



PANCRACE

**LES REGLES D'ARBITRAGE ET DE JUGEMENT
2026**

COMMISSION NATIONALE DE PANCRACE ET SUBMISSION



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



Table des matières

PREAMBULE	3
1. LA DELEGATION OFFICIELLE	4
1.1. Les membres d'une délégation officielle	4
1.2. Le Superviseur	4
1.3. L'Arbitre	4
1.4. Les Juges	5
1.5. Le Chronométrateur / Opérateur scoring	5
1.6. Le Contrôleur	5
1.7. La tenue des officiels	5
2. LE CONTROLE EN DEBUT DE COMPETITION	6
2.1. La pesée	6
2.2. La vérification des documents fédéraux et médicaux	6
3. LE PROTOCOLE	7
3.1. Les commandements de l'Arbitre	7
3.2. La gestion du combat	7
3.2.1. L'avant combat	7
3.2.2. Le lancement du combat	7
3.2.3. Le round de combat	7
3.2.4. La minute de repos	8
3.2.5. La fin du combat	8
3.3. La gestion des équipements	8
3.4. La gestion des situations figées	8
3.5. La gestion des sorties de la zone de combat	9
3.6. La gestion des fautes	9
3.6.1. La remontrance	9
3.6.2. L'avertissement	9
3.6.3. La disqualification	9
3.7. La gestion des soumissions	10
3.8. La gestion des KO	10
3.9. La gestion des autres arrêts de l'Arbitre	10
3.9.1. Le KO technique et les blessures	11
3.9.2. L'abandon	11
3.9.3. L'insuffisance technique	11
3.9.4. Dispositions prévues en cas d'arrêt de l'Arbitre ou du Médecin	11
4. LES DECISIONS	12
4.1. Les critères de jugement	12
4.1.1. Efficacité des techniques de percussion	12
4.1.2. Efficacité des techniques de préhension	12
4.1.3. Les critères supplémentaires de victoire	12
4.2. Le système de notation	13

4.3.	Le système de pénalité.....	13
4.3.1.	La remontrance	13
4.3.2.	L'avertissement	13
4.3.3.	La disqualification	13
4.4.	Les différentes décisions de victoire	13
4.4.1.	Victoire aux Points.....	13
4.4.2.	Victoire par KO uniquement en combat	14
4.4.3.	Victoire par KO Technique uniquement en combat.....	14
4.4.4.	Victoire par Soumission.....	14
4.4.5.	Victoire par Abandon.....	14
4.4.6.	Victoire par Insuffisance Technique.....	14
4.4.7.	Victoire par Forfait.....	14
4.4.8.	Victoire par Disqualification	14
4.5.	Communication des notes obtenues et réclamation	15
4.6.	Le No Contest	15
5.	LE BULLETIN DE POINTAGE.....	16

PREAMBULE

Les règles d'arbitrage et de jugement du Pancrace, élaborées avec une minutie extrême, sont la garantie que chaque combattant, qu'il soit novice ou champion, est traité avec équité et respect, et que chaque combat se déroule dans le respect absolu des normes et de l'éthique sportive. Elles incarnent la mission de préserver l'intégrité sportive et la sécurité des athlètes à chaque instant, faisant du Pancrace un modèle d'excellence en matière d'arbitrage et de jugement au sein de la FFKMDA.

Les dispositions fédérales énoncées dans ce document constituent la réglementation sportive de toute compétition officielle et de toute rencontre officialisée de Pancrace organisée sur le territoire français par ou sous l'égide de la FFKMDA.

