



RÈGLEMENT SPORTIF

Catégories « + de 18 ans »

Formule « sans mise hors de combat »

Ce règlement sportif devra être appliqué pour toutes les manifestations sportives, concernant les sportifs de plus de 18 ans, labellisées par le Conseil National du Combat-Complett.

Les arbitres officiant lors de ces rencontres sont tenus au suivi d'une formation ou de sessions de recyclages, validée par le C.N.C.C, au cours de la saison concernée.

Un rappel du règlement devra être effectué auprès des combattants et de leurs coaches, avant le début de toute manifestation.

L'affichage du présent règlement, dans un lieu accessible aux combattants et à leurs coaches est recommandé lors de chaque compétition.

Ce règlement a été élaboré à partir de travaux spécifiques dans les domaines de la sécurité des pratiquants, de l'éthique et de la déontologie du sport ainsi que du contexte compétitif multisports de combat et tient compte de multiples expériences en matière de compétition sportive.

La formule « sans mise hors de combat » implique en matière de percussion portées sur des points dits sensibles (crâne, face, mâchoire...), uniquement l'utilisation de touches techniques. Les frappes lourdes sur ces zones ne sont pas permises.
La recherche du K.O est proscrite.

I. Surfaces d'évolution

Les combats ont lieu sur tatamis.

Une surface de combat mesure au minimum **6m X 6m**. Elle est divisée en 2 zones de couleurs différentes.

Elle se compose d'une **zone centrale carrée de 4m X 4m** minimum, ceinte d'une **zone de sécurité large de 1 m**, matérialisée par des tatamis de couleur différente à ceux de la zone centrale.

Les combattants peuvent évoluer à leur aise **au sein de ces 2 zones.**

Chaque surface de combat est circonscrite par **une bande de sécurité de tatamis, large d'au moins 2 m.**

II. Catégories

2.1. Catégories d'âge :

Les combattants doivent être **majeurs** au jour de la compétition

2.2. Catégories de poids :

Masculins : - de 60 kg, - de 66 kg, - de 72 kg, - de 80 kg, - de 90 kg, - de 100 kg et + de 100 kg

Féminines : - de 50 kg, - de 55 kg, - de 60 kg, - de 66 kg, - de 72 kg, - de 78 kg et + de 78 kg



III. Présentation et équipement des combattants

3.1. Hygiène corporelle :

Les ongles doivent être propres et coupés courts.

Les cheveux longs devront être attachés au moyen d'un élastique (pinces rigides interdites), et ce, de manière efficace.

Les combattants doivent veiller à limiter toute sudation excessive et se munir d'une serviette éponge à utiliser entre les combats et reprises.

Les éventuelles coupures doivent être suffisamment protégées afin d'éviter tout saignement. En cas de coupure susceptible de se rouvrir au cours du combat ou saignement impossible à arrêter, le combattant pourra être déclaré forfait.

L'usage de produits gras (crème, vaseline...) ne doit se faire qu'en cas d'absolue nécessité, et en aucun cas perturber les conditions normales de déroulement du combat.

Les maintiens de cheveux ou ajustements de tout autre élément de la tenue ou équipements de protection, doivent être suffisamment solides pour ne pas gêner le bon déroulement des combats. En cas contraire, et si les interruptions en résultant devenaient trop fréquentes, l'arbitre peut sanctionner le combattant fautif.

3.2. Vêtements et accessoires :

Chaque combattant doit avoir une hygiène irréprochable et une apparence correcte.

Les tenues des combattants doivent être propres, repassées et sans déchirure.

D'une manière générale, la tenue ne doit pas comporter de pièce pouvant mettre en danger la sécurité des participants.

Chaque participant peut combattre dans la tenue de sa discipline (avec ou sans veste), mais cette tenue doit comporter au minimum un short (ou un pantalon) et un tee-shirt (si pas de veste).

Il est interdit de combattre torse-nu.

Chaque combattant devra veiller à se munir d'une tenue de remplacement, surtout si celle-ci s'avère fragile ou rapidement humidifiable par transpiration (tee-shirt)

Chaque combattant devra se munir de 2 ceintures de type judo, l'une rouge et l'autre bleue, dont la longueur doit permettre un maintien solide après avoir effectué 1 tour et demi de la taille de son porteur.

Lors de l'appel pour le combat, si le combattant est appelé en premier, il utilisera la ceinture rouge, s'il est appelé en second, la ceinture bleue.

