



LUTTE UNIVERSITAIRE RÈGLEMENT

A partir de l'année universitaire 2017/2018

Édition octobre 2017

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	4
Article 2 - Le tapis.....	5
Article 3 - Composition du corps d'arbitrage.....	5

LE COMBAT

Article 4 - Gain du combat.....	6
Article 5 - Le «tombé»	6
Article 6 - Supériorité technique	6
Article 7 - La position de mise en danger	7
Article 8 - Valeur attribuée aux actions et aux prises.....	7
Article 9 - Arrêt et continuation du combat.....	8
Article 10 - Fuite de combat.....	8
Article 11 - Interdictions générales et prises illégales	8
Article 12 - Appel	9
Article 13 - L'entraîneur	9

LA COMPÉTITION

Article 14 - Catégories de poids	10
Article 15 - Pesée	10
Article 16 - Tirage au sort	10
Article 17 - Formule de compétition (voir annexe 6 à 9)	10
Article 18 - Durée des combats	10
Article 19 - Points de classement dans une poule unique (tournoi nordique).....	10
Article 20 - Classement général	11

ANNEXES

Annexe 1 - LA TENUE	12
Annexe 2 - LE TAPIS.....	13
Annexe 3 - INTERDICTIONS GÉNÉRALES ET PRISES ILLÉGALES	14
Annexe 4 - LE CORPS ARBITRAL	15
Annexe 5 - VOCABULAIRE DE L'ARBITRE	21
Annexe 6 - Tournoi Nordique (2 à 5 lutteurs).....	23
Annexe 7 - Tableau à double élimination (6 à 8 lutteurs).....	24
Annexe 8 - Tableau à double élimination (9 à 15 lutteurs).....	25
Annexe 9 - Tableau à double élimination (17 à 8 lutteurs).....	26

GÉNÉRALITÉS

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.

- Le **top** doit respecter les contraintes suivantes :
 - Coloris au choix
 - 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
- Le premier lutteur appelé portera une manchette ROUGE, l'autre lutteur une manchette BLEUE.

Protège-oreilles

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

Chaussures

- Chaussures de lutte.

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,
- S'enduire le corps de matière grasse ou collante,
- Se présenter en état de sudation au début du combat ainsi qu'au début de chaque manche,
- 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 en annexe 2).

Article 3 - Composition du corps d'arbitrage

Le corps d'arbitrage, pour chaque combat 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 4 pour le rôle de chacun et pour l'organisation)

LE COMBAT

Article 4 – Gain du combat

Un combat peut être gagné de la manière suivante :

Avant la fin du temps réglementaire :

- par «tombé»
- par Supériorité technique (10 points d'écart)
- par blessure (arrêt du combat demandé par le médecin officiel de la compétition)
- par abandon (arrêt demandé par le lutteur)
- par forfait (non présentation du lutteur après les appels réglementaires)
- par 3 avertissements
- par disqualification de l'adversaire (immédiate pour faute grave)

A la fin du temps réglementaire

- par victoire aux points :
 - Le vainqueur est celui qui a le plus de points sur le combat.
 - En cas d'égalité : avec des points marqués : le vainqueur est celui qui a marqué le dernier point technique du combat
 - En cas de score nul : une prolongation de 1 minute est ordonnée jusqu'au premier point 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 et se termine par le salut entre lutteur et avec l'arbitre.

Article 5 – Le «tombé»

Est considéré comme « tombé » 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 du «tombé»).

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** » : 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.
- « **Avertissement pour 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 (Ex : la tête, les mains, les genoux, les coudes...), ou le corps touchant le sol.
- « **Amené à terre hors du tapis sans passage arrière** » : 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.

4 points :

✓ *Debout :*

- « **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/épaules 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** » : le lutteur attaquant se retrouve au sol contrôlé sans que le lutteur attaqué ait fait la moindre action.
- « **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 **mis en danger dans la surface de combat** sauf à la fin du temps réglementaire et sur demande du chef de tapis.