1. LA DELEGATION OFFICIELLE

1.1. LES MEMBRES D'UNE DELEGATION OFFICIELLE

Pour chaque surface de combat, une délégation officielle est constituée de :

- 1 Superviseur de Pancrace
- 1 Arbitre de Pancrace
- 3 Juges de Pancrace
- 1 Chronométrateur – Opérateur Scoring
- 1 Contrôleur

L'ensemble de la délégation est titulaire des qualifications requises, à savoir :

- Superviseur : Brevet de Superviseur National de Pancrace + Opérateur Scoring Machine
- Arbitre, Juges, Chronométrateur et Contrôleur : Brevet de Juge Arbitre Régional / National de Pancrace en fonction du niveau de compétition + Opérateur Scoring Machine

Sauf en cas de manque d'officiels, il est interdit de juger et il est conseillé d'éviter d'arbitrer un(e) Athlète de son club. Durant une compétition, il est interdit d'être Officiel et Coach.

Lors des compétitions officielles à surfaces multiples, le Responsable National des Officiels (RNO) de Pancrace tient le rôle de Superviseur général et les Responsables Régionaux des Officiels de Pancrace pour les phases régionales.

En cas d'absence, le RNO de Pancrace désigne un suppléant parmi les Superviseurs présents pour le remplacer.

Pour les galas (rencontres officialisées) de Pancrace, la Responsable service galas et compétitions promotionnelles, contactera le RNO pour la désignation du superviseur de l'évènement. Le Superviseur désigné constituera sa délégation officielle.

1.2. LE SUPERVISEUR

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

Il doit être présent, de façon constante, à la table des officiels. Il doit veiller à l'équité des conditions d'accueil des Athlètes 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.

1.3. L'ARBITRE

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

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

1.4. LES JUGES

Les Juges, au nombre de 3, sont placés sur les côtés de la surface 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 Athlètes. 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 Athlètes.

1.5. LE CHRONOMETREUR / OPERATEUR SCORING

Le Chronométrateur est placé à la table des officiels à côté du Superviseur. Sa mission consiste à gérer le temps des combats et des assauts, le passage des combats, l'enregistrement des résultats, notifier les interventions de l'arbitre et du médecin sur un ordinateur dédié. Il est en relation directe avec l'Arbitre et le Superviseur. La fonction opérateur scoring est obligatoire en compétition officielle mais pas en gala.

1.6. LE CONTROLEUR

Le Contrôleur est à l'entrée de la surface de combat. Sa mission est de contrôler la conformité de la tenue et des EPI des Athlètes. Une fois le contrôle validé, l'Athlète peut se rendre au bord de la surface de combat. En cas de compétition en cage, il est chargé d'ouvrir et de fermer l'enceinte de combat au début et à la fin des combats et des minutes de repos. Pendant le combat le contrôleur est assis au poste de contrôle ou en face de la porte en cas d'utilisation d'une cage.

1.7. LA TENUE DES OFFICIELS

- 1 Pantalon noir
- 1 paire de Baskets noires à semelle lisse
- 1 Polo noir réglementaire FFKMDA pour les Juges Arbitres
- 1 Polo bleu réglementaire FFKMDA pour les Superviseurs
- 1 Polo blanc réglementaire FFKMDA pour le Superviseur général

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

2. LE CONTROLE EN DEBUT DE COMPETITION

2.1. LA PESEE

Avant tout combat, l'Athlète devra être pesé par un Officiel. Les organisateurs fixent les heures de début et de fin de la pesée en accord avec le Superviseur désigné. Ces derniers fournissent au minimum deux balances mécaniques ou électroniques.

Les Athlètes de chaque catégorie de poids seront pesés soit la veille soit le jour de la compétition. Le poids est celui affiché par la balance lorsque l'Athlète est en sous-vêtement. Le poids doit être affiché en mesure métrique. Les balances électroniques digitales peuvent être utilisées. Un(e) Athlète est autorisé(e) à combattre uniquement dans la catégorie de poids où il ou elle est inscrit(e).

L'Athlète dont le poids est supérieur, dans la limite d'1 kg (*si supérieur disqualification d'office*), à celui prévu pour la catégorie dans laquelle il ou elle est engagé(e) pourra se représenter à la pesée autant de fois qu'il le souhaite jusqu'à l'heure de clôture de cette dernière.

