



***REGLEMENT  
LUTTE UNIVERSITAIRE***

**Octobre 2005**

## AVANT-PROPOS LA LUTTE

Le présent règlement est adopté pour l'olympiade 2004 – 2008 (durée de 4 ans de 2005 à 2009)

En cas de désaccord sur l'interprétation des dispositions d'un article du présent règlement, la Commission Mixte Nationale est la seule habilitée à en préciser la signification exacte.

Dans tous les autres cas, et afin de faire évoluer la lutte vers une pratique attachée aux faits de la culture, la C.M.N. procédera tous les 2 ans, aux modifications utiles.

FFL - FFSU

### REGLES DE LUTTE UNIVERSITAIRE

#### FINALITES

Article 1	OBJET	p. 5
-----------	-------	------

#### GENERALITES

Article 2	PROGRAMME DES COMPETITIONS	p. 5
Article 3	LICENCE	p. 5
Article 4	LA TENUE	p. 5
Article 5	LE TAPIS	p. 5
Article 6	DOPAGE	p. 6
Article 7	COMPOSITION DU CORPS D'ARBITRAGE	p. 6
Article 8	LES FONCTIONS D'ENSEMBLE	p. 6
Article 9	L'ARBITRE	p. 7
Article 10	LE JUGE	p. 8
Article 11	LE CHEF DE TAPIS	p. 9
Article 12	LE RESPONSABLE DE L'ARBITRAGE	p. 9
Article 13	DECISION ET VOTE	p. 9
Article 14	TABLEAU DES DECISIONS	p. 10
Article 15	TENUE DES ARBITRES	p. 10

#### CHAMPIONNAT INDIVIDUEL

Article 16	CATEGORIES DE POIDS	p. 11
Article 17	PESEE	p. 11
Article 18	TIRAGE AU SORT	p. 11
Article 19	FORMULE DE COMPETITION	p. 11
Article 20	DUREE DES MATCHS	p. 11
Article 21	POINTS DE CLASSEMENT	p. 12
Article 22	CLASSEMENT DE LA POULE	p. 12
Article 23	ELIMINATION DE LA COMPETITION	p. 12
Article 24	RECOMPENSES	p. 12
Article 25	CLASSEMENT GENERAL	p. 13

#### CHAMPIONNAT PAR EQUIPES

Article 26	COMPOSITION	p. 14
Article 27	CATEGORIES DE POIDS	p. 14
Article 28	PESEE	p. 14
Article 29	CAPITAINE	p. 14
Article 30	FORMULE DE COMPETITION	p. 14
Article 31	DUREE DES MATCHS	p. 14
Article 32	L'ARBITRE	p. 14
Article 33	RESULTAT DE LA RENCONTRE	p. 14
Article 34	SANCTION	p. 14

## LE COMBAT

Article 35	INTERDICTIONS GENERALES	p. 15
Article 36	PRISES ILLEGALES	p. 15
Article 37	CONSEQUENCES SUR LE COMBAT	p. 16
Article 38	LE TOMBE	p. 16
Article 39	LA MISE EN DANGER	p. 16
Article 40	APPRECIATION DE L'IMPORTANTCE DE L'ACTION OU DE LA PRISE	p. 17
Article 41	VALEUR ATTRIBUEE AUX ACTIONS ET AUX PRISES	p. 17
Article 42	MARQUAGE DES POINTS	p. 18
Article 43	APPEL	p. 18
Article 44	INTERRUPTION DU COMBAT	p. 18
Article 45	FIN DU COMBAT	p. 19
Article 46	ARRET ET CONTINUATION DU COMBAT	p. 19
Article 47	LUTTE A TERRE DURANT LE COMBAT	p. 19
Article 48	LA ZONE ROUGE	p. 20
Article 49	FUITE DU TAPIS	p. 20
Article 50	FUITE DE PRISE	p. 21
Article 51	SUPERIORITE TECHNIQUE	p. 21
Article 52	GENRE DE VICTOIRES	p. 21
Article 53	L'ENTRAINEUR	p. 22
Article 54	LES GESTES ET LE VOCABULAIRE DE L'ARBITRE	p. 22

## ANNEXES

annexe 1	REPARTITION DES POULES	p. 24
annexe 2	ORGANISATION DE LA COMPETITION Phase des combats en poule	p. 25
annexe 2	ORGANISATION DE LA COMPETITION Phase des combats en tableau final	p. 26

## FINALITES

### Article 1 - Objet

Le Présent règlement de lutte universitaire a pour objet :

- de définir les conditions pratiques et techniques dans lesquelles doivent se dérouler les combats,
- de fixer la valeur des techniques et actions,
- d'énumérer les interdictions,
- de fixer les fonctions techniques du corps d'arbitrage,
- de déterminer les modalités de classement, pénalisation et élimination des combattants.

## GENERALITES

### Article 2 - Programme des compétitions

Il est fixé comme suit :

- Premier jour : championnat individuel,
- Deuxième jour : championnat par équipes.

### Article 3 - Licence

Seuls les compétiteurs possédant une licence FFSU de l'année universitaire en cours sont autorisés à lutter.

### Article 4 - La tenue

#### Maillot de lutte

Bleu ou rouge selon l'ordre d'appel (1<sup>er</sup> lutteur appelé en rouge, 2<sup>e</sup> lutteur appelé en bleu).

#### Protège-oreilles

Pour les lutteurs qui veulent porter un protège-oreilles, celui-ci ne doit comporter aucune partie métallique ou coque.

#### Chaussures

Les concurrents doivent porter des chaussures de lutte enserrant la cheville.

L'usage de chaussures à talon ou à semelle à clous, de chaussures à boucles ou comportant une partie métallique est interdit.

#### Interdictions

Il est interdit de:

- porter des bandages sur les poignets, les bras ou les chevilles, sauf en cas de blessure et sur prescription médicale. Ces bandages devront être recouverts de bandes élastiques.
- de s'enduire le corps de matière grasse ou collante
- de se présenter en état de sudation au début du match ainsi qu'au début de chaque manche.
- de porter un quelconque objet susceptible de blesser l'adversaire, tel que bague, bracelet, boucles d'oreilles, prothèses, etc.

L'arbitre doit contrôler à la pesée que chaque concurrent satisfait aux dispositions du présent article. Le lutteur doit être averti à la pesée que si sa tenue n'est pas correcte, il ne pourra pas participer à la compétition. Si un lutteur se présente au tapis dans une tenue non conforme le corps d'arbitrage tolérera un délai maximum d'une minute pour qu'il se mette en conformité.

Passé ce délai le lutteur fautif aura perdu le match par abandon.

