



REGLES DE LUTTE
LUTTE GRECO-ROMAINE
LUTTE LIBRE
LUTTE FEMININE

AVANT PROPOS

Comme toutes les disciplines sportives, la lutte obéit à des règles qui constituent la « loi du jeu » et définissent sa pratique, dont l'objectif est de tomber l'adversaire ou de le vaincre aux points.

Le style gréco-romain et le style libre sont essentiellement différenciés comme suit :

Dans la lutte gréco-romaine, il est formellement interdit de saisir l'adversaire en dessous des hanches, de faire des croc-en-jambe et d'utiliser activement les jambes dans l'exécution de toute action.

Dans la lutte libre, par contre, il est permis de saisir les jambes de l'adversaire, d'effectuer des croc-en-jambe et d'employer activement les jambes dans l'exécution de toute action. La lutte féminine suit les règles de la lutte libre en interdisant toutefois les prises de clefs doubles (double Nelson).

Maintes fois modifiées et toujours modifiables, les règles énoncées ci-après doivent être connues et admises par tous les luttes, entraîneurs, arbitres et dirigeants et demandent aux pratiquants de fournir une lutte totale et universelle dans l'honnêteté et le fair-play pour le plaisir des spectateurs.

TABLE DES MATIERES

REGLES GENERALES	5
ARTICLE 1 - OBJET	5
ARTICLE 2 - INTERPRETATION.....	5
ARTICLE 3 - CHAMP D'APPLICATION.....	5
CHAPITRE 1 – STRUCTURES MATERIELLES	5
ARTICLE 4 – LE TAPIS.....	5
ARTICLE 5 – LA TENUE DE COMPETITION.....	6
ARTICLE 6 – LICENCE DE COMPETITEUR.....	7
ARTICLE 7 – CATEGORIES D'AGE, DE POIDS ET DE COMPETITION.....	7
CHAPITRE 2 – COMPETITIONS ET PROGRAMMES	7
ARTICLE 8 – SYSTEME DE COMPETITION.....	7
ARTICLE 9 – PROGRAMME DES COMPETITIONS.....	8
ARTICLE 10 – CEREMONIES PROTOCOLAIRES.....	8
CHAPITRE 3 – DEROULEMENT D'UNE COMPETITION	8
ARTICLE 11 – PESEE.....	8
ARTICLE 12 – TIRAGE AU SORT.....	8
ARTICLE 13 – LISTE DE DEPART.....	8
ARTICLE 14 – APPARIEMENT.....	8
ARTICLE 15 – ELIMINATION DE LA COMPETITION.....	8
CHAPITRE 4 – CORPS D'ARBITRAGE	9
ARTICLE 16 – COMPOSITION.....	9
ARTICLE 17 – FONCTIONS GENERALES.....	9
ARTICLE 18 – TENUE DU CORPS D'ARBITRAGE.....	9
ARTICLE 19 – L'ARBITRE.....	10
ARTICLE 20 – LE JUGE.....	10
ARTICLE 21 – LE CHEF DE TAPIS.....	11
ARTICLE 22 – LE JURY D'APPEL.....	11
ARTICLE 23 – SANCTIONS ENVERS LE CORPS D'ARBITRAGE.....	11
CHAPITRE 5 – LE COMBAT	12
ARTICLE 24 – DUREE DU COMBAT.....	12
ARTICLE 25 – APPEL AU TAPIS.....	12
ARTICLE 26 – PRESENTATION DES LUTTEURS.....	12
ARTICLE 27 – START.....	12
ARTICLE 28 – INTERRUPTION DU COMBAT.....	12
ARTICLE 29 – FIN DU COMBAT.....	13
ARTICLE 30 – ARRET ET CONTINUATION DU COMBAT.....	13
ARTICLE 31 – LA PROLONGATION (LUTTE LIBRE ET FEMININE).....	13
ARTICLE 32 – TYPES DE VICTOIRES.....	13
ARTICLE 33 – L'ENTRAINEUR.....	14
ARTICLE 34 – LE CHALLENGE.....	14
ARTICLE 35 – CLASSEMENT PAR EQUIPE LORS DES COMPETITIONS INDIVIDUELLES.....	14
ARTICLE 36 – SYSTEME DE CLASSEMENT LORS DES COMPETITIONS PAR EQUIPE.....	14
CHAPITRE 6 – POINTS D'ACTIONS ET DE PRISES	15
ARTICLE 37 – APPRECIATION DE L'IMPORTANCE DE L'ACTION OU DE LA PRISE.....	15
ARTICLE 38 – MISE EN DANGER.....	16
ARTICLE 39 – MARQUAGE DES POINTS.....	16
ARTICLE 40 – PRISE EN GRANDE AMPLITUDE.....	16
ARTICLE 41 – VALEUR ATTRIBUEE AUX ACTIONS ET AUX PRISES.....	17
ARTICLE 42 – DECISION ET VOTE.....	17
ARTICLE 43 – TABLEAU DES DECISIONS.....	18
CHAPITRE 7 – POINTS DE CLASSEMENT ATTRIBUES APRES UN COMBAT	18
ARTICLE 44 – POINTS DE CLASSEMENT.....	18
ARTICLE 45 – LE TOMBE.....	19
ARTICLE 46 – SUPERIORITE TECHNIQUE.....	19



