



# **LUTTE UNIVERSITAIRE** **RÈGLEMENT**

*À partir de l'année universitaire 2015/2016*

*Edition Novembre 2015*

## **AVANT-PROPOS**

Ce règlement spécifique s'intègre dans le règlement général de la FFSU.

En cas de désaccord sur l'interprétation des dispositions d'un article du présent règlement, la Commission Mixte Nationale est la seule habilitée à prendre les décisions.

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

# SOMMAIRE

## GÉNÉRALITÉS

Article 1	LA TENUE	p. 4
Article 2	LE TAPIS	p. 5
Article 3	COMPOSITION DU CORPS D'ARBITRE	p. 5

## LE COMBAT

Article 4	GAIN DU COMBAT	p. 6
Article 5	LE TOMBE	p. 6
Article 6	SUPÉRIORITÉ TECHNIQUE	p. 6
Article 7	LA MISE EN DANGER	p. 7
Article 8	VALEUR ATTRIBUÉE AUX ACTIONS ET AUX PRISES	p. 7
Article 9	ARRÊT ET CONTINUATION DU COMBAT	p. 8
Article 10	FUITE DE COMBAT	p. 8
Article 11	INTERDICTIONS GÉNÉRALES ET PRISES ILLÉGALES	p. 8
Article 12	CONSÉQUENCES SUR LE COMBAT	p. 8
Article 13	APPEL	p. 9
Article 14	L'ENTRAINEUR	p. 9

## CHAMPIONNAT INDIVIDUEL

Article 15	CATÉGORIES DE POIDS	p. 10
Article 16	PESÉE	p. 10
Article 17	TIRAGE AU SORT	p. 10
Article 18	FORMULE DE COMPÉTITION	p. 10
Article 19	DURÉE DES MATCHS	p. 10
Article 20	CLASSEMENT DE LA POULE ET POINTS	p. 10
Article 21	CLASSEMENT GÉNÉRAL	p. 11

## CHAMPIONNAT PAR EQUIPES

Article 22	COMPOSITION	p. 12
Article 23	CATÉGORIES DE POIDS	p. 12
Article 24	PESÉE	p. 12
Article 25	CAPITAINE	p. 12
Article 26	FORMULE DE COMPÉTITION	p. 12
Article 27	DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION	p. 12
Article 28	RÉSULTAT DE LA RENCONTRE	p. 13

## ANNEXES

Annexe 1	LA TENUE	p. 14
Annexe 2	LE CORPS ARBITRAL	p. 15
Annexe 3	LES INTERDICTIONS ET PRISES ILLÉGALES	p. 16
Annexe 4	LE CORPS ARBITRAL	p. 17
Annexe 5	LE MEMENTO DE L'ARBITRE	p. 23
Annexe 6	TOURNOI NORDIQUE	p. 27
Annexe 7	TABLEAU À DOUBLE ÉLIMINATION (DE 6 A 8 LUTTEURS)	p. 28
Annexe 8	TABLEAU À DOUBLE ÉLIMINATION (DE 9 A 16 LUTTEURS)	p. 29
Annexe 9	TABLEAU À DOUBLE ÉLIMINATION (DE 17 A 32 LUTTEURS)	p. 30

### **Article 1 – La tenue** (voir les exemples de modèles en annexe 1)

La tenue de lutte en compétition est une tenue 2 pièces avec short de combat et top collant type lycra.

#### **COMPOSITION :**

Le **top** doit respecter les contraintes suivantes :

- Dominante NOIRE pour le premier lutteur appelé
- Dominante BLANCHE pour le second lutteur appelé
- Matière synthétique type lycra et près du corps.
- Manches courtes recouvrant les épaules et au-dessus du coude
- Col rond ras du cou ou légèrement montant

Le **short** doit respecter les contraintes suivantes :

- Juste au-dessus du genou
- Non collant
- Pas de poche
- Pas de fermeture éclair
- Pas de partie rigide pouvant blesser
- Coloris au choix
- Personnalisable (flocage, broderie...) dans la limite des thèmes de la lutte et/ou de l'AS

#### **Protège-oreilles**

Seuls les protèges oreilles sans aucune partie métallique ou coque, sont autorisés.

#### **Chaussures**

Chaussures de lutte enserrant la cheville. Toute autre chaussure est interdite.

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 ou soi-même (tel que bague, bracelet, boucles d'oreilles, prothèses, etc...)

#### **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.

Si un lutteur se présente sur le 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 sera déclaré perdant par abandon.

## **Article 2 – Le tapis**

Tapis de type homologué par l'UWW. (précisions annexe)

## **Article 3 – 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.

(Voir annexe 2 pour le rôle de chacun et l'organisation).

### Article 4 – Gain du combat

Un combat peut être gagné de la manière suivante :

- ✓ Avant la fin du temps règlementaire :
  - Par « tombé » ;
  - Par supériorité technique (10 points d'écart) ;
  - Par blessure, abandon ou forfait ;
  - Disqualification de l'adversaire (immédiate pour faute grave ou après 3 avertissements).
- ✓ A la fin du temps règlementaire :
  - Le vainqueur étant celui qui a le plus de points sur la rencontre ;
  - En cas d'égalité :
    1. *En cas de points marqués* : le vainqueur est celui qui a marqué le dernier point technique du combat ;
    2. *En cas de score nul* : une prolongation de 1 minute est ordonnée jusqu'au premier marqué. Si le score est toujours nul à la fin de la prolongation, la victoire du combat sera attribuée par décision arbitrale.