Article 10 – Fuite de combat

La fuite de combat se manifeste de deux manières :

- « **Fuite de prise** » : Le lutteur rompt continuellement le contact pour ne pas se faire marquer de point
- « **Fuite de tapis** » : sortie volontaire de la surface de combat

Fuite de combat

- 1 avertissement à l'adversaire + 1 point

Article 11 - Interdictions générales et prises illégales

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

Conséquences des prises illégales

- Action illégale du lutteur attaquant :
 - 1^{ère} faute constatée : action annulée + avertissement verbal
 - Récidive : action annulée + avertissement + 1 point à l'adversaire
- Action illégale du lutteur 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 + 1 point à l'attaquant

Article 12 - Appel

Les lutteurs sont appelés selon la procédure suivante :

- 1^{er} appel : le lutteur a 30 secondes pour se présenter
- 2^{ème} appel : le lutteur a de nouveau 30 secondes pour se présenter
- 3^{ème} appel : le lutteur a 30 dernière secondes pour se présenter

A l'issue de cette procédure le lutteur est déclaré forfait et il sera non classé

Article 13 - 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 combat (carton jaune) voire de la compétition (carton rouge).

LA COMPÉTITION

Article 14 – Catégories de poids

JEUNES GENS

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

JEUNES FILLES

- 53 kg
- 58 kg
- 63 kg
- 68 kg
- + 68 kg

Article 15 - 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 16 – Tirage au sort

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

Article 17 – Formule de compétition (voir annexe 6 à 9)

- « **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 18 – Durée des combats

La durée des combats est fixée de la manière suivante :

Jeunes gens et jeunes filles :

- **2 manches de 3 minutes avec 30'' de repos en score cumulé.**
- **Prolongation de 1 minute maximum en cas d'égalité 0-0 à la fin du temps réglementaire**

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

Article 19 – 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 combat 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 (arrêt du combat par le médecin)
- Abandon (arrêt du combat par le lutteur)
- Forfait (absence du lutteur sans justificatif)
- 3 avertissements
- Disqualification pour faute grave (violation de règles, brutalité, ...)
- Supériorité technique, l'adversaire ayant marqué 0 point (10 points d'écart)

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

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

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

- Victoire aux points, l'adversaire ayant marqué 0 point

3 points pour le vainqueur et 1 pour le perdant :

- Victoire aux points, l'adversaire ayant marqué au moins 1 point

0 point pour chaque lutteur

- Disqualification des 2 lutteurs pour violation des règles

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.
 - En cas d'égalité de victoires entre plus de 2 lutteurs, les lutteurs seront classés du plus léger au plus lourd (le poids pris en compte sera celui de la pesée)

Article 20 – 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 3 premiers classés à la compétition :

- Le 1^{er} reçoit 6 points
- Le 2^{ème} reçoit 5 points
- Les 3^{èmes} reçoivent 4 points
- A partir du 4^{ème}, tous les participants marquent 1 point.

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 MODÈLES AUTORISÉS (couleur au choix de l'AS)



