le renversement :** Quand l'athlète du dessous, avec l'adversaire dans sa garde ou demi-garde, inverse la position, forçant l'adversaire du dessus à être en dessous.

## Art 17. TECHNIQUE INTERDITES

### Slam



### Clé de cou



**Clé de talon**



**Clés avec torsion des genoux**



**Torsion du genou**





**La torsion du genou est définie par le placement d'une cuisse de l'athlète derrière la jambe de son adversaire, avec son mollet devant le corps au-dessus du genou et son pied au-delà de la ligne médiane verticale du corps de l'adversaire, en appliquant une pression sur le genou de son adversaire, de l'extérieur vers l'intérieur, tout en gardant le pied de la jambe sous pression bloqué entre la hanche et l'aisselle.**

**Il n'est pas nécessaire, pour l'un des athlètes, de tenir le pied de son adversaire pour qu'il soit considéré comme bloqué.**

**Quand l'athlète est debout, portant son poids sur le pied de la jambe en danger, le pied sera considéré comme bloqué.**

#### **Torsion des doigts**



**Amenée au sol en ciseaux.**



- Toutes les frappes debout ou au sol
- Saisie des doigts et orteils
- Clefs sur petites articulations (doigt, orteils)
- Clef en rotation
- Clef de talon
- Clef de nuque
- Torsion de cervicales
- Mise en extension de la colonne vertébrale
- Slam
- Se jeter en arrière avec l'adversaire sur son dos
- Mettre la main ou le pied sur le visage de l'adversaire
- Poussée de la tête sur le visage de l'adversaire
- Projeter ou amener au sol et faire en même temps une clef
- Ciseaux aux jambes (« kani basani » de judo)
- Rechercher à projeter son adversaire sur la tête ou hors de la surface de combat

L'utilisation d'une technique interdite entraîne la disqualification de son auteur.

### Il est interdit :

- D'avoir un langage grossier
- De parler pendant le combat, à son adversaire, à son coach ou à l'entourage (officiels, spectateurs ...)
- De cracher, mordre, percuter ou marcher sur l'adversaire
- De saisir la tenue de son adversaire
- De maintenir une jambe ou un segment corporel sans réaliser d'action sportive
- De désobéir aux injonctions de l'arbitre ou d'agir après le gong ou le stop de l'arbitre

- De ne pas défendre ses chances ou de faire de l'anti-jeu (sortir de la surface, verrouiller toutes les attaques adverses...) ou toute action non sportive qui porterait atteinte à l'intégrité physique et morale de l'opposant.

## Art.18. MEDECIN

Pour toutes les compétitions « de Naban Controlé - Lutte », la présence d'un médecin est obligatoire et ne doit pas quitter sa place avant la fin du dernier Lutte. Il sera assis à la table officielle pendant toute la durée de la compétition. Il doit utiliser des gants chirurgicaux lors de ses interventions durant les assauts.

Une fois que l'équipe médicale ou le médecin arrive sur le tatami, il n'aura que deux minutes pour décider du traitement de la blessure. Tous les traitements doivent être apportés dans un délai de deux minutes.

### Les devoirs du médecin

Le médecin doit se tenir prêt à intervenir sur appel de l'arbitre. Il ne peut rentrer sur le tatami que sur appel de l'arbitre. Le médecin doit avoir l'expérience du traitement des blessures spécifiques au Naban, Pancrace ou au Muaythai. L'intervention du médecin (décision de traitement) sur le tatami ne peut excéder deux minutes.

Une équipe médicale doit avoir suffisamment de matériel, de médecins et de techniciens pour une intervention sécurisée et rapide sur toutes les zones de combats.

L'organisateur est responsable de la mise à disposition d'une équipe médicale en adéquation avec la réglementation médicale.

### Lutteur inconscient

Si un Lutteur demeure inconscient, seul l'arbitre et le médecin en charge seront autorisés à rester sur le tatami, sauf si le médecin a besoin d'assistance.

## Art.19. PROCEDURE APRES KNOCK-OUT, RSC ET R.S.C.H

**Ces procédures sont identiques à tous les règlements médicaux de la FFKMDA pour la protection des compétiteurs.**

## Art.20. SALUT BANDO NABAN

Le salut de Bando Naban est obligatoire sur l'arrivée de l'aire de combat, saluant les officiels et son adversaire.

Avant de commencer la lutte, les lutteurs pourront se toucher les mains de manière convenable comme signe de rivalité purement amicale et sportive, conformément aux règles fédérales.

Le salut aura lieu avant de commencer le premier round et après l'annonce de la décision. Le salut entre les rounds est interdit.

### **Art.21. ANTIDOPAGE**

Tout Lutteur qui refuse de se soumettre à un examen médical ou à un test de dopage avant ou après un assaut peut être immédiatement disqualifié ou suspendu en attendant de comparaître devant la commission de disciplinaire de lutte contre le dopage.

La FFKMDA se réfère au règlement disciplinaire de lutte contre le dopage adopté et voté par le comité directeur.

### **Art.22. LA NATIONALITÉ D'UN LUTTEUR**

Pour participer aux compétitions organisées par la FFKMDA (régions, France) les compétiteurs n'ont pas l'obligation d'avoir la nationalité Française.

### **Art.23. RELIGION/CULTE**

Aucun signe ostentatoire et/ou pratique en lien avec une religion n'est autorisé dans les enceintes de pratiques sportives et compétitives.

### **Art.24. NOTE**

Pour faciliter la lecture de texte le pronom masculin est utilisé. Toutefois, toutes les références aux personnes s'appliquent aux deux genres.