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. L'action ne sera valable que si elle est terminée avant le coup de gong.

Un combat démarre par le salut entre lutteur et avec l'arbitre.

### Article 5 – Le Tombé

Est considéré comme "tombé" (touche) le lutteur maintenu par son adversaire les deux omoplates sur le tapis pendant une seconde (durée suffisante pour permettre à l'arbitre de constater le contrôle total de la touche).

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

Le tombé constaté par l'arbitre est valable si le chef de tapis manifeste son accord avant le gong. 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.

### Article 6 – Supériorité technique

La supériorité technique correspond à une différence de 10 points.

L'action ne pourra pas être interrompue pour attribuer la victoire par supériorité technique qu'à la fin complète de l'action (attaque ou contre-attaque immédiate).

C'est le chef de tapis qui signale différence de 10 points à l'arbitre.

## Article 7 – 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° (un coude au sol).

## Article 8 – Valeur attribuée aux actions et aux prises

### 0 point :

- « Prise de risque » : Une action loupée portée debout et finissant au sol avec l'adversaire en contrôle arrière est arrêtée. Aucun point n'est attribué et le combat reprend debout (valorisation de la prise de risque de l'attaquant).

### 1 point :

✓ Au sol :

- « Surpassé » : après avoir subi une action cotée, 1 point au lutteur surpassant et contrôlant son adversaire en passant derrière lui.

✓ Debout :

- « Sortie » : debout, au lutteur dont l'adversaire met un pied entier dans la surface de protection.
- « Autre prise » : au lutteur portant une prise correcte debout ou à terre qui ne met pas son adversaire dans une position de mise en danger (autre prise debout)
- « Avertissement pour faute » : au lutteur dont la prise est gênée irrégulièrement par son adversaire, mais qui peut malgré tout exécuter sa prise. Un avertissement est donné au lutteur fautif.
- « Fuite du combat » : au lutteur attaquant dont l'adversaire commet une fuite de tapis ou une fuite de prise, refus de start, prise illégale ou brutalité. Un avertissement est donné au lutteur fautif.

### 2 points :

✓ Au Sol :

- « Mise en danger » : au lutteur mettant son adversaire dans une position de mise en danger.

✓ Debout :

- « Amené à terre contrôlé » : au lutteur qui passe derrière son adversaire au sol (même si l'action stagne un moment au sol avant le premier passage arrière). La position au sol est déterminée par au moins un troisième point de contact autre que les pieds et les mains (Ex : la tête, les genoux, les coudes...)
- « Amené à terre hors du tapis sans passage arrière » : debout, au lutteur attaquant faisant tomber son adversaire assis sans mise en danger dans la surface de protection (en dehors de la surface de combat).
- « Contre debout » : au lutteur qui bloque son adversaire dans l'exécution d'une prise depuis debout dans une position de mise en danger (contre debout).

### 4 points :

- « Mise en danger debout » : au lutteur exécutant une prise debout amenant son adversaire en position de mise en danger directe (avec ou sans amplitude).

## Article 9 – Arrêt et continuation du combat

Dans tous les cas, lorsque la lutte est arrêtée (en position debout ou à terre), elle reprend debout, au centre du tapis.

Précisions des cas :

- Au sol :
  - « Position neutre » : pas de mise en danger et aucune action en cours ;
  - « Erreur d'arbitrage » ;
  - « Sortie au sol » :
    - Allongé (sur le ventre ou sur le dos) : une partie du triangle tête épaule touche la surface de protection ;
    - A quatre pattes : une main touche la surface de protection.
- Debout :
  - « Sortie debout » : un pied entier dans la surface de protection ;
  - « Prise de risque » ;
  - « Non combattivité » : L'arbitre constate la passivité d'un ou des deux lutteurs ;
  - « Irrégularité » : L'arbitre constate une action antisportive d'un ou des deux lutteurs.

**Le combat n'est JAMAIS stoppé en cas de mise en danger dans la surface de combat.**

## Article 10 – Fuite de combat

La fuite de combat se manifeste de deux manières :

- Fuite de prise : irrégularité d'un lutteur pour se défaire d'une situation ;
- Fuite de tapis : sortie volontaire de la surface de combat.

### Fuite de combat en position neutre

- 1 avertissement à l'adversaire + 1 point.

### Fuite de combat au sol en position de mise en danger

- 1 avertissement à l'adversaire + 2 point.

## Article 11 – Interdictions générales et prises illégales

Toute action dangereuse ou anti sportive est interdite (voir annexe 3).