EXEMPLES DE MODÈLES NON AUTORISÉS



Short collant



Short trop court



Graphisme sans lien avec la lutte



Manches longues



Ne recouvre pas les épaules



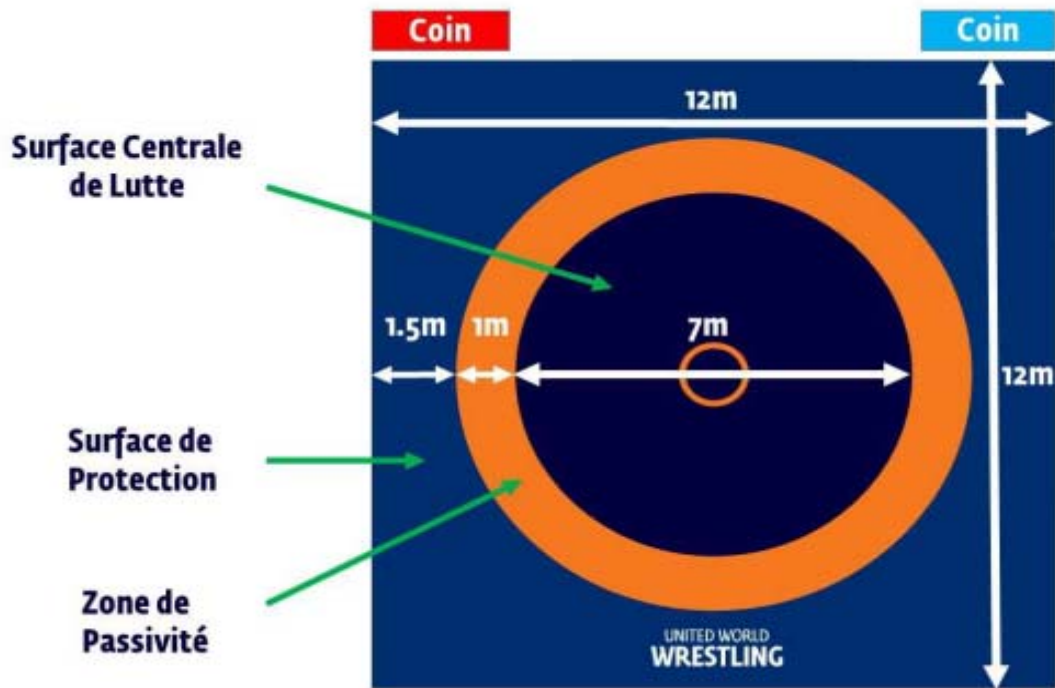
Pas assez collant et coton

Annexe 2 – LE TAPIS

La zone de combat est composée d'un cercle 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 orange 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 orange sera appelée : surface centrale de lutte (diamètre 7m)
- La bande orange : zone de passivité (largeur 1m)
- La garniture : surface de protection (largeur 1,50 m)

Annexe 3 - 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 adverse (pincement...).
- De toucher le visage adverse entre les sourcils et la ligne de la bouche,
- De se cramponner et de s'accrocher au tapis,
- De parler durant le combat.
- 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 faut 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, la double clef de tête (Nelson),
- L'exécution d'une prise en tendant la colonne vertébrale de l'adversaire

Annexe 4 - 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 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 (voir Annexe 5), mais il leur est interdit de parler avec qui que ce soit pendant le combat, sauf 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 combat terminé, l'arbitre prend place au milieu du tapis, face au chef de tapis, 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 combat.

- 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 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 bleu qui obtient les points, soit en levant le bras gauche si c'est le lutteur rouge 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 le «tombé» après avoir sollicité l'accord 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 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 centre du tapis.
 - 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, ou les lutteurs, et se placer 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 combat
 - 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 arbitrale ou de 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
- donner les points correspondant à la prise, à son adversaire
- donner l'avertissement.
- donner un point
- arrêter le combat
- la lutte reprend debout.

Si le lutteur ne peut exécuter son action :

- arrêter le combat
- demander un avertissement
- donner 1 point 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, il inscrit, sur son bulletin de pointage, le nombre de points attribués à l'action en cause, et validée par le chef de tapis.
- d. Le juge signale à l'arbitre le «tombé».
- 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, ou pour la validation du «tombé», pour lesquelles 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.
- 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, 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.
- h) à la suite de chaque action, 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.

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 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 rouge, blanc, bleu, soit :
- une blanche pour indiquer qu'il n'y a pas de point
 - 4 rouge 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 bleues dont 3 numérotées comme les rouges et une non marquée.
- e) Si le combat 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.
En cas d'égalité de score (sauf 0-0), le score du lutteur ayant marqué la dernière cotation est souligné sur le bulletins de pointage à la fin du combat.
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.
En cas d'égalité de score (sauf 0-0), le score du lutteur ayant marqué la dernière cotation est souligné sur le tableau de marque pendant le combat

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
- : zéro point

Position de l'officiel :

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

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 (Consultation).