Le port de lunettes, bijoux ou de tout autre objet susceptible de blesser l'un ou l'autre des combattants est interdit.

Le port de lentilles de contact rigides est interdit. Si nécessaire, utiliser des lentilles souples.



3.3. Protections individuelles :

A l'image de la tenue, les protections individuelles ne doivent présenter aucune propriété susceptible de mettre en danger la sécurité des pratiquants.

En conséquence, elles doivent toutes être composées uniquement de matériaux souples (à l'exception de la coquille).

Tous matériaux rigides (métal, cuir bouilli ou plastique dur) sont donc à proscrire.

3.3.1. Protections obligatoires :

- 1 paire de mitaines, dont le taux d'absorption d'énergie (équivalent 7 Oz minimum et amorti confortable) est jugé acceptable. Se référer à la liste des modèles autorisés par le C.N.C.C.
- 1 paire de protège-tibias en mousse
- 1 coquille
- 1 protège-dents

3.3.2. Protections facultatives tolérées :

- Chaussures souples à semelle lisses et ne comportant pas de pièce rigide (type lutte, boxe française, taekwondo)
- Genouillères et coudières en mousse

D'une manière générale, les juges ont autorité pour décider si un ou plusieurs éléments de la tenue constituent une interdiction de participer ou de poursuivre le combat.

3.4. Tenue et arbitrage :

Le rhabillage ou le réajustement d'une pièce de la tenue ne peut se faire qu'au commandement de l'arbitre.

Toute action de ce type à l'initiative d'un combattant sera sanctionnée (afin d'éviter les interruptions intempestives de combat ou les tentatives de récupération physique).

D'une manière générale, les juges sont en mesure de décider si un ou plusieurs éléments de la tenue ou de l'hygiène, constituent une interdiction de participer ou de poursuivre le combat.

Au cas où sa tenue viendrait à être endommagée au cours du combat, le combattant disposera d'un délai de 2 minutes pour en changer. En cette circonstance, il sera accompagné au vestiaire par un officiel.

3.5. Présentation au combat :

Lorsqu'il se présente pour combattre, le participant doit avoir revêtu sa tenue et ses équipements.

Les bandes de serrage des gants au niveau des poignets, devront être recouvertes par une bande adhésive (de type élasto) ne présentant pas de risque pour l'adversaire.



IV. Déroulement du combat

4.1. Appel des combattants :

A l'appel de son nom par les commissaires sportifs, pour participer à un combat, le combattant dispose d'une minute pour rejoindre la place qui lui aura été assignée sur le tapis. Passé ce délai, le combattant sera déclaré forfait.

Au cours du combat, lors de l'appel de l'arbitre à la fin d'une période de récupération précédant une reprise, le délai de présentation sera de 5 secondes.

Le combattant appelé en premier sera porteur d'une ceinture rouge, et se présentera du côté gauche du tapis (par rapport à la table de marques). Le second sera porteur d'une ceinture bleue, et se présentera du côté droit.

4.2. Protocole :

4.2.1. En début de combat :

Lorsqu'il entre sur le tapis, le combattant s'arrête à la bordure extérieure de la zone de combat.

Après invitation gestuelle par l'arbitre, le combattant salue par une légère inclinaison de buste et pénètre à l'intérieur de la zone de combat, jusqu'à la place lui ayant été attribuée.

Au commandement « **Saluez !** », le combattant exécute le salut conventionnel propre à sa discipline.

Au commandement « **En garde !** », le combattant se place en position de garde, sans quitter la place lui ayant été assignée.

Au commandement « **Allez !** », le combat commence et les combattants sont libres d'évoluer au sein de la surface de combat.

4.2.2. En fin de combat :

Après désignation du vainqueur par l'arbitre, les combattants se saluent et se serrent la main.

Ils sortent ensuite de la zone de combat par le côté leur ayant été attribué, puis s'arrêtant à la bordure, ils se tournent vers l'intérieur et saluent par une légère inclinaison de buste.

Ils peuvent désormais quitter définitivement le tatami.

4.3. Le combat proprement dit :

Le combat débute debout et peut se poursuivre au sol.

La phase de combat au sol est engagée dès lors que l'un des combattants utilise un appui corporel sur le tatami, autre que ses pieds.