## Article 12 – Conséquences des prises illégales

- Action illégale de l'attaquant :
  - 1<sup>ère</sup> faute constatée : action annulée + avertissement verbal ;
  - Récidive : action annulée + avertissement + 1 point à l'adversaire ;
- Action illégale de l'attaqué :
  - Ne gênant pas l'attaquant : action comptabilisée + avertissement du fautif + 1 point à l'attaquant ;
  - Gênant l'attaquant : pas de point pour l'action avortée + avertissement du fautif + 2 points à l'attaquant.



## **Article 13 – Appel**

Les lutteurs sont appelés selon la procédure suivante :

- 1<sup>er</sup> appel : le lutteur a 30 secondes pour se présenter ;
- 2<sup>ème</sup> appel : le lutteur a de nouveau 30 secondes pour se présenter ;
- 3<sup>ème</sup> appel : le lutteur a 30 dernière secondes pour se présenter.

A l'issue de cette procédure le lutteur est déclaré forfait.

## **Article 14 – L'entraîneur**

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

Il lui est formellement interdit d'influencer les décisions ou d'interpeller le corps d'arbitrage, il a seulement le droit de parler à son lutteur. En cas de non-respect de ces règles il sera averti puis exclu du match (carton jaune) voire de la compétition (carton rouge).

## Article 15 – Catégories de poids

### JEUNES GENS

- 65 kg
- 74 kg
- 86 kg
- 97 kg
- + 97 kg

### JEUNES FILLES

- 53 kg
- 58 kg
- 63 kg
- 69 kg
- + 69 kg

## Article 16 – Pesée

La pesée se fait obligatoirement en tenue officielle sans les chaussures.

Chaque étudiant lutteur n'est admis que dans une seule catégorie.

Pour être admis dans une catégorie, le poids doit nécessairement être inférieur ou égal à la catégorie visée et supérieur à la catégorie inférieure (ex : +de 74 kg pour lutter en -86 kg).

## Article 17 – Tirage au sort

Le lutteur pesé, quittant la balance, tire lui-même un numéro, sur la base duquel il sera apparié.

## Article 18 – Formule de compétition (voir annexe 3)

- A partir de 6 lutteurs, la compétition est organisée en tableau à double élimination (un lutteur est éliminé après 2 défaites), selon le système d'appariement FFL ;
- Jusqu'à 5 lutteurs, la compétition est organisée en « tournoi nordique » (poule unique où tout le monde se rencontre).

## Article 19 – Durée des matchs

La durée des matchs est fixée de la manière suivante :

Jeunes Gens et Jeunes Filles : **2 manches de 3 minutes avec 30'' de repos en score cumulé.**

Le combat peut être gagné avant la fin du temps règlementaire.

## Article 20 – Points de classement dans une poule unique (tournoi nordique)

**Principe :** Les points de classement se caractérisent par un nombre de points attribués en fonction du type de victoire.

Ces points de classement acquis par le lutteur après chaque match servent à départager les lutteurs dans le cadre du tournoi nordique.

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

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

- Tombé (avec ou sans point technique pour le perdant) ;
- Blessure ;
- Abandon ;
- Forfait ;

- Disqualification ;
- 3 avertissements ;
- Supériorité technique (10 points d'écart - l'adversaire ayant marqué 0 point).

**4 points pour le vainqueur et 1 point pour le perdant en cas de :**

- Supériorité technique (10 points d'écart - l'adversaire ayant marqué au moins 1 point).

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

- Victoire (l'adversaire ayant marqué 0 point).

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

- Victoire (l'adversaire ayant marqué au moins 1 point).

**Le classement à l'issue du tournoi nordique**

Le classement final est établi selon les critères suivants :

- Le nombre de victoires

En cas d'égalité de victoires :

- En cas d'égalité de victoires entre 2 lutteurs : leur combat direct détermine le lutteur classé avant l'autre ;
- Si l'égalité subsiste entre plus de 2 lutteurs, les lutteurs seront classés du plus léger au plus lourd (le poids sera celui de la pesée).

**Article 21 – Classement général**

Classement général par équipes d'Association Sportive déterminé par les 3 premiers caractères de la licence universitaire.

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>èmes</sup> reçoivent 4 points
- A partir du 5<sup>ème</sup>, tous les participants marquent 1 point.

## Article 22 – Composition

- L'équipe est composée de 3 lutteurs, 2 lutteuses et 1 arbitre appartenant à l'équipe engagée. Un capitaine est nommé. Le nombre de remplaçants n'est pas limité ;
- L'équipe est composée d'une majorité de membres de l'AS et peut-être renforcée de 2 lutteuses ou lutteurs maximum d'une autre AS, dans la limite de l'académie ;
- L'équipe est composée d'au moins 3 lutteurs dont une fille au minimum. ;
- Une Académie peut présenter plusieurs équipes d'A.S ou de ville.

## Article 23 – Catégories de poids

### *JEUNES GENS*

- 65 kg
- 86 kg
- + 86 kg

### *JEUNES FILLES*

- 58 kg
- + 58 kg

Le « surclassement » d'une catégorie de poids est autorisé uniquement chez les garçons.