Une tolérance d'1 kg pour les Athlètes mineurs en assaut éducatif et de 500 g pour les combattants(es) assaut technique, amateurs juniors et seniors classe B & A est prévue pour prévenir les pertes de poids pouvant engager la santé des Athlètes. Il n'y a pas de tolérance de poids pour les combattants(es) pros.

La pesée officielle d'un(e) Athlète n'est validée qu'une seule fois. Le poids enregistré à cette occasion sera définitif.

Dans le cas où il ou elle n'atteint toujours pas le poids attendu à la clôture de la pesée, l'Athlète sera disqualifié(e). Idem si l'Athlète est pesé en dessous de sa catégorie de poids d'engagement.

Si la compétition dure plusieurs jours, les Athlètes engagés effectuent une pesée chaque jour de la compétition, à partir du 3ème jour de compétition.

2.2. LA VERIFICATION DES DOCUMENTS FEDERAUX ET MEDICAUX

Lors de la pesée, tout Athlète doit présenter à l'officiel en place, les documents fédéraux et médicaux suivants pour participer à la compétition :

Documents	Licence FFKMDA	Passeport Sportif	Certificat médical	Attestation de santé	Autorisation parentale	Grade
Assaut	X	X	X*	X*	X	X
Combat	X	X	X		X si mineur	X

Tout Athlète ne pouvant présenter les documents énumérés ci-dessus ne pourra participer à aucun combat. **Pour toute précision concernant les documents médicaux, se référer au règlement médical de la FFKMDA.**

*En assaut, le certificat médical est valable 3 ans s'il est complété, pour les 2ème et 3ème années, d'une attestation précisant que la réponse au questionnaire de santé a donné lieu à un ensemble de réponses négatives. Pour les mineurs cette attestation doit être signée des personnes exerçant l'autorité parentale.

Donc pour combattre en assaut l'Athlète présente soit un certificat médical soit une attestation de santé.

3. LE PROTOCOLE

3.1. LES COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE

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.

FIGHT	STOP	BREAK	TIME
Lance ou relance le combat et le chronomètre	Arrête le combat	Sépare les Athlètes lors d'une phase de corps à corps	Stoppe le chronomètre

3.2. LA GESTION DU COMBAT

3.2.1. L'avant combat

Les Athlètes avec leurs Coachs attendront à l'extérieur de la surface de combat à un emplacement dédié.

Le Contrôleur effectuera la vérification de la tenue (Rashguard, Fightshort) et des EPI (casque, protège dents, gants, coquille, protèges tibia/pied) des Athlètes.

En cas d'utilisation d'une cage, le Contrôleur ouvrira et fermera l'enceinte.

L'arbitre présent sur la surface de combat invitera les 2 Athlètes à entrer dans la zone de combat. Le premier Athlète à être appelé vient du coin BLEU, l'Athlète du coin ROUGE monte après.

L'Arbitre se placera au centre de zone de combat et appellera les 2 Athlètes à le rejoindre. Il leur demandera de se saluer. Il leur fera un rappel rapide des consignes de Fair-Play et de sécurité, puis les renverra dans leur coin.

3.2.2. Le lancement du combat

Après avoir établi que tous les officiels et le Médecin (Juge 1, Juge 2, Juge 3, Superviseur, Médecin, Chrono) sont à leurs positions respectives et attentifs, que les Coachs sont assis à leur place, que les 2 Athlètes sont face à face dans leur coin, l'Arbitre lancera le combat en relavant la main du bas vers le haut en prononçant le commandement : « FIGHT ! ».

Après cette action de l'Arbitre, le Chronométrateur lancera le décompte du temps officiel du combat et cognera le gong.

3.2.3. Le round de combat

Le Chronométrateur indiquera la fin des reprises et des minutes de repos au moyen d'un coup de gong. Il stoppera le chrono à chaque commandement de l'Arbitre « STOP ! TIME ! », ou à son appréciation en cas d'oubli de l'Arbitre après un « STOP ! » non suivi de « BREAK ! » ou de « FIGHT ! » dans la seconde.

