

Guide d'arbitrage et de notation – Flow Pancrace Combat (FPC)

Article 1 — Objet

Le présent guide précise les règles d'application du règlement sportif FPC en matière d'arbitrage, de notation des rounds, de gestion de l'activité et de sécurité.

Article 2 — Principes directeurs

- l'arbitre protège en priorité l'intégrité physique des compétiteurs ;
- le FPC récompense la maîtrise, l'activité, la fluidité et la qualité technique ;
- la recherche du dommage n'est pas un critère de victoire ;
- tout excès de puissance est sanctionné.

Article 3 — Corps arbitral

Chaque combat officiel comporte :

- 1 arbitre central dans l'aire de combat ;
- 2 juges de notation minimum ;
- 1 chronométreur ;
- 1 médecin officiel présent sur site.

Article 4 — Pouvoirs de l'arbitre central

L'arbitre central peut :

- démarrer, interrompre et arrêter le combat ;
- ordonner la reprise de l'action ;
- séparer les compétiteurs en cas de blocage ;
- prononcer avertissement, pénalité ou disqualification ;
- faire intervenir le médecin.

Article 5 — Gestion de l'activité

Le FPC refuse l'anti-combat et les positions stériles.

- après 5 secondes sans progression réelle dans une position bloquée, l'arbitre donne une consigne d'activité ;
- après 10 secondes sans progression, l'arbitre peut séparer ou remettre debout ;
- la passivité répétée peut être sanctionnée.

Article 6 — Barème des actions

Chaque action valide rapporte des points d'action pendant le round.

Action validée	Points
Frappe propre, nette et contrôlée	+1
Projection simple ou amenée au sol	+2
Contrôle actif au sol	+2
Projection dynamique maîtrisée	+3
Enchaînement propre de 3 techniques ou plus	+3
Renversement net ou transition marquante	+4
Tentative de soumission sérieuse et engagée	+4

Article 7 — Validation d'une action

Une action n'est comptabilisée que si elle est visible, techniquement propre, contrôlée et sans mise en danger excessive de l'adversaire.

- une tentative de soumission est dite sérieuse lorsqu'elle met réellement l'adversaire en obligation technique de défense ;
- un contrôle au sol n'est comptabilisé que s'il est actif, avec maintien utile de la position ou progression ;
- une action brouillonne, partielle ou non maîtrisée ne marque pas.

Article 8 — Attribution du 10 et du 9

À la fin de chaque round, les juges totalisent les points d'action.

- le compétiteur ayant le total le plus élevé reçoit 10 ;
- l'autre reçoit 9 ;
- en cas d'écart très net, le juge peut attribuer 10-8 ;
- en cas d'égalité parfaite en points d'action, le juge départage selon l'activité, le contrôle et la fluidité.

Article 9 — Pénalités

- toute frappe jugée trop forte par l'arbitre entraîne -1 point sur la note du round ;
- la passivité répétée peut entraîner avertissement puis -1 point ;
- toute faute grave peut entraîner la disqualification immédiate.

Article 10 — Coup trop fort

Un coup est jugé trop fort lorsqu'il dépasse clairement l'exigence de contrôle propre au FPC.

- si le coup trop fort n'entraîne ni KO ni blessure : pénalité de -1 point ;
- si le coup trop fort entraîne KO ou blessure : défaite immédiate par disqualification.

Article 11 — Arrêt du combat

L'arbitre doit arrêter le combat lorsque :

- un compétiteur ne peut plus se défendre correctement ;
- une soumission impose un arrêt de sécurité ;
- le médecin exige l'arrêt ;
- une faute grave rend la poursuite impossible.

Article 12 — Décision finale

Le combat peut être gagné :

- aux points ;
- par soumission ;
- par arrêt de l'arbitre ;
- par arrêt médical ;
- par disqualification ;
- par forfait.

Article 13 — Ligne d'arbitrage

L'arbitrage FPC doit toujours favoriser :

- la continuité technique ;
- l'action réelle ;
- la clarté du jugement ;
- la sécurité avant le spectacle.