#### **Particularités pour les jeunes filles :**

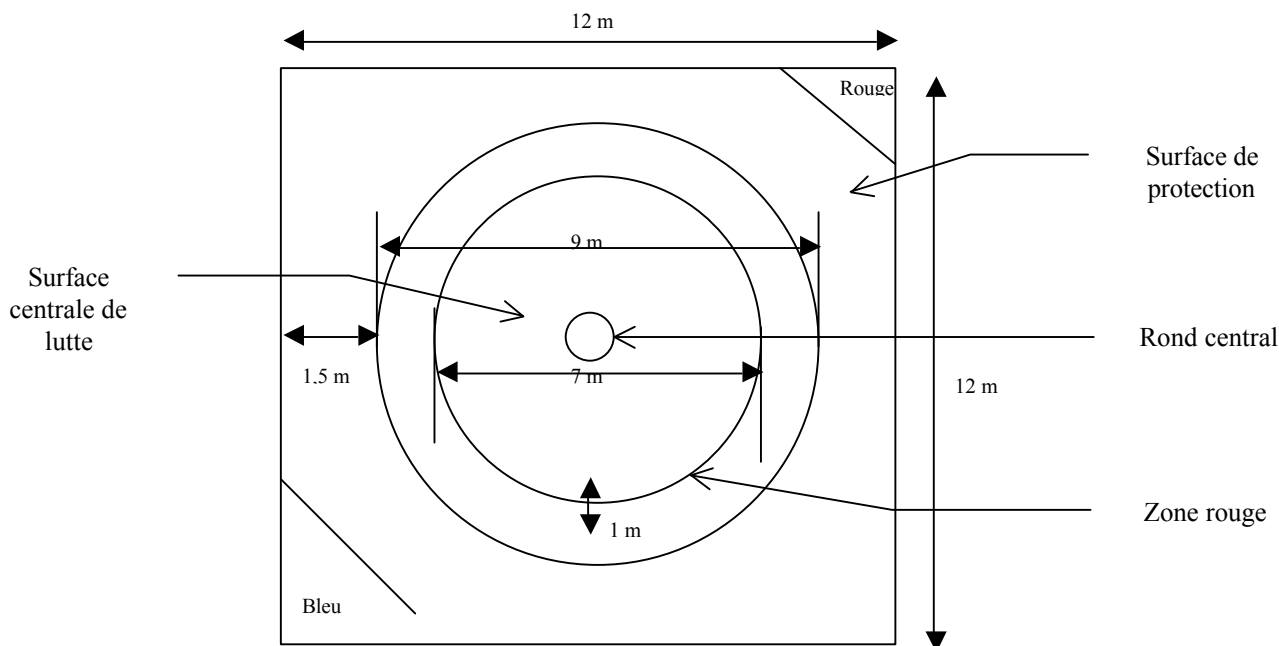
- Port du soutien gorge sans armature.
- Les cheveux doivent être maintenus à l'aide d'élastiques ou de rubans, à l'exclusion d'attaches métalliques.
- Le port de boucles d'oreilles, barrettes, bracelets, bagues et de tout objet rigide ou métallique est formellement interdit, ainsi que le port d'un maillot de lutte masculin et tee shirt échancré.

### Article 5 - Le tapis

Tapis de type homologué par la F.I.L.A., de 9 mètres de diamètre, entouré d'une garniture de même épaisseur et de 1,50m de largeur.

A l'intérieur du cercle de 9 m de diamètre, tout autour de sa circonférence, est tracée une bande de couleur rouge de 1 mètre de largeur, qui fait partie intégrante de la surface de combat.

Pour désigner les différentes parties du tapis, la terminologie suivante sera employée :



- La partie intérieure du tapis située en deçà de la bande rouge sera appelée : surface centrale de lutte (diamètre 7m)
- La bande rouge : zone rouge (largeur 1m)
- La garniture : surface de protection (largeur 1,50 m)

#### Article 6 - Dopage

Les athlètes sont soumis au "code du sportif" présenté dans le Guide Sportif FFSU. Dans cet esprit, les compétiteurs et les dirigeants ne pourront s'opposer à un contrôle sous peine d'élimination immédiate de la compétition et d'application des sanctions prévues en cas de dopage.

#### Article 7 - Composition du corps d'arbitrage

Le corps d'arbitrage, pour chaque match se compose de :

1 chef de tapis - 1 arbitre - 1 juge, soit 3 officiels dont les modalités de qualification ou de désignation sont fixées par la Commission Mixte Nationale FFSU-FFL.

#### Article 8 - Les fonctions d'ensemble

a) Le corps d'arbitrage assure toutes les fonctions prévues par les règles des épreuves de lutte et par les dispositions particulières éventuellement fixées pour l'organisation de certaines d'entre elles.

Le devoir du corps d'arbitrage est de suivre chaque combat avec la plus grande attention et de juger les actions de sorte que le résultat figurant sur le bulletin du juge reflète exactement la physionomie du combat.

b) Le chef de tapis, l'arbitre et le juge apprécient les prises individuellement afin de formuler une décision définitive. L'arbitre et le juge doivent collaborer sous la direction du chef de tapis qui coordonne les travaux du corps d'arbitrage.

c) Il appartient au corps d'arbitrage d'assumer toutes les fonctions de jugement, d'attribuer les points et de prononcer les sanctions prévues par les règles.

d) Les bulletins du juge et du chef de tapis servent au pointage de toutes les prises effectuées par les deux adversaires. Les points, les avertissements (0) doivent être inscrits avec la plus grande précision dans l'ordre correspondant aux différentes phases du combat. Ces bulletins de pointage doivent être signés respectivement par le juge et le chef de tapis.

e) Si une manche ne se termine pas par un "tombé", la décision devra être donnée par le chef de tapis qui devra se baser sur l'appréciation de toutes les actions de chacun des adversaires, notées de bout en bout, sur son bulletin et sur celui du juge.

f) Tous les points du juge doivent être, dès leur attribution, portés à la connaissance du public, soit par palettes, soit par dispositifs lumineux.

g) Pour la conduite des combats et suivant leur rôle respectif, les membres du corps d'arbitrage sont tenus de s'exprimer dans les termes du vocabulaire de base, mais il leur est interdit de parler avec qui que ce soit pendant le match, sauf évidemment entre eux, pour la consultation et pour la bonne exécution de leur mission.

## **Article 9 - L'arbitre**

a) L'arbitre est responsable, sur le tapis, du déroulement régulier du combat qu'il doit diriger selon les règles.

b) Il doit se faire respecter des concurrents et exercer sur eux une pleine autorité, afin qu'ils obéissent immédiatement à ses ordres et instructions, comme il doit conduire le combat sans tolérer aucune intervention extérieure irrégulière et inopportune.

c) Il travaille en collaboration étroite avec le juge. Il doit mener son action dans la direction du combat en se gardant d'intervenir de façon irréfléchie ou intempestive. Son coup de sifflet commence, interrompt et termine le match.

d) L'arbitre ordonne le retour des lutteurs sur le tapis au cas où ils en seraient sortis, ou la continuation du combat, debout ou à terre, dessus ou dessous, avec l'approbation du juge ou, à défaut, celle du chef de tapis.

e) L'arbitre est tenu de porter sur le poignet gauche une manchette de couleur rouge et sur le poignet droit une manchette de couleur bleue. Il indique avec les doigts les points correspondant à la valeur d'une prise après l'exécution de celle-ci (si elle est valable, si elle a été effectuée dans les limites du tapis, si un lutteur a été mis en danger, etc.), soit en levant le bras droit si c'est le lutteur habillé de bleu qui obtient les points, soit en levant le bras gauche si c'est le lutteur habillé de rouge qui les a mérités.

f) L'arbitre ne doit jamais hésiter à:

- interrompre le combat juste au moment voulu, ni trop tôt ni trop tard
- indiquer si la prise exécutée au bord du tapis est valable ou non
- compter visiblement les cinq secondes pendant lesquelles le lutteur est maintenu en pont et donner le point supplémentaire correspondant à cette situation
- signaler et prononcer TOUCHE (tombé) après avoir sollicité l'accord du juge ou, à défaut, celui du chef de tapis. Pour constater qu'un lutteur a été vraiment collé au tapis les deux épaules en même temps, l'arbitre doit prononcer mentalement le mot "tombé", lever la main pour avoir l'accord du juge ou du chef de tapis, frapper le tapis de la main et siffler ensuite.

g) L'arbitre doit veiller à:

- ne pas s'approcher des lutteurs lorsque ceux-ci sont debout car il ne verrait pas leurs jambes, mais se tenir près d'eux si la lutte se déroule à terre
- ordonner rapidement et clairement la position dans laquelle la lutte doit être reprise lorsqu'il renvoie les lutteurs au milieu du tapis (pieds dans le rond central)
- ne pas se tenir trop près des lutteurs pour ne pas empêcher la vue du juge et du chef de tapis, notamment s'il y a menace de "tombé".
- ne pas laisser les lutteurs se reposer pendant le combat en prétendant s'essuyer, se nettoyer le nez, simuler des blessures, etc.
- être en mesure de changer de position à tout instant sur le tapis ou autour de celui-ci et, notamment, de se mettre instantanément à plat ventre pour mieux voir un tombé imminent
- stimuler, sans interrompre le combat, le lutteur ou les lutteurs, et en place et de manière à empêcher toute fuite du tapis
- être prêt à siffler si les lutteurs s'approchent du bord du tapis.

h) L'arbitre est tenu également:

- d'obliger les lutteurs à rester sur le tapis jusqu'à l'annonce du résultat du match
- dans tous les cas nécessitant l'accord, de demander d'abord l'avis du juge placé au bord du tapis, puis du chef de tapis en cas de désaccord ou mauvais placement du premier.
- de participer au vote en se prononçant, pour ou contre, avec les autres membres du corps d'arbitrage en cas de décision ou disqualification
- de proclamer le lutteur vainqueur après accord du chef de tapis

i) L'arbitre demande des sanctions pour infraction aux règles ou pour brutalité.

j) L'arbitre, sur intervention du chef de tapis, doit interrompre la manche et proclamer la victoire par supériorité technique lorsque la manche atteint six points de différence. Dans cette situation il doit attendre le déroulement de l'action complète, soit attaque et contre-attaque.

k) Après avoir arrêté le combat, il doit demander au lutteur vainqueur s'il veut continuer la manche jusqu'à son terme.

l) Après une deuxième prise à 3 points, l'arbitre doit également demander au lutteur s'il veut continuer la manche, mais dans cette situation il n'y a pas de contre-attaque possible.

