



FÉDÉRATION
FRANÇAISE
KARATÉ

PANKIDO REGLEMENTATION SPORTIVE

SAISON 2023-2024

SOMMAIRE

1) Principe Général	2
2) Conditions de participation (Coupes Régionales et Coupes de France).....	3
3) Tenue des combattants	3
4) Tenue des <i>Arbitres</i> et des <i>Coaches</i>	4
5) L'Arbitre Central	4
6) Le Coach.....	5
7) Classement des combattants.....	6
8) Durée des combats (Coupes Régionales et Coupes de France)	6
9) Protections anatomiques.....	7
10) Catégories de poids.....	7
11) Techniques autorisées.....	8
12) Techniques et actes interdits	9
13) Décisions.....	9
14) Pénalités	10
15) Compétitions par équipes	11
16) Table d'Arbitrage.....	11
17) Aires de combat.....	11
18) Le responsable de l'organisation.....	12
19) Déroulement de la Compétition.....	13
20) Assistance médicale.....	13

1) Principe Général

Le principe général des Compétitions de Pankido est celui d'un *Combat Libre* dans lequel le plus large éventail technique possible est utilisé (règles dites *universelles*). L'expression sportive du Pankido est définie comme un prolongement direct et logique de l'Art Martial du même nom. Dans la mesure où il s'agit de Compétition, la dimension strictement martiale de la pratique est laissée de côté au profit d'une démarche « sportive » valorisant les qualités techniques et athlétiques des participants.

La pratique sportive du Pankido a exclu des tournois certaines techniques et actes jugés trop dangereux pour la santé ou l'intégrité physique des pratiquants.

Pour les *Seniors* et les *Vétérans*, les combats s'effectuent à frappes réelles, debout et au sol. Ils se gagnent par mise hors-combat ou mise à l'abandon de l'adversaire. Ils nécessitent de la part des pratiquants un engagement tel que les arbitres soient en mesure de juger des faits et non des intentions de faits. Pour les *Juniors* et les *Cadets*, les affrontements se font de manière plus *light*.

Les Compétitions de Pankido autorisent l'emploi combiné des techniques de frappes et de grappling, debout et au sol. Elles sont ouvertes à toutes les disciplines de combat et à tous les licenciés de la *Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées*.

Les combats peuvent se dérouler :

- Sur une surface de *tatami*, installée à même le sol ou sur une estrade.
- Sur un *ring*.
- Dans une cage prévue à cet effet.

2) Conditions de participation (Coupes Régionales et Coupes de France)

Les Compétitions de Pankido sont des Compétitions individuelles organisées par la *Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées* et ouvertes aux compétiteurs de nationalité française ou étrangère munis d'une licence fédérale de la saison en cours prise dans un club affilié à la FFKDA ;

Les compétiteurs doivent s'inscrire au préalable, par l'intermédiaire de leur Club, auprès du *Service Compétition* de la FFKDA selon les modalités mises en œuvre. Dans le but d'éviter les désistements abusifs et afin de gérer correctement les tableaux de Compétition, un droit d'engagement non remboursable est à verser par le club.

La licence de la saison en cours est obligatoire.

Un certificat médical de non contre-indication à la pratique du Pankido (en plein contact) datant de moins d'un an est obligatoire.

Le contrôle des documents obligatoires (pièce d'identité, licence, certificat médical) s'effectuera au moment de la pesée. Tout compétiteur ne pouvant présenter les documents requis ne pourra participer à la Compétition.

3) Tenue des combattants

Tous les combattants portent la même tenue.

- *Seniors, Juniors et Vétérans* : Pantalon blanc, torse nu, ceinture rouge et gants de Combat Libre.
- *Cadets et Féminines* : Pantalon blanc, *rashgard* noir, ceinture rouge et gants de Combat Libre.

Au début de chaque combat, la tenue doit être dans un état correct de propreté et de solidité. Le nœud de la ceinture sera renforcé par des bandes adhésives afin que la ceinture reste correctement nouée durant le combat.

Pour des raisons d'hygiène, il est conseillé aux combattants de se présenter les cheveux courts et sans barbe. Dans le cas contraire, les cheveux longs doivent être maintenus par un objet non rigide de manière à ne pas être susceptible de causer une blessure. Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites.

Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent porter aucun objet susceptible d'occasionner une blessure. Le port de bijoux (boucles d'oreilles, bagues, piercings et colliers) est formellement interdit.

Les prothèses auditives, optiques, les lunettes et les lentilles de contact dures sont interdites.

Le port des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.

Le port d'appareils dentaires métalliques doit être approuvé par le médecin officiel de la Fédération.

Chaque compétiteur peut personnaliser son équipement avec le logo de son club. Les autres logos, notamment de styles ou de marques commerciales sont interdits. Toute inscription portant atteinte à l'image du Pankido ou de la Fédération fera l'objet d'une interdiction.

4) Tenue des Arbitres et des Coaches

Les tenues des *Arbitres* et des *Coaches* ne peuvent porter de marques commerciales.

L'Arbitre peut être :

- En tenue traditionnelle de Pankido : pantalon blanc, veste noire, ceinture rouge.
- En tenue civile, veste et pantalon.
- Le port de gants fins hygiéniques est obligatoire.

Le Coach peut être :

- En tenue traditionnelle de son style ou de sa discipline.
- En tenue civile, veste et pantalon.
- En survêtement complet, veste et pantalon.
- Le port de gants fins hygiéniques est recommandé.

5) L'Arbitre Central

Le combat est arbitré par un seul *Arbitre*, appelé *Arbitre Central*, qui se tient sur l'aire de combat (parfois légèrement en dehors dans le cas d'un *tatami*). Son rôle est :

- De vérifier la conformité de l'aire de combat. Dans le cas de *tatami*, il doit s'assurer que ceux-ci restent parfaitement joints et propres pendant la Compétition. Dans le cas d'un *ring*, il vérifie la souplesse du sol et les tensions des cordes. Dans le cas d'une cage, il vérifie que celle-ci soit correctement fermée durant toute la durée du combat.
- De vérifier visuellement la tenue et l'équipement des compétiteurs avant le combat.
- D'annoncer le début et la fin du combat, la suspension du temps, etc.
- De veiller au bon déroulement du combat.
- D'assurer la sécurité des combattants.
- De veiller au dynamisme des combats (*Seniors* et *Vétérans*) et des assauts (*Juniors*, *Cadets*).
- D'effectuer le décompte jusqu'à dix (10) en cas de hors-combat et, dans ce cas, d'annoncer la fin du combat.
- D'ordonner l'arrêt du combat lorsque l'un des deux adversaires fait signe d'abandonner.
- D'ordonner l'arrêt du combat lorsqu'un *Coach* jette l'éponge.
- D'ordonner l'arrêt du combat lorsqu'il juge qu'un combattant n'est plus en état de poursuivre.
- De donner les Pénalités.
- De désigner le vainqueur.
- Etc.

L'*Arbitre Central* peut s'adresser directement aux combattants, à leurs *Coaches*, à la Table d'Arbitrage, etc.

Les principaux termes utilisés par l'*Arbitre Central* sont *Fight !* pour lancer le combat, *Stop !* pour l'arrêter, *Time !* pour signifier à la Table d'Arbitrage de suspendre le temps. Toutes les actions réglementaires effectuées par les combattants entre le signal *Fight !* et le signal *Stop !* sont valides.

Attention : seul l'Arbitre Central décide du début et de la fin d'une reprise ou d'un combat. Les signaux sonores donnés par la Table d'Arbitrage servent de guides mais n'ont pas autorité. Un combattant qui entame le combat sans y avoir été invité par l'Arbitre Central (par le signal *Fight !*) ou qui cesse le combat sans que l'Arbitre Central n'ait donné le signal *Stop !* peut être sanctionné

6) Le Coach

Le compétiteur devra obligatoirement se faire accompagner par un *Coach*. Celui-ci devra disposer de l'accréditation délivrée à l'enregistrement. Il doit être majeur et licencié à la FFKDA pour la saison sportive en cours. En arrivant à l'aire de combat, il salue le corps arbitral puis rejoint sa chaise à proximité de son compétiteur. Il reste assis pendant toute la durée du combat, dans le box qui lui est réservé.