Les phases de combat debout et au sol s'alternent soit de par la volonté des combattants (qui se relèvent ou descendent au sol), soit en fonction des commandements de l'arbitre, qui peut décider d'interrompre une phase de combat au sol qui durerait trop longtemps sans aucune possibilité de prise d'avantage.

Durant le combat, les participants doivent respecter les conditions décrites par le présent règlement.



4.4. Interruptions momentanées du combat :

4.4.1. De manière générale :

Lorsque la situation l'exige, l'arbitre peut arrêter le combat par le commandement « **Stop !** ».

A ce moment, les combattants cessent immédiatement toute action de combat et rejoignent leur place.

Tout combattant portant une attaque après le commandement d'arrêt du combat sera sanctionné.

Si l'arrêt du combat intervient à un moment où l'un des deux combattants est soulevé de terre par son adversaire, celui-ci devra le reposer au sol de manière contrôlée.

4.4.2. Cas particulier :

Lors d'une phase de combat au sol, si l'arbitre doit arrêter le combat en raison d'une action prohibée à l'initiative d'un combattant placé en situation désavantageuse, il utilisera le commandement verbal « **Halte ! Ne bougez plus !** », accompagné d'une pression de la main sur chacun des deux combattants. A cet instant, ces derniers cessent toute action de combat, mais restent dans la position dans laquelle ils se trouvaient au moment de l'interruption.

L'arbitre effectue alors les observations, sanctions ou actions nécessaires, puis relance le combat par le commandement « **Allez !** », accompagné d'une pression de la main sur chacun des deux combattants.

*Note : Si l'action prohibée est imputable au combattant en situation avantageuse, l'arbitre arrête le combat par le commandement « **Stop !** », impliquant le retour des combattants en position debout, à leurs places initiales ; Le combattant fautif perd donc son avantage tactique.*

4.4.3 Causes d'interruption du combat

L'arbitre interrompra le combat :

- En cas d'exécution ou de tentative d'exécution d'une action prohibée
- Si la continuité d'une action venait à présenter un risque pour l'intégrité physique de l'un ou l'autre des combattant(s)
- En cas de sortie de la zone de combat
- Pour redynamiser un combat tombé dans une situation passive ou ne permettant pas de prise d'avantage par l'un ou l'autre des combattants
- Si une intervention ou un soin médical s'avère nécessaire
- Si un événement interne au combat venait à en perturber le bon déroulement (problème vestimentaire, saignement...)
- Si un événement extérieur au combat venait à en perturber le bon déroulement (bruit excessif, demande expresse de l'organisation, etc...)

L'arbitre a complète autorité pour stopper le combat à tout moment où il l'estimera nécessaire.



4.4.4 Durant une interruption de combat

L'arbitre peut :

- Effectuer une observation, sanctionner le ou les auteurs d'une action prohibée
- Faire réajuster les tenues des combattants
- Demander une intervention pour soin médical
- Prendre les mesures nécessaires à faire cesser un éventuel débordement extérieur au combat

Les combattants :

- Doivent rejoindre la place leur ayant été assignée en début de combat (sauf cas exceptionnel décrit en 442 du présent règlement), et ne doivent en aucun cas quitter la zone de combat (sauf sur ordre de l'arbitre et accompagné d'un officiel, pour se rendre au vestiaire et changer une tenue endommagée)
- Ont interdiction de communiquer avec leur coach ou de recevoir de conseil de sa part.

Les coaches ne doivent pas communiquer avec leur combattant.

4.5. Interventions pour soins médicaux :

En cas de blessure survenant durant le combat, l'arbitre demande l'intervention de l'équipe médicale (médecin ou secouristes).

Si l'état de santé du combattant ne lui permet de poursuivre normalement le combat, ou que les soins nécessaires ne peuvent être donnés sur place durant une durée n'excédant pas 2 minutes (bilan compris), le responsable médical le signale à l'arbitre qui prononce la fin du combat par « arrêt médical ».

L'arbitre procède à la désignation du vainqueur, conformément aux dispositions de l'article 10.2 du présent règlement.

Si, après des soins rapides, pouvant être donnés sur place, et dont la durée n'excède pas 2 minutes (bilan compris), le combattant est en mesure de poursuivre le combat dans des conditions normales, le combat reprend.

Les interventions pour soin médicaux sont limitées à deux par combat, pour un même combattant.