## **Article 10 - Le juge**

a) Le juge assure toutes les fonctions prévues par les règles de lutte en générale.

b) Il doit suivre très attentivement le déroulement du combat sans se laisser distraire d'aucune façon et attribuer les points de chaque action, qu'il consigne sur son bulletin de pointage, en accord avec l'arbitre ou le chef de tapis. Il doit donner son opinion dans toutes les situations.

c) A la suite de chaque action et sur la base des indications de l'arbitre (qu'il compare à sa propre appréciation), ou à défaut avec celle du chef de tapis, il inscrit le nombre de points attribués à l'action en cause, et montre le résultat par l'intermédiaire d'un tableau placé à côté de lui et qui doit être visible tant des spectateurs que des lutteurs.

d) Le juge signale à l'arbitre le tombé (TOUCHE).

e) Si, pendant le combat, le juge remarque quelque chose qu'il estime devoir porter à la connaissance de l'arbitre dans le cas où celui-ci n'aurait pu voir ou n'aurait pas prêté attention à un tombé, à une prise illégale, etc., il est tenu de le faire en levant la palette de la couleur du lutteur concerné, même si l'arbitre n'a pas sollicité son avis.

En toutes circonstances, le juge doit attirer l'attention de l'arbitre pour tout ce qui lui paraît anormal ou irrégulier dans le déroulement du combat ou le comportement des lutteurs.

f) Le juge doit par ailleurs signer, à réception, le bulletin de pointage qui lui est remis et, à la fin du combat, ne pas omettre d'y porter en clair le résultat du combat en rayant d'une façon nette le nom du vaincu et en inscrivant celui du vainqueur.

g) Les décisions du juge et de l'arbitre sont valables et exécutoires, sans intervention du chef de tapis, si elles sont identiques, exception faite pour la proclamation de la victoire par supériorité technique pour laquelle l'avis du chef de tapis est obligatoire.

h) Le bulletin de pointage du juge doit indiquer de manière exacte le temps après lequel s'est terminé un combat, dans le cas de victoire par tombé, supériorité technique, abandon, etc.

i) Afin que la surveillance du combat lui soit facilitée notamment en cas de position délicate, le juge est autorisé exceptionnellement à se déplacer, mais uniquement le long du côté du tapis où il se trouve placé.

j) L'avertissement pour fuite de tapis, prise illégale, mise à terre ordonnée incorrecte ou brutalité seront signalés par un "0" dans la colonne du lutteur fautif.

## **Article 11 - Le chef de tapis**

a) Le chef de tapis, dont les fonctions sont prépondérantes, doit assumer tous les devoirs prévus dans les règles de lutte.

b) Il coordonne les travaux de l'arbitre et du juge.

c) Il ordonne la prolongation jusqu'au premier point technique marqué.

d) Il est tenu de suivre très attentivement le déroulement des combats sans se laisser distraire d'aucune façon et d'apprécier en fonction des règles, le comportement et l'action des membres du corps d'arbitrage.

e) En cas de désaccord entre le juge et l'arbitre, il a mission de trancher pour déterminer le résultat, le nombre de points et les tombés.

f) En aucun cas il ne peut donner son opinion le premier ; il doit attendre l'opinion du juge et de l'arbitre. Il n'a pas le droit d'influencer la décision.

g) Il a le droit, en cas d'infraction flagrante, d'interrompre le combat et de demander les raisons qui ont motivé les décisions de l'arbitre et du juge. Après consultation avec le juge et l'arbitre, il pourra, à la majorité des voix (deux voix contre un), rectifier immédiatement la décision.

## **Article 12 - Le responsable de l'arbitrage**

Lors des championnats nationaux FFSU, un responsable de l'arbitrage est nommé pour superviser toutes les questions d'arbitrage.

Lors d'un combat, si le chef de tapis constate une erreur grave du juge et de l'arbitre, et qu'il n'est pas d'accord avec eux, il a l'obligation d'interrompre le combat.

Il doit en présence du responsable, donner la décision exacte avec l'accord du juge ou de l'arbitre si ceux-ci acceptent leurs erreurs.

Dans le cas contraire, la décision ne peut pas être changée.

## **Article 13 - Décision et vote**

a) L'arbitre indique sa décision en levant le bras et en marquant les points avec les doigts d'une façon évidente. Si l'arbitre et le juge sont d'accord, la décision est prononcée.

b) Le chef de tapis n'a pas le droit d'influencer ou de modifier une décision lorsque le juge et l'arbitre sont d'accord sauf dans la situation prévue à l'article 21.

c) En cas de vote, le juge et le chef de tapis doivent s'exprimer au moyen du tableau électronique ou des palettes. Celles-ci sont au nombre de 9, peintes de couleurs différentes bleu, blanc, rouge, soit:

- une blanche,

- 4 rouges dont 3 numérotées 1,2,3 pour indiquer les points et une non marquée destinée aux avertissements et à attirer l'attention sur le lutteur concerné, 4 bleues dont 3 numérotées comme les rouges et une non marquée.

Elles doivent être placées à portée de main des intéressés. Le juge ne peut en aucun cas s'abstenir de voter et doit émettre sa décision de façon claire, ne prêtant à aucun doute.

En cas de désaccord, la décision est donnée par le chef de tapis. Cette décision, qui doit départager les deux avis émis contradictoirement par le juge et l'arbitre, oblige dans tous les cas le chef de tapis à se prononcer pour l'une ou l'autre des estimations formulées.

d) Si le match dure jusqu'à la fin du temps prévu pour un combat, le bulletin de pointage du chef de tapis sera pris en considération pour désigner le vainqueur.

Le tableau d'affichage public devra être à tout moment conforme au bulletin de pointage du chef de tapis.

Si entre le bulletin de pointage du juge et celui du chef de tapis, il y a une différence d'un ou de plusieurs points, seul sera pris en compte le bulletin du chef de tapis.

## Article 14 - Tableau des décisions

### Attribution des points

En fonction de chaque situation, le juge et l'arbitre attribuent les points, les avertissements, comme indiqués ci-dessous, ce qui, dans chacune des hypothèses avancées, donne le résultat suivant :

R: lutteur ROUGE

B: lutteur BLEU

O: zéro point

### Position de l'officiel :

Arbitre	Juge	Chef de tapis Résultat officiel
1R	1R	1R
2B	2B	2B
3R	3R	3R

Observations :

Dans les exemples ci-dessus, le juge et l'arbitre étant d'accord le chef de tapis n'intervient pas, sauf en cas de faute grave.

Arbitre	Juge	Chef de tapis Résultat officiel
1R	0	0
1B	1R	1R
2R	1R	2R
2B	0	2B
3R	2R	2R
3B	1R	3B

Dans les exemples ci-dessus, le juge et l'arbitre étant en désaccord pour l'attribution des points, le chef de tapis intervient et le principe de la majorité s'applique.

En cas d'infraction flagrante aux règles, le chef de tapis doit demander la consultation.