Seul le *Coach* peut s'adresser au compétiteur pendant la Compétition, en veillant au respect de l'éthique sportive. Aucun autre compétiteur ou entraîneur ne doit s'adresser au combattant pendant le combat, sous peine de sanction ou de disqualification immédiate du compétiteur, à l'appréciation de l'*Arbitre Central*.

Le *Coach* est responsable du comportement de son compétiteur mais doit, également, avoir une attitude correcte, un comportement exemplaire en toute circonstance, respecter l'adversaire de son élève, les *Officiels* de la Compétition. Il ne

peut ni filmer ni photographier depuis le coin.

Tout comportement contraire à l'éthique et le non-respect des règles devra être pris en compte par les *Officiels* au cours de leur appréciation du combat et pourra entraîner la disqualification du compétiteur mal accompagné et l'interdiction de coacher durant toute la Compétition.

A la pause, le *Coach* est autorisé à laisser sa place au compétiteur, à le conseiller et à l'hydrater.

La présence de vaseline est autorisée sur certains points du visage, sans excès, à l'appréciation de l'arbitre central. Aucun produit chauffant, de nature glissante ou susceptible d'irriter l'adversaire, n'est toléré sur la peau du compétiteur.

Le *Coach* doit avoir avec lui un kit d'urgence et de nettoyage à disposition. Il doit être en mesure de stopper un saignement bénin de type éraflure et être en capacité de nettoyer les résidus de sangs laissés par son compétiteur sur l'aire de combat.

Si le *Coach* juge que son compétiteur est dangereusement mis en difficulté, il peut arrêter le combat ou l'assaut en *jetant l'éponge*. A la fin du combat, le *Coach* salue le corps arbitral et quitte l'aire de combat.

Réclamation : le *Coach* a la possibilité de déposer une réclamation par écrit auprès du responsable de l'arbitrage dans la minute qui suit la décision qu'il conteste. La réclamation ne peut porter que sur l'application du règlement et ne peut en aucun remettre en cause le jugement des *Officiels*.

7) Classement des combattants

Les combattants s'affrontent selon le système des tableaux par élimination directe. Dans le cas où, dans une Catégorie, le nombre de participants est inférieur à quatre (4), le système de poule est appliqué.

Les combattants sont classés par âge, poids, niveau et sexe.

8) Durée des combats (Coupes Régionales et Coupes de France)

Les durées indiquées sont dites *en temps réel*.

Pour les Seniors (18-35 ans) :

Chaque combat est prévu en trois (3) reprises de trois (3) minutes, avec une (1) minute de repos entre chaque reprise, + une (1) reprise illimitée si nécessaire. Nombre de combats maximum dans la journée pour un participant : 2. Temps de repos minimum entre deux combats : 15 minutes.

Décision : hors-combat ou soumission.

Pour les Juniors (16-17 ans) :

Combats au contact appuyé, mais pas de recherche de K.O.

Chaque combat est prévu en trois (3) reprises de deux (2) minutes avec 1 minute de repos entre les reprises. Nombre de combats maximum dans la journée pour un participant : 2. Temps de repos minimum entre deux combats : 15 minutes.

Au sol, les techniques autorisées sont les immobilisations les clés et les étranglements. Immobilisation de 15 secondes au moins : 2 points. Le combat reprend debout. Clé ou étranglement avec abandon : victoire. Un participant peut-

être disqualifié s'il porte les coups de manière trop appuyée.
Décision : soumission ou supériorité technique et combative.

Pour les Cadets (14-15 ans) :

Assauts techniques (pas de contact appuyé).

Chaque assaut est prévu en deux (2) reprises de deux (2) minutes avec 1 minute de repos entre les reprises. Nombre d'assauts maximum dans la journée pour un participant : 2. Temps de repos minimum entre deux assauts : 15 minutes.

Au sol, les techniques autorisées sont les immobilisations et les clés (pas d'étranglements). Immobilisation de 15 secondes au moins : 2 points. Le combat reprend debout. Clé avec abandon : victoire. Un participant peut-être disqualifié s'il porte les coups de manière trop appuyée.

Décision : soumission ou supériorité technique et combative.