L'Arbitre pourra intervenir lorsqu'il y a des irrégularités, des situations figées, des problèmes techniques, une soumission, un KO, une blessure et à la fin de chaque round. Dans tous ces cas, il emploiera le commandement « STOP ! » pour faire cesser l'action. Si besoin il enverra un ou les deux Athlètes dans un coin neutre.

L'Arbitre pourra faire appel au Médecin après avoir constaté une blessure conséquente ou un comportement à caractère pathologique chez l'un des deux adversaires. Il arrêtera immédiatement le combat et enverra l'adversaire dans un coin neutre le temps de l'examen.

Les juges ne devront pas quitter le combat des yeux tant que l'action est en cours. Ils pourront écrire sur leur bulletin de pointage que pendant les phases d'arrêt ou durant la minute de repos.

3.2.4. La minute de repos

Lors de la minute de repos, les deux adversaires retourneront dans leur coin respectif. Deux Coachs pourront pénétrer sur la surface de combat. 10 secondes avant la fin de la minute de repos, l'Arbitre invitera les Coachs à quitter la surface de combat. Ils devront la laisser propre et sèche. Ensuite l'Arbitre relance le combat au coup de gong du Chronométrateur avec le commandement FIGHT !

En cas de compétition en cage, le Contrôleur ouvrira et fermera la porte de l'enceinte.

Les Juges, une fois le remplissage de leur bulletin de pointage effectué, devront retourner ce dernier pour garder secret le résultat.

3.2.5. La fin du combat

A la fin du temps réglementaire, le Chronométrateur donnera un coup de gong. L'Arbitre mettra fin au combat et invitera les Athlètes à rejoindre leur coin. Il récupérera les bulletins de pointage auprès des 3 Juges puis les remettra au Superviseur. Il invitera les deux Athlètes à le rejoindre au centre de la surface de combat. En accord avec le Superviseur, il proclamera le gagnant en levant la main de l'Athlète vainqueur.

En cas d'utilisation d'une cage, le Contrôleur ouvrira et fermera l'enceinte. Tous les Juges et le Superviseur doivent rester assis à leurs tables jusqu'à ce que le gagnant soit déclaré par l'Arbitre.

3.3. LA GESTION DES EQUIPEMENTS

Si un EPI se trouve involontairement éjecté, quelle qu'en soit la raison, le combat est stoppé, l'action est figée, l'Arbitre doit alors veiller à faire replacer l'accessoire de protection avant toute reprise du combat. Exception faite, en assaut éducatif et en combat amateur juniors, pour l'éjection du casque volontaire ou involontaire durant les phases au sol, le combat continu, l'Arbitre doit alors veiller à faire replacer l'accessoire de protection avant toute reprise du combat debout.

3.4. LA GESTION DES SITUATIONS FIGEES

Si les 2 Athlètes restent figés ou accrochés pendant plus de 15 secondes sans aucune tentative significative d'action offensive, l'Arbitre les appellera à l'action. Si les Athlètes continuent de ne pas attaquer pendant 5 secondes supplémentaires, l'Arbitre arrêtera le combat et le relancera debout au milieu de la zone de combat.

Si la situation reste figée alors qu'un des 2 Athlètes a son adversaire pris dans une technique de soumission et que ce dernier n'abdique pas au bout de 30 secondes, l'Arbitre les appellera à l'action. Si les Athlètes

continuent de ne pas agir pendant 10 secondes supplémentaires, l'arbitre arrêtera le combat et le relancera debout au milieu de la zone de combat.

La tentative de soumission de l'Athlète actif pourra être prise en compte par les juges. Cette règle ne s'applique pas aux combats pro.

3.5. LA GESTION DES SORTIES DE LA ZONE DE COMBAT

Au cours d'un combat, si les Athlètes sortent de la zone de combat, l'Arbitre interrompt le combat et le fait reprendre au centre de la zone en position debout face à face.

Si les Athlètes se trouvent au sol hors de la zone de combat dans une position définie au sol, l'Arbitre interrompt le combat, fige l'action, invite les Athlètes à se mettre dans la même position au sol au centre de la surface de combat, puis il relance le combat.