A la fin de chaque manche, le score repart de zéro pour la manche suivante (sauf les avertissements qui restent).

## Article 15 - Tenue des arbitres

Les arbitres doivent être vêtus d'un pantalon de couleur blanche. Les chaussures seront soit des chaussures de lutte, soit des chaussures de sport adaptées à la pratique en milieu couvert. Le tee shirt ou le sweat shirt sont proposés par le sponsor.

## Article 16 – Catégories de poids

### JEUNES GENS :

- ✂ (+50) 55 kg
- ✂ 60 kg
- ✂ 66 kg
- ✂ 74 kg
- ✂ 84 kg
- ✂ 96 kg
- ✂ 120 kg

### JEUNES FILLES

- ✂ (+46) 51 kg
- ✂ 55 kg
- ✂ 59 kg
- ✂ 63 kg
- ✂ 67 kg
- ✂ 80 kg

## Article 17 - Pesée

La pesée se fait obligatoirement en maillot ou justaucorps de lutte.

Chaque concurrent, réputé participer de sa propre volonté et sous sa propre responsabilité, ne peut être admis à une épreuve que dans une seule catégorie, celle correspondant à son poids corporel au moment de la pesée officielle.

En l'occurrence le poids est nécessairement supérieur à celui de la catégorie inférieure (ex : +de 63kg pour lutter en 67kg)

## Article 18 – Tirage au sort

Un tirage au sort, public, est réalisé lors de la pesée. Le lutteur pesé, quittant la balance, tire lui-même un numéro, sur la base duquel il sera apparié.

## Article 19 – Formule de compétition

On détermine des groupes («poules») de 2, 3 ou 4 lutteurs, selon le nombre d'engagés (voir annexes 1, 2 et 3). Les combats s'effectuent en une formule championnat où tous les concurrents de chaque poule se rencontrent.

La rencontre se poursuit en élimination directe sur un tableau où sont qualifiés les 2 premiers de chaque poule pour déterminer les places 1 et 2.

Sont repêchés les lutteurs battus par les 2 finalistes.

Les vainqueurs des repêchages de chaque demi tableau seront classés 3<sup>ème</sup> ex aequo.

Si une catégorie regroupe 3 ou 4 combattants, la compétition est organisée en tournoi nordique (poule unique où tout le monde rencontre tout le monde).

## Article 20 – Durée des matchs

La durée des matchs est fixée de la manière suivante :

Jeunes Gens : **3 manches de 2 minutes.**

Jeunes Filles : **3 manches de 2 minutes.**

A la fin de chaque manche, un vainqueur est obligatoirement proclamé. Le lutteur qui gagne deux manches, est proclamé vainqueur du match. Si la victoire peut être proclamée après deux manches, la troisième manche est supprimée.

Le « tombé » arrête automatiquement le match sans égard à la manche dans laquelle il se produit. Dans le cas exceptionnel où la manche se termine par 0-0, une prolongation d'une minute est ordonnée jusqu'à ce qu'un point technique soit marqué. Le combat reprend alors immédiatement.

## **Article 21 – Points de classement**

### **Principe**

Les points de classement acquis par le lutteur après chaque match déterminent son classement final.

### **Points de classement à la fin d'un combat :**

#### **4 points pour le vainqueur et 0 point pour le perdant en cas de:**

- victoire par tombé (avec ou sans point technique pour le perdant)
- blessure
- abandon
- forfait
- disqualification
- 3 avertissements contre les règles

#### **3 points pour le vainqueur et 0 pour le perdant en cas de :**

- victoire par 2 manches à 0

#### **3 points pour le vainqueur et 1 pour le perdant :**

victoire par 2 manches à 1

## **Article 22 – Classement de la poule**

Est déclaré vainqueur celui qui :

- a le plus de victoires
- a le plus de points de classement.
- si l'égalité subsiste entre 3 lutteurs d'après leurs matchs respectifs, les critères suivants seront retenus :

1) Le nombre de victoires par "**tombé**"

2) **Entre battus par «tombé»** : le temps de tombés  
Ils seront classés en fonction de la rapidité du «tombé».

3) **Entre battus aux points** : le nombre de points techniques marqués entre eux.

**Article 23** si l'égalité subsiste entre 2 lutteurs, la victoire de l'un sur l'autre déterminera le classement.

## **Article 23 – Elimination de la compétition**

- Un lutteur qui, sans avis médical et sans aviser le secrétariat officiel, ne se présente pas devant son adversaire à l'appel de son nom est éliminé et non classé. Son ou ses adversaires auront match gagné.
- Un lutteur qui commet une faute manifeste contre le fair-play, l'esprit et la conception de la FFSU, se trouve dans une situation de tricherie manifeste, de faute grave ou de brutalité sera immédiatement disqualifié de la compétition et éliminé. Dans cette hypothèse, il ne sera pas classé.
- Si deux lutteurs sont disqualifiés pour brutalité dans le même match, ils ne seront pas classés, et l'appariement du tour suivant ne sera pas modifié.
- Si cette disqualification perturbe les finales, les concurrents suivants seront remontés dans le tableau pour faire les matchs de finale ou pour établir le classement.

## **Article 24 - Récompenses**

Les quatre premiers de chaque catégorie de poids reçoivent une médaille lors de la cérémonie protocolaire ("or, argent, 2 bronze").

Un tee shirt de champion de France est remis au vainqueur.

## **Article 25 – Classement général**

Classement général par équipes d'Association Sportive :

1. Jeunes Gens
2. Jeunes Filles

### 3. Général

Classement général par Académie :

1. Jeunes Gens
2. Jeunes Filles
3. Général.

Le classement est déterminé par la place des 4 premiers classés à la compétition :

Le 1<sup>er</sup> reçoit 6 points

Le 2<sup>ème</sup> reçoit 5 points

Les 3<sup>ème</sup> reçoivent 4 points

A partir du 5<sup>ème</sup>, tous les participants marquent 1 point.

**Article 26 - Composition**

- L'équipe est composée de 4 lutteurs, 3 lutteuses et 1 arbitre d'une même Association Sportive. Un capitaine est nommé. Les remplaçants sont au nombre de deux jeunes gens et deux jeunes filles. Surclassement de poids interdit.
- Une Académie peut présenter plusieurs équipes d'A.S.

**Article 27 – Catégories de poids**

*JEUNES GENS*

- ✂ **66 kg** (✂ 60 kg)
- ✂ **74 kg**
- ✂ **84 kg**
- ✂ **110 kg**

*JEUNES FILLES*

- ✂ **59 kg** (✂ 51 kg)
- ✂ **67 kg**
- ✂ **82 kg**

**N.B.** : Le poids du lutteur doit être égal ou supérieur à celui de la catégorie de poids immédiatement inférieure.

**Article 28 - Pesée**

Les lutteurs ayant participé au championnat individuel conservent, s'ils le désirent, leur catégorie de poids. Dans tous les autres cas, ils seront repesés.

**Article 29 - Capitaine**

- Il procède au tirage au sort de son équipe et rend par écrit la composition de l'équipe 5 minutes avant la rencontre.

**Article 30 – Formule de compétition**

?? Jusqu'à 8 équipes : 2 poules de 2, 3 ou 4 compétiteurs, selon le nombre de participants.

Les 2 premiers sont qualifiés pour un tableau d'élimination directe. Repêchage pour les battus par les 2 finalistes du tableau. (cf. championnat individuel)

?? A partir de 9 équipes, ces dernières seront immédiatement placées, après tirage au sort, dans un tableau d'élimination directe avec simple repêchage.

Le nombre de matchs préliminaires pour obtenir le nombre idéal d'équipe sera réalisé au premier tour en commençant par les équipes situés en début de tableau.

**Article 31 – Durée des matchs**

Cf. championnat individuel.

**Article 32 – L'arbitre**

L'arbitre fait partie de l'équipe et rapporte, à ce titre, des points de classement à son équipe :

Arbitre régional universitaire : 1 pt.

Arbitre national universitaire : 2 pt.