Pour les Vétérans (36-45 ans) :

Chaque combat est prévu en trois (3) reprises de trois (3) minutes avec 1 minute et 30 secondes de repos entre les reprises. Nombre de combats maximum dans la journée pour un participant : 2. Temps de repos minimum entre deux combats : 15 minutes.

Décision : hors-combat, soumission ou supériorité technique et combative.

9) Protections anatomiques

Pour les Seniors :

Protections obligatoires :

- Coquille (portée sous le pantalon).
- Protège-dents.
- Gants de Combat Libre (blancs, noirs, rouges ou dorés).
- Coque de poitrine pour les *Féminines*.

Protections facultatives :

- Genouillères souples (portées sous le pantalon).
- Chevillères souples (si possible blanches).
- Coudières souples (blanches, rouges ou noires).
- Bandages simples aux poignets.

Pour les Juniors :

Protections obligatoires :

Idem que Seniors + Protège-tibias + Casque.

Protections facultatives :

Idem que Seniors.

Pour les Cadets :

Protections obligatoires :

Idem que Seniors + Protège-tibia avec cou-de-pied + Casque.

Protections facultatives :

Idem que Seniors.

Pour les Vétérans :

Idem que Seniors.

10) Catégories de poids

Les Catégories de poids évoluent de 0 en 5 pour toutes les catégories d'âges. La commission sportive de la FFKDA fixe les heures de début et de fin de la pesée, le jour de la Compétition. Aucune tolérance de poids ne sera accordée. Un compétiteur dont le poids serait supérieur à celui prévu pour la Catégorie dans laquelle il est engagé pourra se représenter à la pesée jusqu'à l'heure de clôture de cette dernière. Les compétiteurs pourront être pesés en sous-vêtements.

- Super-lourds : Super-heavyweight + 110 kg.
- Lourds : Heavyweight - 110 kg.
- Mi-lourds : Cruiserweight - 105 kg.
- Lourds-légers : Light-heavyweight - 100 kg.
- Super-moyens : Super-middleweight - 95 kg.
- Moyens : Middleweight - 90 kg.
- Super-mi-moyens : Super-welterweight - 85 kg.
- Mi-moyens : Welterweight - 80 kg.
- Super-légers : Super-lightweight - 75 kg.
- Légers : Lightweight - 70 kg.
- Super-mi-légers (Plumes) : Featherweight - 65 kg.
- Mi-légers (Coq) : Batham-weight - 60 kg.
- Mouches : Flyweight - 55 kg.
- Pailles : Strawweight - 50 kg.
- Etc.

11) Techniques autorisées

- Coups de poings au visage.
- Coups de poings au corps.
- Coups de poings dans les jambes.
- Coups avec la paume au corps.
- Coups avec la paume dans les jambes.
- Coups avec les avant-bras au corps.
- Coups avec les avant-bras dans les jambes.
- Coups de coudes au corps.
- Coups de coudes dans les jambes.
- Coups de pieds à la tête.
- Coups de pieds au corps.
- Coups de pieds dans les jambes.
- Coups de tibias à la tête.
- Coups de tibias au corps.
- Coups de tibias dans les jambes.
- Coups de genoux au corps.
- Coups de genoux dans les jambes.
- Saisies.
- Clés de poignet.
- Clés de coude.
- Clés d'épaule.
- Clés de genou.

- Clés de cheville.
- Étranglements.
- Projections.
- Balayages.
- Fauchages.
- Amenées au sol.
- Immobilisations et contrôles.

Lorsqu'un combattant est au sol, il ne peut recevoir de coups au visage. Un combattant est considéré comme étant *au sol* dès lors qu'un de ses genoux ou une de ses mains est au sol.

Les étranglements ne sont pas autorisés dans la Catégorie Cadets.