## Article 24 – Pesée

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

## Article 25 – 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 26 – Formule de compétition

- Jusqu'à 5 équipes, la compétition est organisée en « tournoi nordique » (poule unique où tout le monde se rencontre) ;
- A partir de 6 équipes, la compétition est organisée en tableau à double élimination (un lutteur est éliminé après 2 défaites), selon le système d'appariement FFL ;
- Un tirage au sort des équipes permettra de les répartir dans le tableau ;
- Celles classées (podium) l'année universitaire précédente, seront écartées. Un écartement de certaines équipes pourra également s'opérer selon l'appartenance géographique des académies.

## Article 27 – Déroulement de la rencontre

Durée des combats : une période de 3 minutes par lutteur ou lutteuse.

### **Formule de rencontre :**

5 combats de 3' en score cumulé :

- Chaque membre de l'équipe démarre son combat avec le score du précédent ;
- Chaque combattant peut marquer 10 points maximum pour son équipe, avec possibilité de bonus selon le type de victoire (cf. tableau ci-dessous) ;

- L'arbitre diplômé FFSU (régional ou national) officiant sur le CFU (individuel et par équipes) rapporte 4 points à son équipe, intégrés au score en début de rencontre.

Aucune victoire ne sera proclamée à la fin de chaque combat. Seul le résultat de la rencontre sera proclamé.

### **Tableau de comptage des points**

	<b>Le gagnant</b>	<b>Le perdant</b>
<b>Arbitre FFSU (régional ou national)</b>	4 points pour son équipe, intégrés au score en début de rencontre.	
<b>Aux points : le premier atteignant 10 points dans son combat</b>	10 points	Conserve le nombre de points marqués
<i>Exemple : Le score est à 9/8 pour le rouge. Le rouge marque une action à 4 points qui porte le score à 13/8. Le combat est arrêté et le score est bloqué à 10/8.</i>		
<b>Supériorité technique : 10/0 dans son combat</b>	10+1 = 11 points Bonus d'un point	0 point
<b>Tombé</b>	10+5 = 15 points	Conserve le nombre de points marqués
<i>Exemple : Le score est à 9/9. Le rouge marque une action à 4 points + tombé ce qui porte le score à 13/8. Le score est bloqué à 15 points pour le gagnant (10 points de score bloqué + 5 points de bonus) et de 8 points pour le perdant (il conserve ses points marqués).</i>		

#### **Règlement :**

Le règlement individuel s'applique.

#### **Article 28 – Résultat de la rencontre**

L'équipe vainqueur est celle qui obtient le plus de points techniques cumulés.

En cas d'égalité, le vainqueur sera déterminé par le critère suivant :

- L'équipe la plus complète.

Si l'égalité subsiste, c'est l'équipe la plus légère qui l'emporte.

Les lutteurs et lutteuses ayant disputés la rencontre sont pesés immédiatement au bord du tapis.

## ANNEXE 1

### La tenue

Dans le cadre de ce changement fondamental, la Fédération Française de Lutte reste à votre disposition pour vous accompagner et vous conseiller (modèles, tarifs...).

#### EXEMPLES DE MODELES AUTORISES



#### EXEMPLES DE MODELES NON AUTORISES



Short collant



Short trop court



Graphisme sans lien avec la lutte



Manches longues



Ne recouvre pas les épaules



Pas assez collant et coton

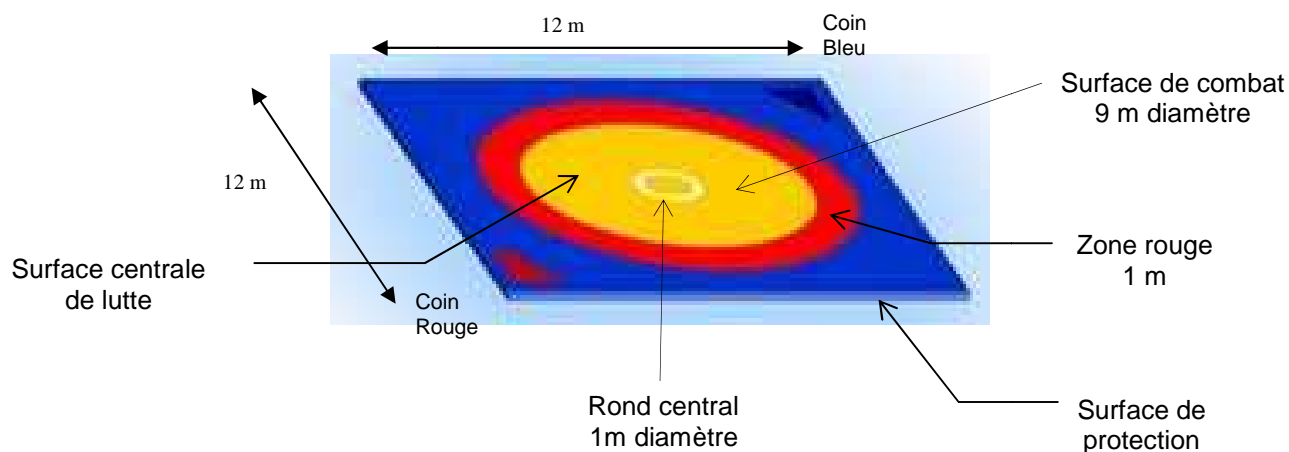
## ANNEXE 2

### Le tapis

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).