**Article 33 – Résultat de la rencontre**

En cas d'égalité de victoires à la fin d'une rencontre, les équipes seront départagées comme suit :

- le plus de points de classement (intégrant ceux de l'arbitre),
- le moins de forfait, abandon, disqualification,
- le plus de "tombés".
- Le plus de victoires 2 manches à 0.
- Le « tombé » le plus rapide.

**Article 34 - Sanction**

Un lutteur qui commet une faute manifeste contre le "Code sportif FFSU" sera automatiquement disqualifié. L'équipe ne pourra présenter d'autre lutteur dans cette catégorie pour le reste de la compétition.

### Article 35 - Interdictions générales

Il est interdit aux lutteurs de :

- Tirer les cheveux, les oreilles, les parties génitales, de pincer la peau, de mordre, de tordre les doigts ou les orteils etc... et d'une façon générale, d'accomplir toute action, geste ou prise ayant pour but de torturer l'adversaire ou de le faire souffrir pour l'obliger à abandonner.
- De donner des coups de pied, de donner des coups de tête d'étrangler, de pousser, de porter des prises pouvant mettre en danger la vie de l'adversaire ou provoquer une fracture, une luxation des membres, de marcher sur les pieds de l'adversaire et de lui toucher le visage entre les sourcils et la ligne de la bouche.
- D'enfoncer le coude ou le genou dans le ventre et l'estomac de l'adversaire, de pratiquer toute torsion susceptible de faire souffrir, de tenir l'adversaire par le maillot.
- De se cramponner et de s'accrocher au tapis.
- De parler durant le match.
- De saisir la plante du pied de l'adversaire (seule la saisie du dessus du pied et du talon est permise).

### Article 36 - Prises illégales

Sont illégales et formellement interdites notamment les prises ou actions ci-après:

- la prise de gorge
- le retournement de bras à plus de 90 degrés
- le ramassement de bras par-dessus, effectué sur l'avant-bras
- la prise de tête ou de cou avec les deux mains, ainsi que toutes les situations et positions d'étranglement
- la double prise de tête (Nelson), si elle n'est pas exécutée de côté, sans aucune intervention des jambes sur une partie du corps de l'adversaire
- la prise consistant à porter le bras de l'adversaire derrière son dos en l'exposant en même temps à une pression et dans une position telle que l'avant-bras forme un angle fermé
- l'exécution d'une prise en tendant la colonne vertébrale de l'adversaire
- la prise de tête seule (cravate) avec une main ou deux mains quel que soit le sens dans lequel elle est portée.
- seules sont autorisées les prises avec la tête et un bras
- par ailleurs, dans les prises portées debout et par derrière alors que l'adversaire est dans la position tête en bas (ceinture à rebours), la chute ne doit être exécutée que sur le côté, et absolument pas de haut en bas (piqué)
- dans l'exécution d'une prise, de tenir la tête ou le cou de l'adversaire avec les deux bras
- de soulever l'adversaire qui est en pont et de le rejeter ensuite au tapis (chocs rudes à terre), c'est-à-dire qu'il faut compresser le pont
- d'enfoncer le pont en poussant dans le sens de la tête
- d'une façon générale, si au cours de l'exécution d'une prise une irrégularité vient de la part du lutteur attaquant, l'action en cause est complètement annulée et le fautif sanctionné (remarque) ; si l'attaquant répète sa faute, il sera sanctionné par un avertissement et un point à l'adversaire.
- si un lutteur attaqué, par une action illégale empêche son adversaire de développer sa prise, il sera sanctionné par un avertissement et deux points à l'adversaire.
- Toutes les clés doubles ou verrouillées en lutte au sol ou debout (double Nelson).

Les devoirs de l'arbitre envers le concurrent commettant une irrégularité sont les suivants:

#### **Si le lutteur peut exécuter l'action:**

- faire cesser l'irrégularité
- faire relâcher la prise si elle est dangereuse
- demander l'avertissement.
- donner un point
- donner les points correspondant à la prise, à son adversaire
- arrêter le combat
- la lutte reprend dans la position où le combat aura été arrêté

#### **Si le lutteur ne peut exécuter son action:**

- arrêter le combat et demander un avertissement
- donner 2 points à son adversaire
- la lutte reprend dans la même position où le combat aura été arrêté

### **Article 37 - Conséquences sur le combat**

L'irrégularité du lutteur attaqué doit être arrêtée par l'arbitre sans interrompre le dénouement de la prise si cela est possible. S'il n'y a pas de danger, l'arbitre permet le développement de la prise et en attend le résultat. Après, il arrête le combat, donne le pointage et l'avertissement contre le lutteur fautif

Si la prise est amorcée régulièrement et devient irrégulière, il faut apprécier la prise jusqu'au moment du commencement de l'irrégularité, puis arrêter le combat, faire reprendre la lutte en position debout et avertir amicalement l'attaquant. Si le lutteur attaque une nouvelle fois de manière irrégulière, l'arbitre.

arrêtera le combat, donnera un avertissement (0) au fautif, un point à son adversaire.

En tout état de cause, en cas de coups de tête volontaires ou de toutes autres brutalités, le lutteur fautif peut être immédiatement éliminé du combat à l'unanimité du corps d'arbitrage, disqualifié de la compétition et classé à la dernière place avec la mention éliminé pour brutalité.

### **Article 38 – Le tombé**

Est considéré comme "tombé" (touche) le lutteur maintenu par son adversaire les deux épaules sur le tapis pendant une durée suffisante pour permettre à l'arbitre de constater le contrôle total de la touche. Pour que soit reconnu un tombé au bord du tapis, il faut que les épaules du concurrent soient totalement en contact avec la zone rouge, la tête ne devant pas toucher la surface de protection.

Le tombé dans la surface de protection n'est pas valable.

Si le lutteur se met sur deux épaules à la suite de sa propre irrégularité ou bien de sa propre prise interdite, le tombé sera valable.

Le tombé constaté par l'arbitre est valable si le juge ou le chef de tapis manifeste son accord. Si l'arbitre ne signale pas le tombé et que celui-ci est valable, il peut être proclamé avec le consentement du juge et du chef de tapis.

En conséquence, pour être constaté et reconnu, le tombé doit être nettement maintenu, c'est-à-dire que les deux épaules du lutteur concerné doivent être plaquées simultanément durant le court temps d'arrêt visé au premier paragraphe, même en cas de ceinture arrière exécutée en souplesse. Dans tous les cas, l'arbitre ne frappera le tapis qu'après avoir obtenu l'accord du juge, ou à défaut, du chef de tapis ; il sifflera ensuite.

### **Article 39 – La position de mise en danger**

?? allongé sur le côté, la ligne des omoplates du lutteur forme avec le tapis un angle inférieur à 90°

?? assis, le dos du lutteur forme avec le tapis un angle inférieur à 45°

### **Article 40 - Appréciation de l'importance de l'action ou de la prise**

Afin de supprimer la simulation de lutte lorsqu'un lutteur fait une tentative de prise sans résultat et se retrouve par son action dans une position dessous à terre sans action de son adversaire, il ne sera pas attribué de point technique au lutteur dessus.

La lutte continue à terre sans que l'arbitre arrête le match.

Par contre, si dans l'exécution d'une prise le lutteur attaqué exécute une contre-attaque et amène son adversaire à terre, il recevra le ou les points correspondants à son action.

Si dans l'exécution d'une prise par-dessus son propre pont, le lutteur attaquant a un temps d'arrêt et termine son action en dominant son adversaire en le mettant lui aussi en pont, il ne sera pas sanctionné ; il n'y a que lui qui se verra attribuer des points, étant donné qu'il aura terminé l'action dans une prise qui comportait des risques.

Par contre, si l'attaquant est bloqué contrôlé en pont par une contre-action de son adversaire, il est évident que ce dernier se verra attribuer des points.