La troisième intervention comptabilisée entraîne la fin du combat par « arrêt médical ».

Si la blessure a été causée suite à une faute de l'adversaire, les interventions inhérentes ne sont pas comptabilisées.



V. Durées des combats

5.1. Combats de la phase de sélection :

Est définie comme phase de sélection, l'ensemble des combats ayant lieu jusqu'aux quarts de finale.

Les combats se déroulent en 2 reprises d'une durée de 2 minutes chacune.

Un temps de repos de 30 secondes sépare chaque reprise.

En cas d'égalité à l'issue de ces 2 reprises, une reprise de prolongation aura lieu (toujours d'une durée de 2 minutes).

Dans le cas où, à l'issue de la prolongation, aucun nouvel avantage décisif n'a été marqué, ni aucun écart de pénalité signalé, il y a décision immédiate et sans concertation de la part des arbitres.

Le vainqueur est le combattant bénéficiant de la majorité des suffrages des juges.

Les temps d'arrêts ordonnés par l'arbitre, ainsi que les temps de repos, ne font pas partie du temps de combat.

5.2. Combats de quart de finale, demi-finale et finale :

Les combats se déroulent en 2 reprises d'une durée de 3 minutes chacune.

Un temps de repos compris entre 30 secondes et 1 minute, sépare chaque reprise.

La durée exacte de cette phase de récupération sera définie par l'organisateur et communiquée aux combattants avant le début des combats de quart de finale.

Cette durée sera identique pour tous les combattants du même sexe, engagés pour la manifestation concernée.

En cas d'égalité à l'issue de ces 2 reprises, une reprise de prolongation aura lieu (toujours d'une durée de 3 minutes).

Dans le cas où, à l'issue de la prolongation, aucun nouvel avantage décisif n'a été marqué, ni aucun écart de pénalité signalé, il y a décision immédiate et sans concertation de la part des arbitres.

Le vainqueur est le combattant bénéficiant de la majorité des suffrages des juges.

Les temps d'arrêts ordonnés par l'arbitre, ainsi que les temps de repos, ne font pas partie du temps de combat.

5.3. Périodes de récupération entre 2 combats :

Chaque combattant a droit à une période de récupération entre 2 combats, au moins égale au double du temps qu'a duré son dernier combat.

Note : ne pas confondre le « temps de repos », d'une durée de 30 secondes à 1 minute, qui sépare chaque reprise, avec la période de récupération décrite dans le présent article.



VI. Éthique

Les combattants devront adopter une attitude digne et respectueuse tout au long de la manifestation, aussi bien lors des combats, que le reste du temps.

Plus que tout, le respect de l'adversaire et de son intégrité physique est primordial.

Au cours des compétitions, les combattants sont tenus d'accepter sans contestation et de respecter, toutes les décisions de l'arbitre.

Quelle que soit l'issue du combat, les combattants doivent conserver une attitude digne, humble et respectueuse.

Les manifestations exacerbées de mauvaise humeur ou démonstrations de joie intempestives pouvant être interprétées comme des marques avilissantes et irrespectueuses pour l'adversaire, le corps arbitral ou le public sont néfastes pour l'image de la discipline.

L'observation de ces quelques règles élémentaires est indispensable pour forger une bonne image de marque du combat complet.

Le protocole de présentation (entrée sur le tatami, saluts...) devra être respecté. Un rappel sera effectué lors du briefing de chaque compétition.

VII. Comment se gagne un combat

Un combat peut être remporté :

- par Avantage Décisif : (domination technique ou physique nette par l'un des 2 combattants sur l'autre, ce dernier se trouvant dans une situation technique ou tactique ne laissant aucun doute sur sa défaite). Par respect pour la dignité du combattant surclassé, l'arbitre a pleine autorité pour arrêter le combat et lui éviter de subir une situation durable, pouvant être jugée comme humainement dégradante, ou psychologiquement éprouvante.
- par soumission (clé ou étranglement), concédée par la manifestation de l'abandon d'un combattant ou décidée par l'arbitre dans le cas où le refus d'abandon de la part du combattant en position de soumission mettrait en danger son intégrité physique et alors que sa défaite est indiscutable.
- par abandon, forfait, arrêt médical* ou disqualification de l'adversaire
- par Avantage Technique (au nombre de reprises remportées)
 - S'il n'y a pas eu de victoire décisive, la reprise est accordée au combattant ayant reçu le moins de pénalités inscrites au tableau, au cours de celle-ci.
 - S'il n'y a pas d'écart de pénalité au cours de la reprise en question, chaque arbitre accorde son suffrage au combattant qu'il estime avoir dominé le combat. S'il est difficile de déterminer qu'un combattant ait significativement dominé l'autre, les arbitres accordent leurs suffrages au plus actif.
 - La reprise est alors accordée au combattant ayant recueilli la majorité des suffrages.