Arbitre	Juge	Chef de tapis Résultat officiel
1R	-	-
1B	1R	1R
2R	1R	2R
2B	-	2B
4R	2R	2R

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.

Annexe 5 – VOCABULAIRE DE L'ARBITRE

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» qui se fait après son accord. Ainsi, il est important de le regarder dans ce moment-là pour obtenir sa confirmation.

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 les omoplates 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 de passivité.

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

Règlement lutte FFSU - Octobre 2017

Le combat doit être repris debout.

14) DEHORS

Prise réalisée en dehors du tapis.

15) TOMBE

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 combat.

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 ou fuite de combat

20) DOCTEUR

Le médecin officiel du combat.

21) VAINQUEUR

L'arbitre proclame le vainqueur

Annexe 6 – Tournoi Nordique (2 à 5 lutteurs)



Catégorie de poids / sexe

TOURNOI NORDIQUE 2 à 5 lutteurs

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

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

Annexe 7 – Tableau à double élimination (6 à 8 lutteurs)

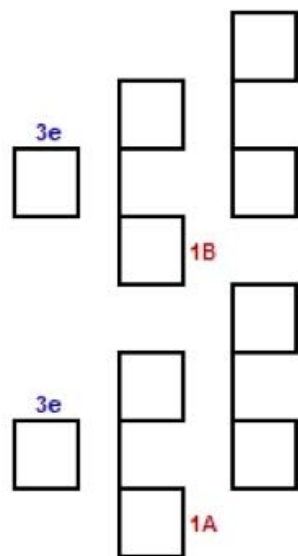


TABLEAU A DOUBLE ELIMINATION 6 à 8 lutteurs

Catégorie de poids / sexe

Tableau des perdants Repêchages

Fin 3-5 Rep1

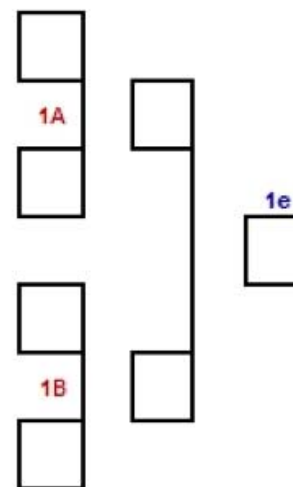


Qualifications

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

Tableau des gagnants

1/2 F. Fin. 1-2



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

Annexe 8 – Tableau à double élimination (9 à 15 lutteurs)