Ceci dit, le lutteur sur lequel la prise a été amorcée ne pourra obtenir des points que dans la mesure où, par sa propre action:

- Il aura amené le lutteur attaquant à terre.
- Il aura enchaîné l'action dans une continuité.
- En bloquant l'attaquant, il sera parvenu à le contrôler en pont c'est-à-dire, dans une position considérée comme achevée.
- L'arbitre doit attendre la fin de chaque situation, pour donner la valeur des points acquis par chaque lutteur.
- Dans le cas où par leurs actions les deux lutteurs changent alternativement d'une position à l'autre, l'attribution des points pour toutes les actions se fait selon leur valeur.
- Si le lutteur arrive en tombé instantané depuis la position debout suite à une action de son adversaire, l'attaquant recevra trois points. Si le lutteur arrive en tombé instantané sur sa propre action, son adversaire recevra deux points. Dans la lutte à terre pour toutes les positions où le lutteur se trouve en situation de tombé instantané, son adversaire recevra deux points.

- Le roulement d'une épaule à l'autre à l'aide des coudes dans la mise en pont, et vice-versa, est considéré comme une seule action.
- Une prise ne doit pas être considérée comme une nouvelle action tant que les compétiteurs ne reviennent pas à la position initiale.
- L'arbitre indique les points. Si le juge est d'accord, il lève la palette de la couleur et de la valeur concernée (1, 2 ou 3 points). En cas de désaccord entre juge et arbitre, le chef de tapis doit obligatoirement se prononcer en faveur de l'un ou l'autre, il ne peut pas donner une autre opinion.
- Dans le cas d'un tombé qui se produit à la fin du temps réglementaire, seul le coup de gong (et non le coup de sifflet de l'arbitre) est valable.
- A la fin du combat, toute prise est valable si elle a été terminée avant le coup de gong. En aucun cas, une prise se terminant après le coup de gong ne peut être comptée.

#### **Article 41 – Valeur attribuée aux actions et aux prises**

##### **1 point:**

- au lutteur qui amène son adversaire à terre passant derrière lui et en cette position l'y maintient et le contrôle (trois points de contact: deux mains et un genou ou deux genoux et une main)
- au lutteur qui porte une prise correcte debout ou à terre qui ne met pas son adversaire dans une position de mise en danger
- au lutteur qui surpasse, maintient et contrôle son adversaire en passant derrière lui
- au lutteur dont la prise est gênée irrégulièrement par son adversaire, mais qui peut malgré tout exécuter sa prise
- au lutteur attaquant dont l'adversaire commet une fuite de tapis ou une fuite de prise, refus de start, prise illégale ou brutalité.
- au lutteur qui maintient son adversaire en position de mise en danger cinq secondes et plus
- au lutteur dont l'adversaire met un pied dans la surface de protection

##### **2 points:**

- au lutteur qui porte une prise correcte dans la lutte à terre et qui met son adversaire dans une position de mise en danger ou de tombé instantané
- au lutteur attaquant dont l'adversaire roule sur ses épaules
- au lutteur attaquant dont l'adversaire commet une prise illégale qui empêche l'exécution d'une prise engagée ou d'un tombé
- au lutteur attaqué si l'attaquant arrive en position de tombé instantané ou bien roule sur ses épaules dans l'exécution d'une prise
- au lutteur qui bloque son adversaire dans l'exécution d'une prise depuis debout dans une position de mise en danger

### **3 points:**

- au lutteur exécutant une prise debout qui amène son adversaire en position de mise en danger par projection directe
- pour toute prise exécutée en arraché du sol, même si le lutteur attaquant se trouve avec un ou deux genoux au sol, pour autant que l'attaqué arrive immédiatement en mise en danger
- au lutteur qui exécute une prise de grande amplitude et qui n'amène pas l'adversaire en position de mise en danger directe et immédiate

NB: Si dans l'exécution de la prise, le lutteur attaqué reste en contact avec le tapis avec une main, mais arrive immédiatement en mise en danger, le lutteur attaquant recevra également trois points.

### **Article 42 - Marquage des points**

Le juge inscrit sur le bulletin prévu à cet effet les points obtenus par les actions et les prises accomplies par les lutteurs.

Il les inscrit au fur et à mesure de chaque action.

Pour avoir un pointage uniforme, les points de l'action qui a provoqué le tombé seront encadrés sur le bulletin de pointage.

L'avertissement pour fuite de tapis, fuite de prise, prise illégale et brutalité sera signalé par (0)..

Après chaque avertissement (0), l'adversaire reçoit obligatoirement un point technique.

### **Article 43 - Appel**

Les concurrents sont invités à haute et intelligible voix à se présenter au tapis. Un concurrent ne peut être appelé à disputer à nouveau un combat que s'il a pu disposer d'une période de récupération de 15 minutes depuis la fin de son combat précédent.

Toutefois, un temps de tolérance est accordé à tout lutteur qui ne répond pas à la première sollicitation, de la manière suivante:

- Il devra être fait trois appels des concurrents, appels espacés de 30 secondes.

Si après le troisième appel le lutteur ne se présente pas, il est éliminé de la compétition et non classé.

- Son adversaire aura gagné le match par abandon.

### **Article 44 - Interruption de combat**

a) Si un concurrent se trouve dans l'obligation d'interrompre le combat par suite de blessure ou de tout autre incident acceptable et indépendant de sa volonté, l'arbitre peut suspendre la lutte.

Lors d'une interruption de combat le ou les lutteurs doivent se tenir debout dans le coin qui leur est réservé. Ils peuvent se mettre un linge ou un peignoir sur les épaules et recevoir les conseils de leur entraîneur.

b) Si le combat ne peut être continué pour raison médicale, la décision est prise par le médecin responsable de la compétition qui informe l'entraîneur du lutteur concerné et le chef de tapis qui ordonne l'arrêt du match.

c) Le chef de tapis peut décider de l'interruption d'un combat s'il y a faute grave de l'arbitre. Il peut également interrompre le combat s'il y a faute grave concernant le pointage de l'arbitre et du juge. Dans ces cas il demande la consultation. Si le chef de tapis n'obtient pas une majorité lors de la consultation, il doit appliquer la procédure prévue à l'article 14.

d) En aucune façon, un concurrent ne peut prendre l'initiative d'interrompre le combat en prenant lui-même la décision de lutter debout ou à terre, ni de renvoyer son adversaire du bord du tapis au milieu.

e) Si un lutteur doit interrompre le combat suite à une blessure volontaire par son adversaire, le fautif sera disqualifié et le lutteur blessé déclaré vainqueur.

### **Article 45 - Fin de manche / fin du combat**

#### **a. Fin de la manche**

La fin d'une manche intervient soit par supériorité technique, soit après exécution de deux prises de 3 points, sans égard du score, soit après un point technique (au moins) marqué en prolongation, soit à l'expiration des minutes effectives de lutte annoncée par le gong et sifflée par l'arbitre, soit par décision.

Lorsqu'un lutteur, dans le temps réglementaire, exécute une deuxième technique à 3 points dans la même manche, l'arbitre doit attendre le tombé éventuel. Si son adversaire surpasse, l'arbitre doit siffler immédiatement. Il doit encore demander au vainqueur s'il veut continuer le combat pour essayer le tombé avec le risque qu'il peut perdre la manche.

#### **b. Fin du combat**

La fin du combat intervient soit à la constatation d'un tombé, une disqualification de l'un des adversaires, soit par blessure.

Si l'arbitre n'a pas entendu le coup de gong, le chef de tapis doit intervenir et faire cesser le match. Toute action amorcée au moment même où retentit le coup de gong n'est pas retenue et aucune action effectuée entre le coup de gong et le coup de sifflet de l'arbitre n'est valable. Le match terminé, l'arbitre prend place au milieu du tapis, face à la table officielle, les lutteurs se serrent la main, se placent de chaque côté de l'arbitre et attendent la décision. Il leur est interdit de descendre les bretelles de leur maillot avant d'avoir quitté la salle de compétition. Aussitôt après l'annonce de la décision, les lutteurs serrent la main de l'arbitre. Le lutteur doit ensuite serrer la main de l'entraîneur de son adversaire. En cas de non-respect des dispositions ci-dessus, le lutteur fautif doit être sanctionné en vertu du règlement disciplinaire.