Si, à la fin des 2 reprises initiales il y a égalité, une reprise de prolongation est engagée, dès le temps de repos écoulé.

***Arrêt médical** : lorsqu'un combattant est victime d'une blessure l'empêchant de poursuivre le combat dans des conditions normales, l'arbitre déclare, de son propre chef ou sur avis du médecin, la fin du combat pour motif médical. Si la responsabilité de la blessure incombe au blessé, celui-ci perd le combat. Si la responsabilité de la blessure résulte d'une faute de son adversaire, ce dernier sera disqualifié et la victoire reviendra au blessé (voir art 10.2).



VIII. Techniques autorisées

8.1. Debout :

Percussions sur tout le corps, à l'exception de la colonne vertébrale (de la nuque au coccyx), du bulbe rachidien, de la gorge et de la partie inférieure de la coquille.

- ✓ Frappes des poings (uniquement avec la partie rembourrée des gants)
- ✓ Frappes des pieds, tibias et genoux
- ✓ Les coups d'arrêt avec la plante du pied sur la partie haute de la coquille sont tolérés, uniquement lorsqu'ils sont utilisés en contre (phase défensive) et dans une direction horizontale.
- ✓ Les Frappes avec les avant-bras sont tolérées, sauf au niveau du triangle facial.

Projections et amenées au sol
(voir les restrictions spécifiques à l'article 8.3 du présent règlement)

Techniques de contrôle (voir les restrictions spécifiques au titre 9 : «techniques prohibées», du présent règlement)

- ✓ Contrôles articulaires, techniques de strangulations

8.2. Durant la liaison debout-sol

(période définie comme le moment où l'un des combattants est debout et l'autre au sol ; aussi bien après une amenée au sol, que lorsqu'un combattant se relève après une phase au sol)

Percussions :

- Lorsque son adversaire est au sol et alors que lui même reste debout, le combattant n'a plus le droit d'utiliser aucune percussion durant la phase de liaison.
- Le combattant au sol a la possibilité de continuer à utiliser les percussions sur le combattant resté debout, de la manière dont elles ont été définies dans l'article 8.1.

Contrôles et soumissions :

Toutes les techniques de contrôles articulaires et de soumissions autorisées sont réalisables, par l'un ou l'autre des combattants (voir les restrictions spécifiques au titre 9 : «techniques prohibées», du présent règlement).



8.3. Au Sol :

- ✓ Percussions sur tout le corps, à l'exception de la tête et du visage, du cou, de la coquille, de la totalité de la zone dorsale et de la colonne vertébrale (de la nuque au coccyx)
 - ✓ Frappes des poings (avec la partie rembourrée du gant)
 - ✓ Frappes des pieds, tibias et genoux
 - ✗ **Les Frappes avec les avant-bras sont interdites au sol.**

- ✓ Techniques de contrôle et/ou de soumission (voir restrictions spécifiques au titre 9 « techniques prohibées»)
 - ✓ Contrôles articulaires, techniques de strangulations

- ✓ Techniques d'immobilisations (empêchant l'adversaire de se relever ou d'effectuer toute action offensive efficace)
 - ✓ Immobilisations ventrales ou dorsales
 - ✓ Immobilisations par constriction : Un combattant maîtrise son adversaire en l'enveloppant de ses jambes et de ses bras en contact ventro-dorsal. Position acceptée lorsque le combattant actif est sur le dos, sur le côté et en position quadrupédique.

Note au sujet des clés : le combat complet est une compétition sportive, les techniques de clé doivent par conséquent être considérées comme des moyens de maîtriser et non des moyens de détruire. Elles ne devront donc jamais être portées au-delà des limites articulaires.

Lorsqu'une clé est considérée comme suffisamment engagée et que le combattant ne manifeste pas son abandon, l'arbitre a complète autorité pour arrêter le combat et désigner comme vainqueur, l'auteur de la clé.