### Interdictions générales et prises illégales

Il est interdit aux lutteurs :

- De réaliser toute action pouvant atteindre l'intégrité physique de l'adversaire, de le faire souffrir, de le blesser ou de chercher à provoquer son abandon. (Coup, étranglement, luxation, tirage cheveux...);
- D'avoir toute action cherchant à perturber la concentration adversaire (pincement...);
- De toucher le visage adversaire entre les sourcils et la ligne de la bouche;
- 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), de saisir le short ou le maillot;
- De saisir la tête seule ou le cou, à une ou deux mains aussi bien en contrôle qu'en action quel que soit le sens de l'action;
- De porter une action sur l'adversaire de haut en bas sur la tête (en piqué) aussi bien debout (hanché) qu'au sol (ceinture à rebours tournée sur le côté);
- De « casser » le pont qui se fera par un soulevé de terre ou par une poussée dans le sens de la tête. Il s'agit de compresser le pont.

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

- Le ramassement de bras par-dessus, effectué sur l'avant-bras;
- Toutes les clés verrouillées sur la tête au sol, la double prise de tête (Nelson);
- L'exécution d'une prise en tendant la colonne vertébrale de l'adversaire.



# Le corps arbitral Organisation, mission de chacun

## LE CORPS ARBITRAL

### 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.

### 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) 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.

- d) 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.
- e) 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.
- f) L'arbitre est tenu de porter sur le poignet gauche une manchette de couleur Noire et sur le poignet droit une manchette de couleur Blanche. 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 Blanc qui obtient les points, soit en levant le bras gauche si c'est le lutteur habillé de Noir qui les a mérités.
- g) 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 ;
  - 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.
- h) 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.
- i) 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 l'avis du chef de tapis ;
  - 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.
- j) L'arbitre demande des sanctions pour infraction aux règles ou pour brutalité.
- k) L'arbitre, sur intervention du chef de tapis, doit interrompre la manche et proclamer la victoire par supériorité technique lorsque le score atteint dix points de différence. Dans cette situation il doit attendre le déroulement de l'action complète, soit attaque et contre-attaque.

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 debout.

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

- Arrêter le combat et demander un avertissement ;
- Donner 2 points à son adversaire ;
- La lutte reprend debout.

### **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. i. Il est autorisé à se déplacer au bord du tapis du côté de sa table pour assurer la surveillance du combat.

- j. L'avertissement pour fuite de tapis, prise illégale brutalité seront signalés par un "0" dans la colonne du lutteur fautif.

### **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 doit apprécier le comportement et l'action des membres du corps d'arbitrage.
- e) Il a mission de trancher pour déterminer le résultat, le nombre de points et les tombés, en cas de désaccord entre le juge et l'arbitre.
- f) il doit attendre l'opinion du juge et de l'arbitre et n'a pas le droit d'influencer la décision. En aucun cas il ne peut donner son opinion le premier.
- g) Il interrompt le combat et demande les raisons qui ont motivé les décisions de l'arbitre et du juge a le droit, en cas d'infraction flagrante. Après consultation avec le juge et l'arbitre, et en cas de majorité des voix (deux voix contre un) il peut, rectifier la décision.

### **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.

### **Décision et vote**

- a) L'arbitre donne 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 juge donne sa décision en levant la palette correspondant à la couleur du lutteur bénéficiaire ainsi que le nombre de points estimés pour l'action. Il doit donner une décision claire.
- c) 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 si le juge et l'arbitre sont des arbitres régionaux FFSU et aussi en cas d'erreur d'arbitrage flagrante, après consultation).

- d) En cas de vote, le juge et le chef de tapis doivent s'exprimer au moyen des palettes (ou du tableau électronique). Celles-ci sont au nombre de 9, peintes de couleurs différentes Noir, Blanc, Rouge, soit :
- ✓ 1 Rouge pour indiquer qu'il n'y a pas de point ;
  - ✓ 4 Noires dont 3 numérotées 1, 2, 4 pour indiquer les points et une non marquée destinée aux avertissements et à attirer l'attention sur le lutteur concerné ;
  - ✓ 4 Blanches dont 3 numérotées comme les rouges et une non marquée.
- e) Si le match dure jusqu'à la fin du temps prévu réglementaire, 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.

### Marquage et affichage des points

Les points et les avertissements validés par le chef de tapis seront marqués directement sur le tableau de marque ainsi que sur la feuille de pointage du chef de tapis.

### 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 :

- N : lutteur NOIR
- B : lutteur BLANC
- 0 : zéro point

#### Position de l'officiel :

Arbitre	Juge	Chef de tapis Résultat officiel
1N	1N	1N
2B	2B	2B
4N	4N	4N

#### 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 (cf article 11-g).

Arbitre	Juge	Chef de tapis Résultat officiel
1N	0	0
1B	1N	1N
2N	1N	2N
2B	0	2B
4N	2N	2N

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 la première manche, le score et les avertissements sont maintenus pour la seconde manche.