En cas de combat sur la zone de sécurité (*sous les cordes du ring*), l'Arbitre doit laisser l'action en cours, sauf si le danger impose de revenir immédiatement au centre de la surface de combat.

3.6. LA GESTION DES FAUTES

3.6.1. La remontrance

Lorsque l'Arbitre constatera une faute mineure commise par l'un des Athlètes, il stoppera immédiatement le combat et le signifiera au Chronométrateur par le commandement STOP ! TIME ! Puis il s'adressera à l'Athlète fautif en face de lui et lui notifiera la remontrance en énonçant clairement la faute commise et son interdiction en levant le ou les doigts pour signifier 1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème} ou 4^{ème} remontrance.

Ensuite, il relancera le combat avec le commandement FIGHT !

3.6.2. L'avertissement

Lorsque l'Arbitre constatera une faute majeure commise par l'un des Athlètes, il stoppera immédiatement le combat et le signifiera au Chronométrateur par le commandement STOP ! TIME ! Il invitera l'adversaire du fautif à se rendre dans un coin neutre. Il invitera l'Athlète fautif au centre de la surface de combat et se placera avec lui face au Superviseur.

Il notifiera à l'ensemble des Officiels l'avertissement en énonçant clairement la faute commise en levant le ou les doigts pour signifier 1^{er} ou 2^{ème} avertissement, puis il abaissera l'index en cassant le poignet pour signifier le point négatif.

Ensuite, il relancera le combat avec le commandement FIGHT !

3.6.3. La disqualification

Lorsque l'Arbitre constatera une 3^{ème} faute majeure ou une action volontaire dangereuse ou inacceptable à l'égard de son adversaire ou de l'Arbitre commise par l'un des Athlètes, il stoppera immédiatement le combat et le signifiera au Chronométrateur par le commandement STOP ! TIME ! Il invitera les 2 Athlètes à se rendre dans un coin neutre. Il invitera ensuite l'Athlète fautif au centre de la surface de combat et se placera avec lui face au Superviseur.

Il notifiera à l'ensemble des Officiels la disqualification de l'Athlète fautif en énonçant clairement la faute commise et en croisant les avant-bras devant son torse.

En cas d'action non vue par l'arbitre ayant engendré un arrêt du combat

L'arbitre stoppe le combat, renvoie l'adversaire dans un coin neutre, et vérifie l'état de l'Athlète touché. Ensuite, il fait le tour des 3 juges et leur demande si l'action était régulière ou non puis si elle était intentionnelle ou non. En fonction de leurs réponses et de l'état de l'Athlète victime l'Arbitre pourra prendre les décisions suivantes :

- Athlète pouvant reprendre le combat :
 - action irrégulière non intentionnelle = 1 remontrance
 - action irrégulière intentionnelle = 1 avertissement
- Athlète ne pouvant pas reprendre le combat :
 - action irrégulière non intentionnelle = 1 avertissement et comptage des points
 - action irrégulière intentionnelle = disqualification de l'Athlète fautif

3.7. LA GESTION DES SOUMISSIONS

Lorsque l'Arbitre verra l'un des deux Athlètes notifier sa soumission en tapant 2 fois avec sa main ou avec son pied le sol ou sur son adversaire ou en l'indiquant verbalement (Athlète prononçant Stop, J'abandonne, J'arrête, Aïe, ou tout autre mot indiquant une douleur forte) ou se trouve dans un état le rendant incapable de se défendre et pouvant aller jusqu'à l'inconscience dans le cas d'un étranglement, il stoppera immédiatement le combat. Il fera appel au Médecin.

Il notifiera à l'ensemble des Officiels la soumission en énonçant clairement l'action commise en agitant une ou deux mains au-dessus de sa tête.

En assaut éducatif, si l'Arbitre constate une soumission verrouillée, il stoppera immédiatement le combat sans attendre la reddition de ce dernier.