12) Techniques et actes interdits

Les techniques et actes suivants sont interdits :

- Coups de coudes à la tête et au visage.
- Coups de genoux à la tête et au visage.
- Coups de tête à la tête et au visage.
- Coups aux articulations.
- Coups à la gorge.
- Coups à la nuque.
- Coups dans les reins.
- Coups dans la colonne vertébrale.
- Toutes attaques au bas-ventre.
- Toutes attaques aux yeux.
- Clés aux articulations des doigts et des hanches.
- Projections avec saisie du cou seul.
- Projections avec une jambe « En Barrage ».
- Projections et poussées intentionnelles visant à faire chuter l'adversaire sur la nuque ou sur la tête.
- Clé de cou à la volée.
- Torsions de la colonne vertébrales (*Guillotine* en torsion).
- Saisir la trachée artère avec les doigts.
- Saisir les protections de l'adversaire dans le but de les déplacer ou de les arracher.
- Glisser les doigts dans les gants de l'adversaire.
- Attraper ou tirer les cheveux.
- Morsures.
- Griffures.
- Cracher sur l'adversaire.
- Se mettre volontairement en danger en n'adoptant aucune garde ou protection du visage.
- Refus d'obtempérer aux injonctions de l'*Arbitre Central*.
- Parler à l'adversaire ; à l'*Arbitre Central* ; à son *Coach* durant le combat ; au *Coach* de l'adversaire.

L'absorption de tout produit dopant est rigoureusement interdite.

L'*Arbitre Central* se réserve le droit d'arrêter le combat et de sanctionner un combattant s'il estime qu'une technique incorrecte ou trop dangereuse a été effectuée, même si celle-ci n'apparaît pas dans les présents Règlements.

En général, tout comportement contraire à la morale et à l'esprit sportif de la pratique du Pankido entraîne l'interdiction, momentanée ou définitive pour le compétiteur, de participer à toute Compétition de Pankido sur le territoire national.

13) Décisions

La victoire s'obtient des manières suivantes :

Pour les Seniors (hors-combat ou soumission) :

- L'adversaire est mis hors-combat par toute technique régulière, pour une durée de dix (10) secondes ou plus.
- L'adversaire décide d'abandonner, suite à un coup, une série de coups, un début d'étranglement, un début de clé ou pour toute autre raison.
- Le *Coach* de l'adversaire jette l'éponge.
- L'*Arbitre Central* disqualifie l'adversaire.
- L'*Arbitre Central* arrête l'adversaire qu'il juge dans l'incapacité de poursuivre le combat (K.O. Technique).
- Décision médicale à l'encontre de l'adversaire.
- Forfait de l'adversaire.

Pour les Juniors (soumission ou supériorité technique et combative) :

Idem que Seniors + Supériorité décidée par la Table d'Arbitrage.

Pour les Cadets (soumission ou supériorité technique et combative) :

- L'adversaire décide d'abandonner, suite à un coup, une série de coups, un début d'étranglement, un début de clé ou pour toute autre raison.
- Le *Coach* de l'adversaire jette l'éponge.
- L'*Arbitre Central* disqualifie l'adversaire.
- Décision médicale à l'encontre de l'adversaire.
- Forfait de l'adversaire.
- Supériorité décidée par la Table d'Arbitrage.

Pour les Vétérans (hors-combat, soumission ou supériorité technique et combative)

:

Idem que Seniors + supériorité décidée par la Table d'Arbitrage.

Lorsqu'un combattant debout décide d'abandonner le combat, il doit le signaler à son adversaire et à l'*Arbitre Central*, en levant un bras et en mettant un genou à terre. Lorsqu'un combattant sur le point d'être luxé ou étranglé désire abandonner le combat, il doit procéder comme suit :

- S'il est au sol, il doit frapper trois fois, de manière nette, avec la paume de la main, contre le sol, sur le corps de son adversaire ou sur lui-même.
- S'il est debout, il doit frapper trois fois, de manière nette, avec la paume de la main, sur le corps de son adversaire ou sur lui-même.
- Dans le cas où il lui est impossible de frapper de la main, il peut le faire avec le pied, ou encore crier *Stop !*

14) Pénalités

Avant de donner une Pénalité, l'*Arbitre Central* peut donner un certain nombre d'Avertissements ; dans tous les cas, un Avertissement ne peut être donné lorsqu'il y a blessure, débordement ou risque inconsidéré. Dans ce cas, c'est une Pénalité qui s'impose.

Une Pénalité est accordée dans les cas suivants :

- Technique interdite.
- Acte interdit.
- Sortie volontaire de l'aire de combat.
- Comportement dangereux ou jugé contraire à l'éthique de la Compétition.