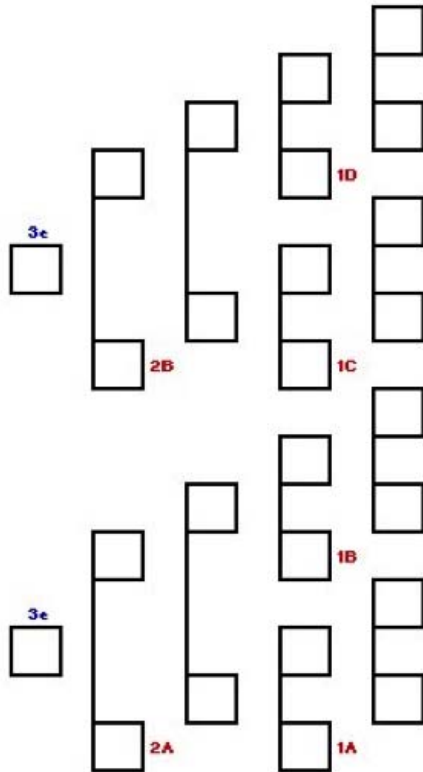


Catégorie de poids / sexe

TABLEAU A DOUBLE ELIMINATION 9 à 16 lutteurs

Tableau des perdants Repêchages

Fin 3-5 Rep3 Rep2 Rep1

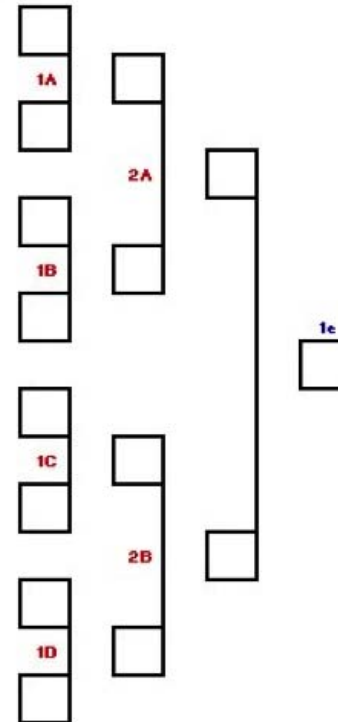


Qualifications

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



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

Annexe 9 – Tableau à double élimination (17 à 8 lutteurs)

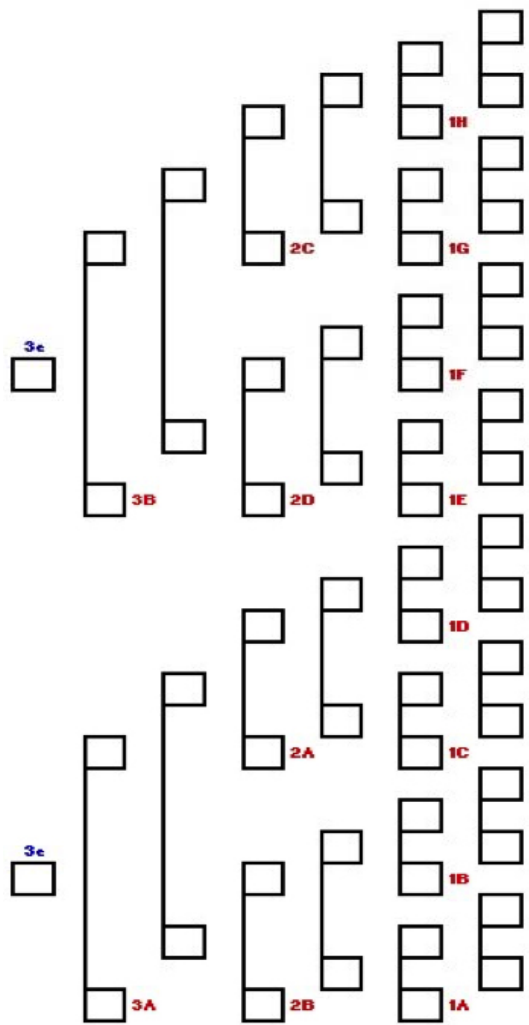


Catégorie de poids / sexe

TABLEAU A DOUBLE ELIMINATION 17 à 32 lutteurs

Tableau des perdants Repêchages

Fin 3-5 Rep5 Rep4 Rep3 Rep2 Rep1

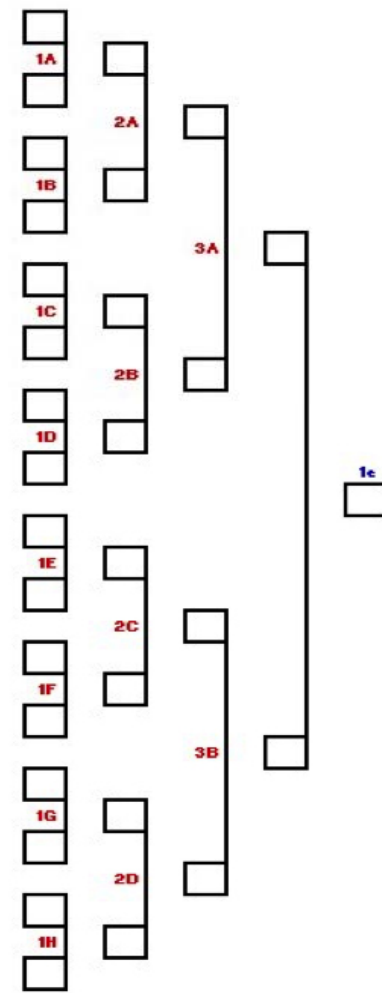


Qualifications

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



Clk	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			
25e			