En assaut technique, en combat amateur Juniors et Seniors classe B, si l'Arbitre constate une soumission verrouillée après une tentative de sortie échouée ou pouvant entraîner une blessure grave à l'Athlète la subissant, il stoppera immédiatement le combat sans attendre la reddition de ce dernier.

3.8. LA GESTION DES KO

Lorsque l'Arbitre verra qu'à la suite d'un ou plusieurs coups portés, l'un des adversaires se trouve dans un état le rendant incapable de se défendre et pouvant aller jusqu'à l'inconscience, il stoppera immédiatement le combat et fera appel au médecin.

Il notifiera ensuite à l'ensemble des Officiels le KO en énonçant clairement et en croisant les avant-bras au-dessus de sa tête.

3.9. LA GESTION DES AUTRES ARRETS DE L'ARBITRE

3.9.1. Le KO technique et les blessures

Lorsque l'Arbitre constatera que l'un des deux Athlètes présente une blessure ou a une attitude démontrant qu'il ou elle n'est plus physiquement ou psychiquement apte à continuer le combat, il stoppera le combat, invitera l'adversaire à se rendre dans un coin neutre et demandera l'intervention du Médecin. Celui-ci décidera souverainement d'arrêter ou pas l'Athlète examiné. La décision d'arrêt du combat par le Médecin est sans appel.

En cas de reprise du combat, l'Arbitre interpelle les deux adversaires et relance le combat avec le commandement FIGHT !

En cas d'arrêt du combat, il notifiera à l'ensemble des Officiels le KO technique en l'énonçant clairement et en croisant les avant-bras au-dessus de sa tête.

3.9.2. L'abandon

Lorsque l'Arbitre constate que l'adversaire refuse de reprendre le combat à son commandement, quitte ou ne rejoint pas la surface de combat ou qu'un de ses Coachs jette l'éponge, il stoppera immédiatement le combat. Il notifiera ensuite à l'ensemble des Officiels l'abandon en l'énonçant clairement et en agitant une ou deux mains au-dessus de sa tête.

3.9.3. L'insuffisance technique

Lorsque l'Arbitre constate que l'un des deux Athlètes est manifestement inférieur à son adversaire, que la poursuite du combat risque de mettre en danger son intégrité physique, il stoppera immédiatement le combat.

Il notifiera ensuite à l'ensemble des Officiels l'insuffisance technique en l'énonçant clairement et en croisant les avant-bras au-dessus de sa tête.

3.9.4. Dispositions prévues en cas d'arrêt de l'Arbitre ou du Médecin

A chaque décision de victoire avant la limite annoncée par l'Arbitre ou le Médecin, les dispositions prévues par le règlement médical fédéral en matière de suivi des KO et de prévention des commotions cérébrales sont appliquées.

4. LES DECISIONS

4.1. LES CRITERES DE JUGEMENT

L'objectif est de déterminer quel Athlète a été le plus efficace et le plus dominant dans son approche technicotactique pour remporter le combat. Pour prendre une décision à la fin de chaque round, les Juges évalueront l'efficacité, de manière globale, des techniques de percussions (Boxe) et de préhensions (Lutte) et qui mène le combat (cadrage, contrôle, position dominante). Les actions devront être prises comme un tout et non divisées, en tenant compte de ces critères d'évaluation :

4.1.1. Efficacité des techniques de percussion

En assaut, l'évaluation de l'efficacité d'une touche se fait en fonction de la précision (arme ayant touché sa cible) et du contrôle (sans transfert d'énergie) avec laquelle l'attaquant(e) atteint l'adversaire ainsi que de la réaction de ce dernier (déstabilisation organisationnelle). Les touches bloquées ou chassées ne peuvent pas être prise en compte.

En combat l'évaluation de l'efficacité d'une frappe se fait en fonction de la précision (arme ayant touché sa cible) et de la puissance (transfert d'énergie) avec laquelle l'attaquant(e) atteint l'adversaire ainsi que de la réaction de ce dernier (recul, déséquilibre, douleur, étourdissement). Les coups bloqués ou chassés ne peuvent pas être pris en compte.