### **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 l'académie d'accueil.

## Le memento de l'arbitre

### 1 – Rôle de l'arbitre

L'arbitre est responsable, sur le tapis, du déroulement régulier du combat qu'il doit diriger selon les règles. 4 actions lui sont attribuées :

- **Diriger le combat** :

- *Faire respecter le protocole* :

Chaque combattant est dans son coin, on vérifie leur identité pour être sûr qu'il ne se soit pas trompé de combat.

On se place sur la zone centrale et on leur fait signe de rentrer sur la zone de combat. Il est possible de siffler pour les appeler dans le cas où ils ne viendraient pas en zone centrale.

Faire respecter le rituel : le poignet de mains cette poignée de main ce fait en début de combat et après le combat.

On sert la main des combattants et on vérifie pour chacun d'eux :

- S'il n'y a pas de pièce métallique ou rigide dans ses cheveux (pour les cheveux attachés) ainsi que les protections ;
- Si l'un des compétiteurs n'est pas transpirant (surtout en 2<sup>ème</sup> manche), si c'est le cas il doit s'essuyer avant de reprendre le combat.

Une fois que ces vérifications sont faites, faire en sorte que les combattants se serrent la main et leur demander de mettre un pied dans la zone centrale. Une fois que tout cela est fait, faire signe à vos collègues pour montrer que tout est prêt et vérifier qu'ils sont prêts. Partir de là, siffler le début du combat.

- *Parler aux combattants* : Cf. vocabulaire de l'arbitre

- *Se placer et se déplacer* :

- Se placer : former un triangle avec les deux combattants, être un sommet du triangle et être au milieu. Se place pour ne pas gêner. Debout, au moins environ 2m voir dans la zone rouge. Au sol, lors mise en danger, s'agenouiller en se mettant à la tête pour vérifier le Tombé et si possible côté opposé au chef de tapis.
- Se déplacer : garder toujours le triangle avec les lutteurs et se déplacer en gardant le placement idéal du départ.

- *Arrêter et faire repartir le combat (avec le sifflet, des gestes et des mots)* :

- « **ALLER** » donne l'autorisation de démarrer l'action et de reprendre le combat ;
- « **STOP** » de l'arrêter.

**ATTENTION : Ne jamais arrêter le combat si l'un des deux combattants est maintenu en position de mise en danger**

- *Stimuler les lutteurs* : pour rendre le combat actif

- **Assurer la sécurité** : Assurer le respect de l'intégrité physique des deux lutteurs :

- Dans l'environnement (les maintenir dans l'espace de combat). Arrêter le combat pour toute sortie ;
- De l'un vis à vis de l'autre. Intervenir sur les prises illégales, des interdits ;

Il est toujours mieux d'intervenir trop tôt que trop tard. Si vous estimez une situation dangereuse (torsion d'articulation, ...), arrêter le combat. Il vaut mieux se tromper dans ce sens-là.

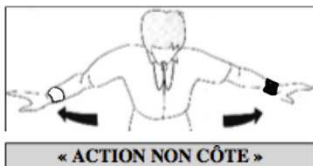
- **Coter les actions** : Donner une décision au cours de l'action se déroulant.

Les gestes associés :



Garder la main suffisamment longtemps avec le geste marionnette pour être vu.

Si aucun point attribué sur l'action :



Quand il y a « TOMBE », frapper le sol en sifflant.

- **Communiquer avec le Chef de Tapis** :

C'est rester en contact avec le chef de tapis notamment lors de situation importante comme la validation du Tombé se fera après son accord. Ainsi, il est important de le regarder dans ce moment-là pour obtenir sa confirmation.

## 2 – 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.

### 2) **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".

### 3) **OPEN**

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

### 4) **ATTENTION**

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

### 5) **ACTION**

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

### 6) **POSITION**

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



**7) A TERRE**

Le combat reprend à terre.

**8) FAUTE**

Prise illégale ou infraction aux règles techniques.

**9) STOP**

Ce mot signifie l'arrêt du combat.

**10) ZONE**

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

**11) 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.

**12) CENTRE**

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

**13) DEBOUT**

Le combat doit être repris debout.

**14) DEHORS**

Prise réalisée en dehors du tapis.

**15) 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.

**16) DISQUALIFICATION**

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

**17) CHRONOMETRE**

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

**18) 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.

**19) AVERTISSEMENT**

L'arbitre pénalise un lutteur pour infraction aux Règles.

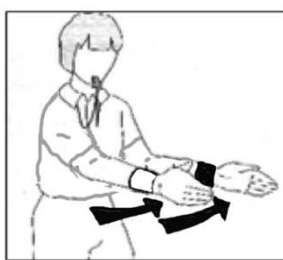
**20) DOCTEUR**

Le médecin officiel du match.

