

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 lutteur 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 : la poignée de mains. Cette poignée de main se fait en début de combat et à la fin du combat.

L'arbitre serre la main des lutteurs et 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^{ème} 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. Une fois que tout cela est fait, faire signe aux collègues pour montrer que tout est prêt et vérifier qu'ils sont prêts. A partir de là, siffler le début du combat.

➤ *Parler aux combattants : cf. vocabulaire de l'arbitre dans le Règlement FFSU*

➤ *Se placer et se déplacer :*

- Se placer : former un triangle avec les deux combattants, être un sommet du triangle. Se place pour ne pas gêner. Lutte debout, au moins environ 4m voire dans la zone de passivité. Au sol, lors mise en danger, se rapprocher et s'agenouiller en se mettant vers 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, sauf sur demande du Chef de Tapis

➤ *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 :

L'arbitre donne une décision au cours de l'action se déroulant.

Les gestes associés :



Garder la main suffisamment longtemps + geste marionnette pour être vu

Si aucun point attribué sur l'action :



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

Gestes de l'arbitre