## **Article 46 - Arrêt et continuation du combat**

### **Règles générales :**

Dans tous les cas (sauf un), lorsque la lutte est arrêtée en position debout ou à terre, la lutte reprend debout.

Le combat doit être arrêté et repris au centre du tapis, également DEBOUT dans les cas suivants :

- a) si un pied touche la surface de protection
- b) si les lutteurs en prise pénètrent dans la zone sans exécuter la prise avec trois ou quatre pieds et y stagnent
- c) dans tous les cas, si le lutteur sort dans la zone de protection.

Dans le cas exceptionnel, dans le combat à terre si un lutteur attaqué commet une action illégale, il reçoit un avertissement, et son adversaire 1 point. La lutte reprend à terre.

## **Article 47 - Lutte à terre durant le combat**

Si un des lutteurs est amené à terre au cours du match, la lutte continue à terre et le lutteur dessous peut contrarier les efforts de son adversaire et se mettre debout ou exécuter toutes les contre-attaques qu'il veut. Si un lutteur amène son adversaire à terre et qu'en raison d'une bonne défense du lutteur attaqué il ne peut engager aucune action, l'arbitre, après un délai raisonnable, arrête le combat et fait reprendre la lutte debout.

Il est interdit au lutteur qui est dessus de reprendre la lutte en sautant sur son adversaire. Si cette infraction est commise, l'arbitre doit réprimander le fautif et faire relever le lutteur à terre.

Le lutteur dessus n'a pas le droit d'interrompre seul la lutte, ni de demander la reprise de la position debout.

### **Position ordonnée à terre**

Position initiale du lutteur à terre, avant le coup de sifflet de l'arbitre. Le concurrent ordonné à terre se place obligatoirement à genoux les mains sur le tapis, mains et coudes écartés distants de 20 cm au moins des genoux. Les bras doivent être tendus, les pieds non croisés, les fesses décollées des talons.

## **Article 48 - La zone rouge**

a) La zone rouge a pour mission de déceler le lutteur qui fuit, de faire disparaître la lutte systématique au bord du tapis ainsi que les sorties de l'aire de combat.

- toutes les prises et actions amorcées dans la surface centrale de lutte et terminées dans cette zone sont valables, y compris la mise en danger, la contre-attaque et le tombé

- toute prise ou contre-attaque amorcée debout, sur la surface centrale de lutte du tapis (hors de la zone rouge) est bonne quel que soit l'endroit où elle aboutit (surface centrale de lutte, zone rouge ou surface de protection)

- cependant, si elle aboutit dans la surface de protection, le combat est arrêté et les lutteurs ramenés au point central, debout dans ce cas, les points seront attribués selon la valeur de la prise exécutée

- le tombé dans la zone de protection n'est pas valable. En effet, le combat doit être interrompu et les lutteurs ramenés au centre, debout.

- dans le cas où l'attaquant qui exécute la prise arrive en position d'auto-tombé dans la surface de protection, le combat est arrêté et son adversaire reçoit deux points. Le combat reprend au centre, debout.

- dans l'exécution de leurs prises et actions amorcées et dont le développement est déjà commencé sur la surface centrale de lutte, les lutteurs peuvent passer dans la zone rouge avec trois ou quatre pieds et dans la continuité du mouvement peuvent y développer actions et prises dans toutes les directions, à la condition stricte qu'aucune interruption ne se soit manifestée dans l'exécution de leur prise (poussée, blocage, tirade, bousculade).

- si les lutteurs arrêtent leur action dans la zone rouge et y stagnent ou si sans action ils y engagent deux, trois ou quatre pieds, l'arbitre interromp le combat et ramène les lutteurs au point central, la lutte reprend debout.

- dans tous les cas, dans la position debout, un pied du lutteur attaquant dans la surface de protection du tapis, c'est-à-dire hors de la zone rouge, fait interrompre obligatoirement le combat et appliquer les règles.
- lorsque le lutteur attaqué passe avec un pied dans la surface de protection, mais que l'attaquant exécute la prise dans la continuité, la prise est valable. Si l'attaquant n'exécute pas la prise, l'arbitre fait interrompre le combat et applique les règles.
- au moment où un lutteur met un pied dans la zone rouge l'arbitre doit prononcer à haute voix le mot "ZONE". A cette remarque, les lutteurs doivent eux-mêmes s'efforcer de revenir vers le milieu du tapis, sans interrompre pour autant l'action entreprise.
- dans la lutte à terre, toute action, prise ou contre-attaque effectuée à partir de ou dans la zone rouge est bonne, même si elle aboutit dans la surface de protection.
- pour toutes les actions amorcées à terre dans la zone rouge et exécutées dans la surface de protection, l'arbitre et le juge attribuent les points, mais le combat est interrompu et les lutteurs sont ramenés au centre et debout.
- dans la lutte à terre, le lutteur attaquant peut terminer son action si, dans l'exécution de la prise il sort de la zone, à condition que les épaules et la tête de son adversaire soient dans la zone. Dans ce cas, même quatre jambes peuvent être en dehors du tapis.

### **Article 49 – Fuite de tapis**

En ce qui concerne la fuite du tapis debout ou à terre, il convient de souligner que l'avertissement sera prononcé immédiatement et obligatoirement à l'encontre du fautif.

Le pointage ci-dessous sera appliqué au lutteur attaquant :

#### **Fuite du tapis**

- un point + un avertissement à l'adversaire (0)

#### **Fuite de tapis au sol ou en position de mise en danger**

- un point + un avertissement à l'adversaire (0). La lutte reprend au sol.

Tous les points après un avertissement sont considérés comme points techniques.

### **Article 50 - Fuites de prises**

Sont considérées comme fuites de prises toutes les situations où le lutteur attaqué refuse ouvertement le contact pour empêcher son adversaire d'exécuter ou d'engager une prise. Ces situations existent aussi bien dans la lutte debout que dans la lutte à terre. Elles peuvent se produire sur la surface centrale de lutte, sur la zone rouge. La fuite de prise sera pénalisée de la même manière que la fuite de tapis, c'est-à-dire :

- un avertissement au fautif (0)
- un point à l'adversaire

#### **Debout**

Le lutteur qui refuse le contact debout ou qui gesticule pour simuler le contact doit être sanctionné car il triche et travaille contre l'esprit de la lutte en simulant une activité.

L'arbitre doit donc de la même manière avertir amicalement la première fois en prononçant, rouge contact ou bleu contact. Si le lutteur refuse le contact il sera pénalisé avec un avertissement et son adversaire recevra un point pour fuite de prise.

La lutte reprend, position debout, après que l'arbitre a arrêté le combat.

### **Article 51 – Supériorité technique**

A part la touche, l'abandon, ou la disqualification, le combat doit être arrêté avant la fin du temps réglementaire lorsqu'il y a une différence de six points entre les lutteurs.

La manche ne pourra pas être interrompu pour attribuer la victoire par supériorité technique avant la fin complète de l'action (attaque ou contre-attaque immédiate).

Le chef de tapis doit signaler à l'arbitre lorsque la différence de six points est atteinte.

Après consultation entre les membres du corps d'arbitrage, l'arbitre proclame le vainqueur pour la manche.

### **Article 52 – Genre de victoires**

Un combat peut être gagné de la manière suivante:

- a) par "tombé"
- b) par blessure, abandon ou forfait, disqualification de l'adversaire.
- c) aux points

## **Article 53 – L'entraîneur**

L'entraîneur, pendant le combat, peut se tenir au bord du tapis.

Hormis l'activité autorisée en cas de soins donnés à son lutteur par le médecin et auxquels il peut assister, il lui est formellement interdit d'influencer les décisions ou d'insulter le corps d'arbitrage, il a seulement le droit de parler à son lutteur.

En cas de non respect de ces interdictions, l'arbitre est tenu de demander au chef de tapis de présenter à l'entraîneur un carton "JAUNE" (avertissement) et s'il passe outre, le chef de tapis présentera un carton "ROUGE" (élimination).

Le chef de tapis peut également donner seul le carton JAUNE ou ROUGE.