Lorsqu'un combattant effectue une technique interdite, deux cas sont à envisager :

1. La technique ne blesse pas l'adversaire ou n'entraîne aucune incapacité à combattre. L'*Arbitre Central* donne une Pénalité.
2. La technique blesse l'adversaire ou entraîne une incapacité quelconque. Le combattant qui a effectué la technique interdite est disqualifié.

Lorsqu'un combattant sort de l'aire de combat (dans le cas d'un *tatami*), deux cas sont à envisager :

1. Le combattant qui sort est poussé ou projeté par son adversaire. C'est ce que l'on nomme une *sortie avec contact*. Il n'y a pas de Pénalité.
2. Le combattant sort de l'aire de combat pour éviter une technique. L'*Arbitre Central* donne une Pénalité.

Lorsqu'un combattant tarde à obtempérer aux injonctions de l'*Arbitre Central* (notamment en poursuivant le combat après le *Stop*), celui-ci donne une Pénalité.

Lorsque, à l'issue de la période réglementaire de repos entre chaque reprise, à l'appel de l'*Arbitre Central*, le combattant tarde à se remettre en garde face à son adversaire, l'*Arbitre Central* donne une Pénalité.

Lorsqu'un combattant s'adresse à l'*Arbitre Central* (sans y avoir été invité), à son *Coach*, à son adversaire, au *Coach* de l'adversaire ou à toute autre personne durant le combat, l'*Arbitre Central* donne une Pénalité.

Les Pénalités sont cumulables entre elles. Au bout de trois Pénalités obtenues dans le même combat, le combattant est disqualifié. La disqualification est seulement valable pour le combat durant lequel les Pénalités ont été accordées.

Toutefois, un combattant jugé dangereux ou trop inexpérimenté peut être disqualifié pour toute la durée d'une Compétition.

Quand un compétiteur se présente sur l'aire de Compétition avec une tenue non conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié, mais une minute lui sera accordée pour qu'il se mette en conformité avec le règlement.

15) Compétitions par équipes

Pour des raisons de sécurité, liées notamment au respect des catégories de poids, il n'y a pas de Compétitions par équipes.

16) Table d'Arbitrage

Pour chaque combat existe une Table d'Arbitrage tenue par trois personnes : un responsable des feuilles de match, un greffier qui enregistre les Pénalités et un chronométreur. Ce dernier annonce à l'*Arbitre Central* le début et la fin des reprises par un signal sonore. Les trois membres de la Table d'Arbitrage font office de juges pour les Catégories *Juniors*, *Cadets* et *Vétérans*.

17) Aires de combat

Les Compétitions de Pankido se déroulent sur une aire homologuée par la FFKDA. L'aire réglementaire doit être plane et ne doit présenter aucun danger apparent. La disposition des surfaces et accessoires peuvent être soumis à des variations de circonstances.

- Lorsque l'aire de combat est constituée de *tatami*, ceux-ci ne doivent pas être glissants. Ils doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure.

Surface carrée :

Lorsque la surface de combat est carrée, la surface dite *intérieure*, mesure soit six (6) mètres de côté soit huit (8) mètres de côté. Elle est bordée d'une zone de sécurité d'un mètre de large, généralement de couleur rouge. La surface totale de l'aire de combat est donc soit de $8 \times 8 = 64$ mètres carrés soit de $10 \times 10 = 100$ mètres carrés.

Surface circulaire :

Lorsque la surface de combat est circulaire, un cercle de couleur rouge a été délimité sur le *tatami*. Son diamètre est de huit (8) mètres. Un second cercle de dix (10) mètres de diamètre est tracé autour du premier, afin de délimiter la zone de sécurité.

Un mètre supplémentaire est prévu au delà de la zone de sécurité, créant une seconde zone de sécurité. Celle-ci doit être clairement délimitée et libre de passage ; elle ne peut contenir aucun panneau publicitaire, pilier, etc, à moins

Lorsque l'un des combattants ou les deux combattants se retrouvent à l'extérieur de l'aire de combat, ils doivent, sauf injonction de l'*Arbitre Central*, poursuivre le combat (seul l'*Arbitre Central* est habilité à arrêter le combat).