**21) VAINQUEUR**

L'arbitre proclame le vainqueur

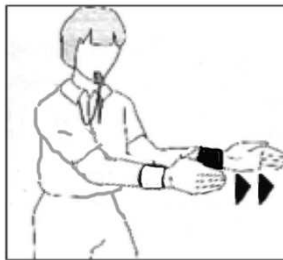
### 3 – Gestes de l'arbitre



« SORTIE DE TAPIS »



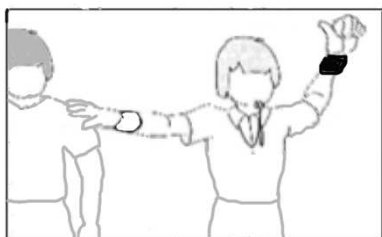
« REPRISE DEBOUT »



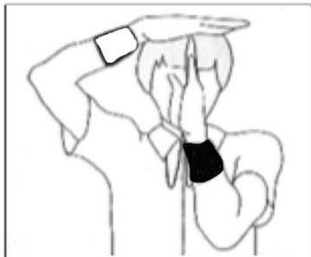
« CENTRE »



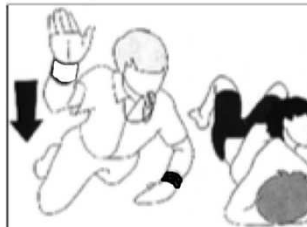
« COTATION »



« BLANC »  
« AVERTISSEMENT »



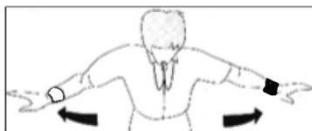
« TEMPS MORT »



« TOMBÉ »  
Frapper le tapis et  
coup de sifflet



« NOIR »  
« VAINQUEUR »



« ACTION NON CÔTE »

ANNEXE 6



Catégorie de poids / sexe

**TOURNOI NORDIQUE**  
**2 à 5 lutteurs**

N°	NOM Prénom	A.S.
1		
2		
3		
4		
5		

APPARIEMENT	4 lutteurs
2 lutteurs	1-2, 3-4
1-2	1-3, 2-4
	1-4, 2-3
3 lutteurs	5 lutteurs
1-2	1-2, 3-4
3-1,	5-1, 2-3
2-3	4-1, 5-2
	3-1, 4-5
	2-4, 3-5

NOM Prénom AS		1	2	3	4	5	victoire	poids	classement
	1								
	2								
	3								
	4								
	5								