4.1.2. Efficacité des techniques de préhension

L'évaluation d'une projection se fait en fonction de l'exécution technique de l'attaquant(e) (amplitude du mouvement) et du déséquilibre induit (amenée totale au sol) de l'adversaire ainsi que de la réaction de ce dernier (déséquilibre, douleur, étourdissement). Les projections contrées (ex : l'adversaire projeté emmène l'attaquant dans sa chute et le prend dans sa garde ou en contrôle) ne peuvent pas être prise en compte.

L'évaluation d'une tentative de soumission se fait en fonction de l'exécution technique (réalisée dans le bon axe et verrouillée) et du contrôle (immobilisation depuis une position dominante) de l'attaquant(e) ainsi que de la réaction de l'adversaire (immobilité, douleur, gêne pour respirer, étourdissement). Les tentatives de soumission contrées (retournements, sorties) dès le début de l'action ne peuvent pas être prise en compte.

4.1.3. Les critères supplémentaires de victoire

En cas d'égalité en fin de combat, les juges prendront en compte les critères supplémentaires de victoires dans cet ordre :

- 1- Athlète qui a démontré la meilleure défense (celui qui aura réalisé les meilleures parades, esquives, retournements et sorties)
- 2- Athlète qui a été le plus Fair-Play (celui qui aura effectué le moins d'irrégularités)

A noter que l'égalité n'existe pas en compétition officielle. Les Juges devront obligatoirement désigner un vainqueur pour chaque combat.

4.2. LE SYSTEME DE NOTATION

Le système de notation du Pancrace attribue des points au gagnant de chaque reprise en fonction de l'efficacité de ses actions, tandis que des points légèrement inférieurs sont accordés au perdant en reconnaissance de ses efforts.

- L'Athlète qui gagne le round se verra alloué 10 points.
- En cas d'égalité 10 points seront accordés aux deux Athlètes.
- L'Athlète qui perd le round obtiendra 9 points.
- L'Athlète qui perd le round en subissant une supériorité technique manifeste recevra 8 points.
- L'Athlète perdra 1 point s'il prend un avertissement ou 4 remontrances.
- La note minimale est de 7 points.

4.3. LE SYSTEME DE PENALITE

Le système de pénalité du Pancrace est conçu pour maintenir la discipline et la sécurité lors des combats. Ces mesures de nécessité visent à préserver l'intégrité et la sécurité des Athlètes et assurer le respect des règles du Pancrace lors des compétitions.

4.3.1. La remontrance

Elle est donnée par l'Arbitre pour des fautes mineures, telles que des fautes techniques ou des comportements antisportifs sans gravité. A la 4^{ème} remontrance, 1 point est déduit du total de l'Athlète fautif.

4.3.2. L'avertissement

En cas de faute majeure, un avertissement est donné, entraînant la perte d'1 point.

4.3.3. La disqualification

Dans des situations extrêmes où des actions proscrites sont répétées (3^{ème} avertissement) ou ont entraîné des blessures graves à l'adversaire ou à l'arbitre, une disqualification peut être appliquée et mettre fin immédiatement au combat et attribuer la victoire à l'adversaire non responsable de la faute.

4.4. LES DIFFERENTES DECISIONS DE VICTOIRE

4.4.1. Victoire aux Points

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

Le résultat peut revêtir deux formes :

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

4.4.2. Victoire par KO uniquement en combat

La victoire par Knock Out (KO) survient lorsque l'Arbitre décide que le combat ne peut se poursuivre car un des deux Athlètes est mis hors combat (pouvant aller jusqu'à la perte de conscience) à la suite d'un coup ou d'une projection et ne peut se relever ou poursuivre le combat.

4.4.3. Victoire par KO Technique uniquement en combat

Il y a victoire par KO technique lorsque le Médecin, appelé par l'Arbitre, après avoir examiné l'Athlète concerné décide souverainement qu'il ou elle n'est plus physiquement ou psychiquement apte à continuer le combat. La décision du Médecin est sans appel.