Tout combattant blessant volontairement son adversaire se verra immédiatement disqualifié, et ce, pour l'intégralité de la compétition.

Afin de respecter l'esprit sportif et l'intégrité physique des pratiquants, les termes « techniques de luxation, dislocation ou similaires » ne sont pas utilisés.



IX. Techniques prohibées

Par définition, toutes les techniques ne figurant pas au chapitre des techniques autorisées sont interdites.

D'une manière générale :

- ✘ Il est interdit de tirer les cheveux, les oreilles, de pincer la peau ou les parties génitales, de mordre, de tordre les doigts.
- ✘ D'exercer, avec le coude ou le genou, un écrasement sur la tête, la nuque, le cou ou les parties génitales
- ✘ D'accomplir toute action, geste ou prise ayant pour but de blesser l'adversaire
- ✘ De porter des techniques pouvant mettre en danger la vie de son adversaire ou pouvant provoquer des fractures, luxations ou autres traumatismes graves.

9.1. Percussions interdites

- ✘ Coups de tête
- ✘ Coups de coude
- ✘ Coups avec une partie du poing ou de la main non couverte par une surface gantée et suffisamment rembourrée (paume, marteau du poing...)
- ✘ Coups de genoux à la tête ou au visage
- ✘ Coups en attaque sur la coquille et notamment portés de bas en haut ou sur sa partie inférieure
- ✘ Toutes frappes portées sur une articulation, dans une direction pouvant entraîner une blessure (en particulier au niveau du genou d'une jambe en appui)
- ✘ Toutes frappes portées sur le cou ou la colonne vertébrale
- ✘ Toutes frappes à la tête, exagérément appuyées
- ✘ Toutes frappes ou pressions exercées sur un œil
- ✘ Toute percussion exécutée avec la volonté manifeste de blesser l'adversaire

9.2. Clés interdites

- ✘ Clés de cou en flexion vers l'arrière ou vers le côté, ainsi qu'en rotation des cervicales
- ✘ Toute tentative de clé non maîtrisée, ou exécutée avec l'intention manifeste de blesser
- ✘ Toute clé involontaire résultant d'une action non maîtrisée
- ✘ Clés aux doigts (NB : si la saisie est effectuée simultanément sur au moins 3 doigts, elle est considérée comme un contrôle et non plus une clé. Ce type de saisie est toléré)

9.3. Projections interdites

- ✘ Projections sur la tête ou la nuque
- ✘ Projections de hanche ou d'épaule, réalisées avec une flexion du tronc supérieure à 90°, plongées et enroulées, la tête de l'auteur prenant ou risquant de prendre appui sur le sol avant que l'adversaire n'ait été projeté (risque de fracture des cervicales pour l'auteur de la projection)

9.4. Strangulations interdites

- ✘ Strangulation par enroulement du cou avec la ceinture
- ✘ Strangulations à pleine(s) main(s)
- ✘ Étouffement par plaquage de la main obturant les voies respiratoires
- ✘ Toutes techniques présentant un risque de blessure à la trachée



9.5. Autres actions interdites

Il est de plus, strictement interdit :

- ✘ De s'agripper au tapis.
- ✘ De rentrer la main ou un doigt dans une manche de l'adversaire (veste, tee-shirt, short ou pantalon) ou à l'intérieur de ses gants ou autres protections.
- ✘ De détériorer volontairement toute pièce de la tenue de l'adversaire (arrachement d'un vêtement ou d'une protection non adaptée à la saisie)
- ✘ D'utiliser un objet non autorisé, de recourir à une aide physique extérieure...

De manière générale, sont prohibées, toutes les actions contraires à l'éthique ou à l'esprit sportif.

X. Fautes donnant lieu à pénalité

10.1. Fautes Simples

On entend par fautes simples toutes les actions mineures pouvant perturber la régularité du combat. Elles feront l'objet d'un avertissement gratuit de la part de l'arbitre puis de pénalités croissantes en cas de récidive.

La 3^{ème} pénalité pour faute simple entraîne la disqualification de son auteur.