A partir de ce moment, sur rapport du chef de tapis au responsable de la compétition, l'entraîneur sera éliminé de la compétition et ne pourra plus remplir sa fonction. Les lutteurs de l'équipe concernée auront cependant le droit à un autre entraîneur.

## **Article 54 – Les gestes et le vocabulaire de l'arbitre**

Tout membre du corps d'arbitrage doit parfaitement connaître et appliquer le vocabulaire défini ci-après, lequel constitue le moyen officiel de communication entre eux.

### **1) SALUT**

Les lutteurs doivent se saluer.

### **3) CONTACT**

L'arbitre demande que le lutteur pose les deux mains sur le dos de son adversaire se trouvant dessous à terre. Les lutteurs en position debout doivent prendre contact "corps à corps".

### **4) OPEN**

Le lutteur doit modifier sa position et adopter une lutte plus ouverte.

### **6) ATTENTION**

L'arbitre met en garde le lutteur passif avant de demander l'avertissement pour refus de position correcte à terre.

### **7) ACTION**

Le lutteur doit exécuter la prise qu'il a engagée.

### **10) POSITION**

Position initiale des lutteurs à terre (ou en contact ordonné), avant le coup de sifflet de l'arbitre.

### **11) A TERRE**

Le combat reprend à terre.

### **14) FAUTE**

Prise illégale ou infraction aux règles techniques.

### **16) STOP**

Ce mot signifie l'arrêt du combat.

### **17) ZONE**

Ce mot doit être prononcé à haute voix si les lutteurs pénètrent dans la zone rouge.

### **18) CONTINUER**

La lutte doit reprendre sur cet ordre de l'arbitre. L'arbitre emploie également ce mot pour faire continuer la lutte si les lutteurs s'arrêtent par confusion et le regardent comme s'ils demandaient une explication.

### **20) CENTRE**

Les lutteurs doivent se rendre au milieu du tapis et y continuer le combat.

### **21) DEBOUT**

Le combat doit être repris debout.

### **23) DEHORS**

Prise réalisée en dehors du tapis.

### **26) TOUCHE**

Mot employé pour indiquer que le lutteur est battu par "tombé". Pour le tombé, l'arbitre dit pour lui-même "tombé", frappe le tapis de la main et siffle la fin du match.

### **29) DISQUALIFICATION**

La disqualification est prononcée par suite de comportement indigne ou pour brutalité.

### **31) CHRONOMETRE**

Le chronométrateur doit sur cet ordre de l'arbitre arrêter ou mettre en marche le chronomètre.

### **37) CONSULTATION**

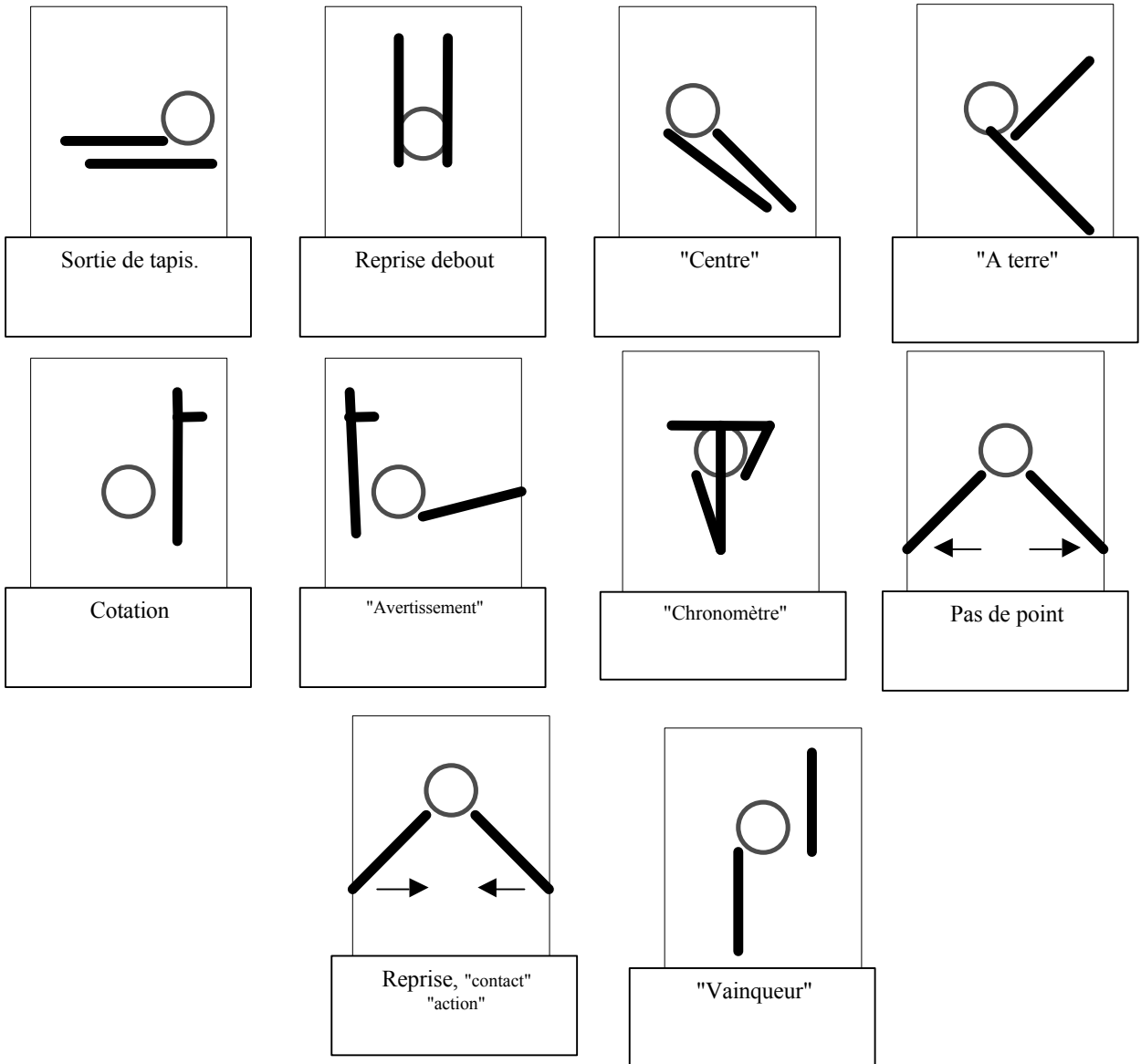
Le chef de tapis consulte l'arbitre et le juge avant de prononcer une disqualification ou une prise de décision sur toutes les questions ou il y a désaccord

### **38) AVERTISSEMENT**

L'arbitre pénalise un lutteur pour infraction aux Règles

### **40) DOCTEUR**

Le médecin officiel du match.  
41) **VAINQUEUR**  
L'arbitre proclame le vainqueur



## REPARTITION DES POULES

Deux lutteurs : Finale

Trois et quatre lutteurs : 1 poule unique, tournoi nordique.

Nombre de lutteurs	A	B	C	D
5	2	3		
6	3	3		
7	3	4		
8	4	4		
9	2	2	2	3
10	2	2	3	3
11	2	3	3	3
12	3	3	3	3
13	3	3	3	4
14	3	3	4	4
15	3	4	4	4
16	4	4	4	4

17	A	B	C	D	E	F	G	H
	2	2	2	2	2	2	2	3

annexe 2  
**ORGANISATION DE LA COMPETITION**  
 Phase des combats en poules

**POULE 1**

	NOMS Prénoms	N°					RESUL TATS

**POULE 3**

	NOMS Prénoms	N°					RESUL TATS

**POULE 5**

	NOMS Prénoms	N°					RESUL TATS

**POULE 7**

	NOMS Prénoms	N°					RESUL TATS

**POULE 2**

	NOMS Prénoms	N°					RESUL TATS

**POULE 4**

	NOMS Prénoms	N°					RESUL TATS

**POULE 6**

	NOMS Prénoms	N°					RESUL TATS

**POULE 8**

	NOMS Prénoms	N°					RESUL TATS

annexe 3  
**ORGANISATION DE LA COMPETITION**  
 Phase des combats en tableau final