4.4.4. Victoire par Soumission

La victoire par soumission est obtenue lorsque l'adversaire manifeste un signe de reddition (tape de la main ou du pied sur le sol ou sur l'adversaire en signe d'abandon) ou met fin à le combat verbalement (en prononçant Stop, J'abandonne, J'arrête, Aïe, ou tout autre mot indiquant une douleur forte par exemple) ou se trouve dans un état le rendant incapable de se défendre et pouvant aller jusqu'à l'inconscience dans le cas d'un étranglement.

4.4.5. Victoire par Abandon

La victoire par abandon est obtenue lorsque l'adversaire refuse de reprendre le combat au commandement de l'Arbitre, quitte ou ne rejoint pas la surface de combat. Est assimilée à une victoire par abandon la décision des Coachs de l'Athlète perdant d'arrêter le combat par jet de la serviette ou de l'éponge.

4.4.6. Victoire par Insuffisance Technique

Cette décision survient lorsque l'Arbitre décide que le combat ne peut se poursuivre en raison de l'un des deux Athlètes qui se retrouve manifestement inférieur à son adversaire et que la poursuite du combat risque de mettre en danger son intégrité physique de l'Athlète. L'infériorité technique de l'Athlète est à l'appréciation de l'Arbitre qui peut la valider avec le Superviseur.

4.4.7. Victoire par Forfait

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 Athlète qui se présente seul sur la surface de combat est déclaré vainqueur par forfait.

4.4.8. Victoire par Disqualification

Elle survient dans ces cas précis :

- Lorsque qu'un Athlète se voit notifié 3 avertissements pour non-respect des règlements sportifs établis par la Commission Nationale de Pancrace de la FFKMDA et notamment en ce qui concerne les techniques et actes interdits, ainsi que lorsque l'Athlète ne respecte pas les commandements de l'Arbitre.
- Lorsque le comportement de l'Athlète, ou celui de ses Coachs, est inacceptable ou déroge à la déontologie du sport ou aux règlements de la FFKMDA.

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

4.5. COMMUNICATION DES NOTES OBTENUES ET RECLAMATION

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 commis une erreur et à inversé les scores
- il y a violation évidente des règles de la FFKMDA

En cas de réclamation, le Coach de l'Athlète concerné a 30 minutes maximum pour faire sa demande auprès du Superviseur de la surface de combat concernée ou du Superviseur principal de la compétition. Le Superviseur la traitera immédiatement et annoncera le résultat officiel définitif si besoin.

Les vidéos ne sont recevables dans aucune forme de réclamation.

4.6. LE NO CONTEST

L'arbitre peut mettre fin à un combat par suite d'un événement n'engageant pas sa responsabilité ni celle des Athlètes, tel que la détérioration du ring, panne de courant, conditions météorologiques exceptionnelles etc. Dans ces circonstances, le combat sera déclaré « No Contest » et dans le cas de championnats, le superviseur décidera de la suite à donner.

5. LE BULLETIN DE POINTAGE



PANCRACE

BULLETIN DE POINTAGE

DATE :		LIEU :		CLASSE :		POIDS :	
COMPETITION :							
JUGE :			N°	ARBITRE :			
ROUGE				BLEU			
NOM :				NOM :			
CLUB :				CLUB :			
OBSERVATIONS	R/A	POINTS	ROUND	POINTS	R/A	OBSERVATIONS	
			1				
			2				
			3				
			TOTAL				

CRITERES DE VICTOIRE EN FIN DE ROUND

1. Athlète qui a été le plus efficace
2. Athlète qui a été le plus dominant

CRITERES SUPPLEMENTAIRES DE VICTOIRE EN CAS D'EGALITE

Cocher la case

- ☐ 1. Athlète qui a réalisé la meilleure défense
- ☐ 2. Athlète qui a été le plus Fair-Play

Entourer la réponse

ROUGE

EGALITE

BLEU

Signature du Juge :