On compte parmi les fautes simples :

- L'exécution **involontaire et sans conséquence** d'une technique prohibée ne mettant pas l'intégrité physique de l'adversaire en danger
- Le fait de s'agripper au tapis
- L'introduction d'un ou plusieurs doigts dans une manche ou une protection de l'adversaire
- Non-combativité : attitude passive volontaire
- Toute action réalisée dans un but d'antijeu ou de blocage exagéré destinée à empêcher l'adversaire de prendre l'avantage ou à gagner du temps (ex : un combattant ceinture son adversaire et le pousse hors de la zone de combat)
- Utilisation de la tenue dans le but de perturber un combat (ex : mal nouer sa ceinture afin qu'elle tombe lors du combat et profiter ainsi d'un temps de récupération non autorisé durant la phase de rhabillage)
- Le fait de réajuster sa tenue ou de se rhabiller sans que l'arbitre ne l'ait demandé
- les sorties volontaires ou évitables de la surface de combat

Note : une «sortie de surface de combat» à lieu lorsque :

- **En position debout** : un combattant prend un appui à l'extérieur de la surface de combat.
- **Au sol** : lorsque la totalité du corps d'un des deux combattants se trouve hors de la surface de combat.

Si la sortie est inévitable et résulte d'une action offensive ou défensive, elle ne sera bien entendu, pas pénalisée.



10.2. Fautes Graves

! Sanctions passibles d'un blâme (une seconde sanction du même ordre donne lieu à disqualification)

- Manque de dignité
- Non-présentation à sa place lors de l'appel par l'arbitre après un temps de repos. Si au terme du délai imparti (5 secondes), le combattant n'a toujours pas rejoint sa place, celui-ci pourra être déclaré forfait.
- Non prise en compte immédiate ou contestation d'un commandement arbitral
- Exécution involontaire et sans conséquence d'une action présentant un risque d'atteinte à l'intégrité physique de l'un ou l'autre des combattants
- Le fait de porter une attaque à un adversaire visiblement hors jeu (sorti de la zone de combat, ayant une attitude manifestant son incapacité à poursuivre le combat, ou, après le jet de la serviette par le coach), et ce, même avant l'intervention de l'arbitre
- Attitude du coach incompatible avec l'esprit sportif ou l'éthique du Combat-Complett

! Sanctions donnant lieu à disqualification immédiate

- Exécution d'une technique dangereuse ou prohibée avec volonté manifeste de blesser l'adversaire
- Exécution d'une technique dangereuse ou prohibée sans volonté manifeste de blesser l'adversaire, mais ayant entraîné une blessure ou une situation empêchant l'adversaire de poursuivre le combat dans des conditions normales.
- Manque de respect à un adversaire ou à un juge
- Manquement grave à l'éthique ou à l'esprit sportif.



XI. Coaches

Chaque combattant a droit à un coach.

Celui-ci se tient assis en bordure du tapis, sur une chaise prévue à cet effet.

Son rôle consiste uniquement à conseiller son combattant.

Il ne devra en aucun cas intervenir sur l'arbitrage ou en direction de l'autre combattant, ni tenter d'exercer quelque pression sur qui que ce soit.

Il doit être vêtu d'une tenue civile correcte (shorts et débardeurs interdits) ou d'un survêtement, en aucun cas d'une tenue de combat. Le port de tout couvre-chef est interdit.

Comme pour les combattants, son attitude doit être digne et respectueuse.

En tant qu'encadrant, son comportement doit être responsable et irréprochable.

Ses interventions doivent être suffisamment discrètes pour ne pas perturber le bon déroulement des combats.

Durant les interruptions de combat décidées par l'arbitre, le coach n'est pas autorisé à communiquer avec son combattant.

Lors de l'appel de son combattant, le coach doit immédiatement lui permettre de rejoindre sa place.

Pour demander l'arrêt du combat, le coach lance une serviette sur les tatamis, en direction des combattants. Ce geste provoque la défaite par abandon pour son combattant.

En cas de manquement, les juges ont autorité pour effectuer des rappels à l'ordre à destination des coaches.

Les coaches sont tenus de garder à l'esprit que pendant la compétition, les arbitres dirigent la rencontre, et d'accepter les décisions prises par ceux-ci.

Le coach est sportivement solidaire du combattant qu'il conseille. En cas de débordements excessifs les juges ont autorité pour faire expulser un coach, voire pénaliser ou disqualifier son combattant. Le responsable de la manifestation ou le responsable de l'arbitrage, ont autorité pour exclure un coach contrevenant au règlement, soit pour le combat en cours, soit pour la compétition.

En cas d'expulsion du coach, celui-ci ne pourra se faire remplacer.