Lorsque l'un des combattants ou les deux combattants se retrouvent à l'extérieur de l'aire de combat, dans une phase de combat au sol, et que l'*Arbitre Central* décide d'arrêter le combat, les combattants se relèvent et se replacent, sur ordre de l'*Arbitre Central*, au centre du tapis, au sol, dans la même position que lors de l'interruption du combat.

- Lorsque l'aire de combat est un *ring* (modèle homologué FFKDA), les combattants sont autorisés à saisir les cordes pour faciliter l'exécution de leurs techniques. Un périmètre de sécurité est constitué au bas du *ring*.
- Lorsque l'aire de combat est une cage (modèle homologué FFKDA), un périmètre de sécurité est constitué autour.

Seuls peuvent être présents sur l'aire de combat l'*Arbitre Central* et les deux compétiteurs.

18) Le responsable de l'organisation

Un responsable de l'organisation est désigné pour :

- Assurer la bonne préparation de la Compétition en concertation avec la commission sportive.
- Aménager les aires de Compétition.
- Assurer l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires.
- Prévoir des espaces pour vérifier l'enregistrement des compétiteurs, pour l'assistance médicale et pour le contrôle relatif à la lutte contre le dopage.
- Déterminer et coordonner les rôles de chaque membre de la commission sportive.
- Veiller à la vérification des documents fédéraux des compétiteurs (documents médicaux réglementaires et licences) et contrôler la pesée.
- Superviser le déroulement de la Compétition et prendre les mesures nécessaires à la sécurité de tous dans le respect de la réglementation.
- Signaler toute anomalie au responsable de l'arbitrage ou de son représentant.

19) Déroulement de la Compétition

Toute Compétition de Pankido est précédée :

- Vérification administrative.
- D'une pesée.
- D'une Conférence Préliminaire réunissant les *Officiels* de la Compétition ainsi que les représentants des combattants et les combattants eux-mêmes s'ils le peuvent, afin de préciser les règles de combat et le mode d'arbitrage.

A l'issue de la Conférence, le responsable de la Compétition annonce l'ordre de passage des combattants prévu par les organisateurs en précisant que certains changements d'ordre peuvent intervenir au cours de la journée.

Durant la Compétition, les combats, avec appel des combattants, sont annoncés à l'avance au micro afin de permettre aux combattants et aux *Coaches* d'être prêts pour l'appel final.

Les combattants ont l'obligation de saluer leur adversaire et l'*Arbitre Central* au début et à la fin du combat. Ils se saluent seulement entre eux à la fin et au début des reprises.

20) Assistance médicale

Un service médical doit obligatoirement être assuré pour démarrer la Compétition de Pankido. Il est dirigé par le médecin désigné par l'instance fédérale. Il doit être présent tout au long de la manifestation, près des aires de Compétition. La présence supplémentaire d'une équipe de sécurité civile est nécessaire si la Compétition prévoit d'accueillir un minimum de 1500 personnes.

Le médecin est chargé d'intervenir, en cas de nécessité et à la demande de l'*Arbitre*

Central, sur les différentes aires de combat ou pendant les pauses entre les reprises et d'autoriser ou non le compétiteur concerné à poursuivre l'affrontement.

Il doit examiner, s'il l'estime nécessaire, tout sportif mis hors de combat à la suite d'un coup porté, d'un étranglement, d'une soumission ou d'un « jet de l'éponge ».

Après une mise hors de combat avec perte de connaissance, toute reprise de l'activité est interdite pendant deux mois et la reprise doit être précédée d'un avis médical favorable et circonstancié.

Le dopage est interdit. Le médecin a le devoir de prévenir le responsable de l'organisation s'il remarque un compétiteur sous l'emprise de l'alcool, d'un produit stupéfiant ou de tout autre produit prohibé.

Toutes les dispositions nécessaires devront être prises pour permettre les soins ou l'évacuation des blessés vers un centre hospitalier compétent.

A la fin de la Compétition, le médecin établira un rapport médical pour le médecin fédéral.



FÉDÉRATION
FRANÇAISE
KARATÉ