**Classement**

1e	
2e	
3e	
4e	
5e	

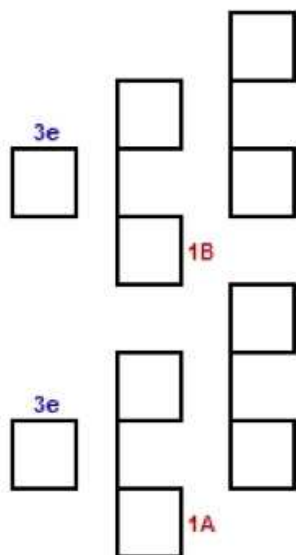


## TABLEAU A DOUBLE ELIMINATION 6 à 8 lutteurs

Catégorie de poids / sexe

### Tableau des perdants Repêchages

Fin 3-5 Rep1

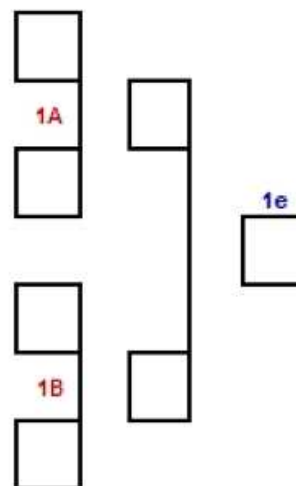


### Qualifications

N°	NOM Prénom	Club	Comité
1			
5			
3			
7			
2			
6			
4			
8			

### Tableau des gagnants

1/2 F. Fin. 1-2



Clé	NOM Prénom	Club	Comité
1e			
2e			
3e			
3e			
5e			
5e			
7e			
7e			

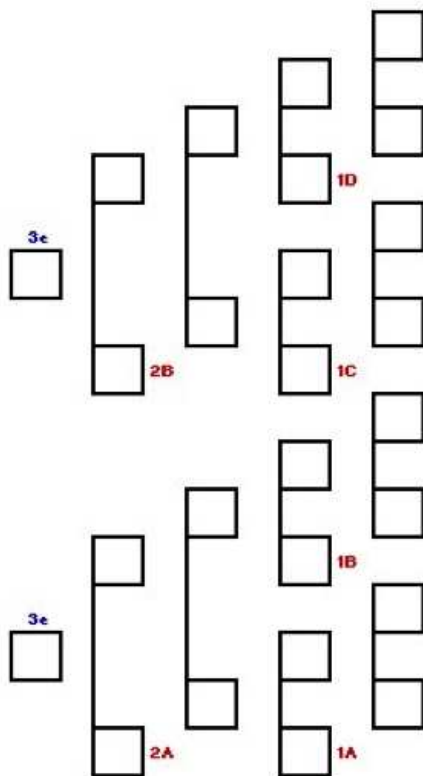


Catégorie de poids / sexe

## TABLEAU A DOUBLE ELIMINATION 9 à 16 lutteurs

### Tableau des perdants Repêchages

Fin 3-5 Rep3 Rep2 Rep1

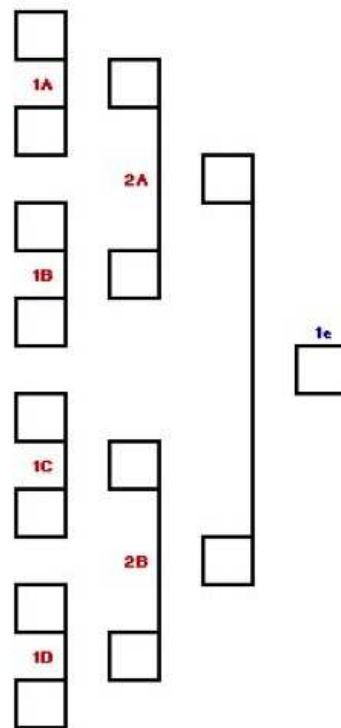


### Qualifications

N°	NOM	Prénom	Club	Comité
1				
9				
5				
13				
3				
11				
7				
15				
2				
10				
6				
14				
4				
12				
8				
16				

### Tableau des gagnants

1/4 F 1/2 F Fin1-2



Cit	NOM	Prénom	Club	Comité
1e				
2e				
3e				
3e				
5e				
5e				
7e				
7e				
9e				
9e				
9e				
9e				
13e				
13e				
13e				
13e				



Catégorie de poids / sexe

**TABLEAU A DOUBLE ELIMINATION**  
17 à 32 lutteurs

**Tableau des perdants Repêchages**

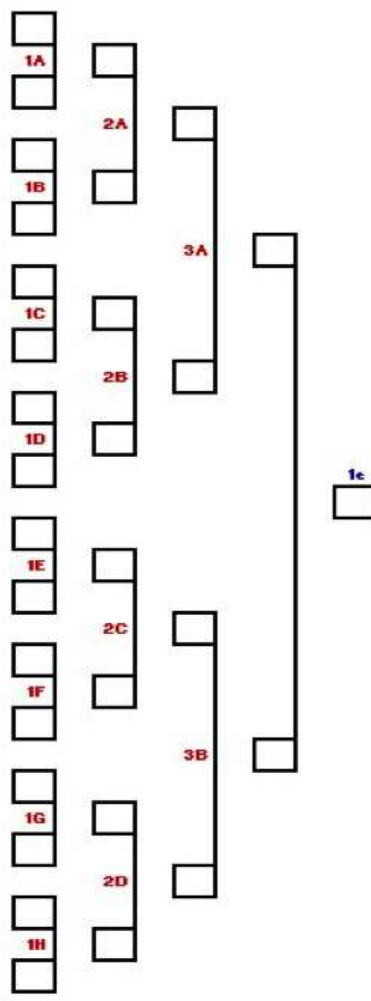
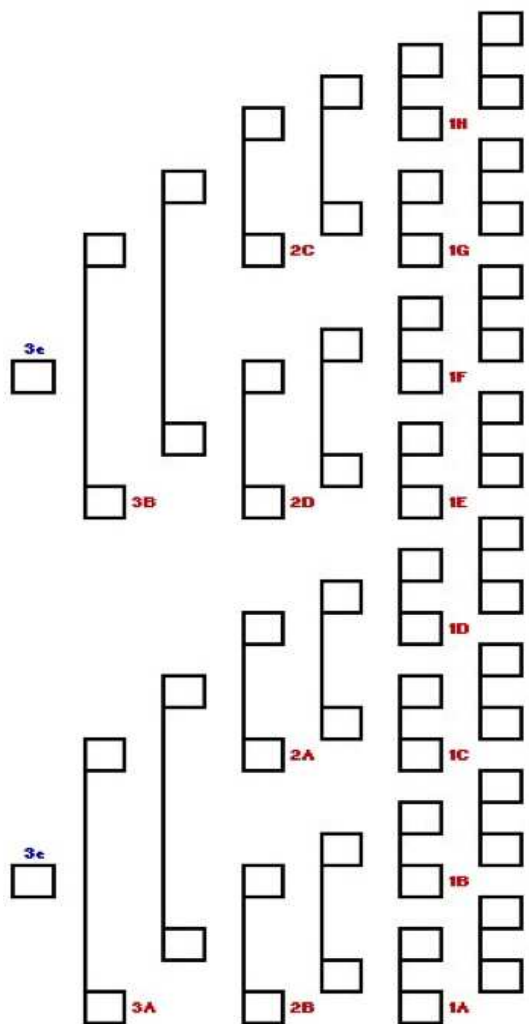
Fin 3-5 Rep5 Rep4 Rep3 Rep2 Rep1

**Qualifications**

N°	NOM Prénom	A.S
1		
17		
9		
25		
5		
21		
13		
29		
3		
19		
11		
27		
7		
23		
15		
31		
2		
18		
10		
26		
6		
22		
14		
30		
4		
20		
12		
28		
8		
24		
16		
32		

**Tableau des gagnants**

1/8 F 1/4 F 1/2 F Fin1-2



Clé	NOM Prénom	Club	Comité
1e			
2e			
3e			
3e			
5e			
5e			
7e			
7e			
9e			
9e			
9e			
9e			
13e			
13e			
13e			
13e			
17e			
17e			
17e			
17e			
17e			
17e			
17e			
17e			
25e			
25e			
25e			
25e			
25e			
25e			
25e			