CHAPITRE 8 – LUTTE NEGATIVE	19
ARTICLE 47 – LUTTE A TERRE DURANT LE COMBAT.....	19
ARTICLE 48 – LA ZONE ROUGE.....	20
ARTICLE 49 – LA SAISIE ORDINAIRE.....	21
CHAPITRE 9 – INTERDICTIONS ET PRISES ILLEGALES	24
ARTICLE 50 – INTERDICTIONS GENERALES.....	24
ARTICLE 51 – FUITE DE PRISES.....	24
ARTICLE 52 – FUITE DU TAPIS.....	25
ARTICLE 53 – PRISES ILLEGALES.....	25
ARTICLE 54 – INTERDICTIONS PARTICULIERES.....	26
ARTICLE 55 – CONSEQUENCES SUR LE COMBAT.....	26
CHAPITRE 10 – PROTET	26
ARTICLE 56 – LE PROTET.....	26
CHAPITRE 11 – MEDICAL	27
ARTICLE 57 – SERVICE MEDICAL.....	27
ARTICLE 58 – INTERVENTIONS DU SERVICE MEDICAL.....	27
ARTICLE 59 – DOPAGE.....	27
CHAPITRE 12 – APPLICATION DES REGLES DE LUTTE	28
ANNEXES :	
VOCABULAIRE DE BASE.....	29
REGLEMENT DE LA « BEACH WRESTLING » HOMMES ET FEMMES.....	32
BULLETIN DE POINTAGE.....	34
TABLEAU DE CATEGORIES DE POIDS.....	35

Article 1 – Objet :

Etablies en exécution des dispositions des statuts de la FSGT du Règlement financier, du Règlement disciplinaire, du Règlement d'organisation des épreuves, les règles de lutte ont pour objet notamment de :

- Définir et de préciser les conditions pratiques et techniques dans lesquelles doivent se dérouler les combats
- Déterminer le système de compétition, les modalités de victoire, de défaire, de classement, de pénalisation, d'élimination des concurrents etc.
- Fixer la valeur attribuable aux actions et prises
- Enumérer les situations et les interdictions
- Fixer les fonctions techniques du corps d'arbitrage

Susceptibles d'être modifiées à la lumière des constatations pratiques de leur application et en fonction de la recherche de leur efficacité, les règles énoncées ci-après constituent le cadre dans lequel se manifeste le sport de la lutte FSGT.

Article 2 – Interprétation :

En cas de désaccord sur l'interprétation des dispositions d'un article du présent règlement, le Bureau Exécutif de la CFA est le seul habilité à en préciser la signification exacte, seul le texte français faisant foi.

Article 3 – Champ d'application :

Le présent règlement est obligatoirement applicable aux Championnats et à toutes les rencontres Nationales organisées sous le contrôle de la FSGT.

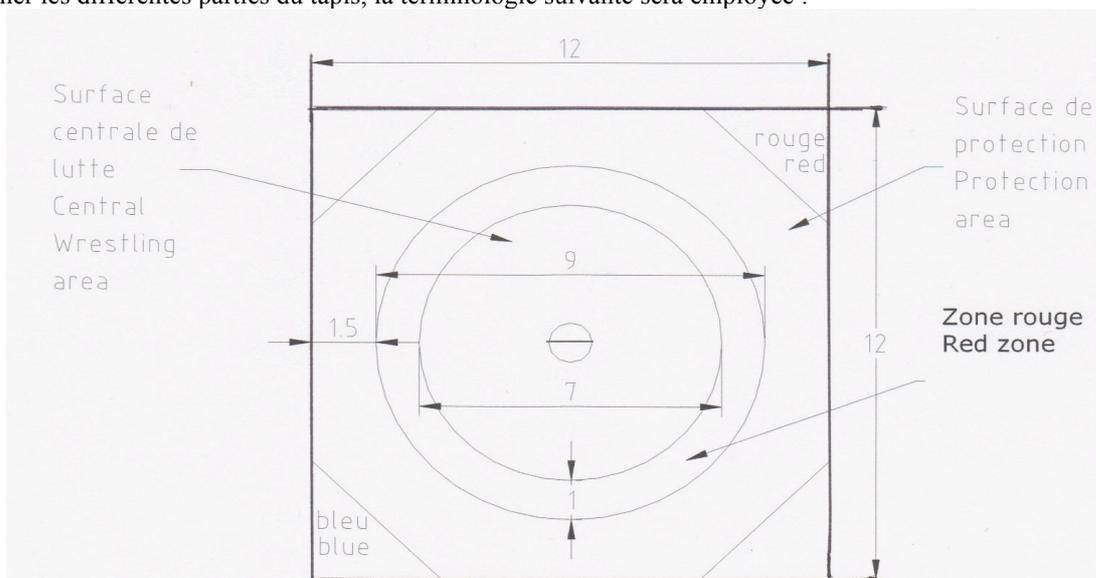
CHAPITRE 1 – STRUCTURES MATERIELLES

Article 4 – Le tapis :

Un tapis homologué par la CFA de neuf mètres de diamètres, entouré d'une garniture de même épaisseur et d'1m50 de largeur est obligatoire dans toutes les épreuves suivantes : Championnats et Coupes.

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

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



Le rond central est le centre du tapis (1m de diamètre). La partie intérieure du tapis située en deçà de la bande rouge est la surface centrale de lutte (7m de diamètre). La bande rouge (13 de largeur). La garniture est la surface de protection (1m50 de largeur).

Pour éviter la contamination, le tapis doit être lavé et désinfecté avant chaque séance de lutte. Dans le cas d'utilisation de tapis présentant une surface lisse uniforme et non rugueuse (bâche incorporée), les mêmes mesures d'hygiène doivent être appliquées.

Au milieu du tapis doit être tracé un cercle d'1m de diamètre intérieur, entouré d'une bande de 10cm de largeur. Pour la lutte gréco-romaine une ligne appelée ligne intérieure face de 8cm de largeur partage le cercle en deux. Deux lignes perpendiculaires à la ligne intérieure face de 2cm d'épaisseur sont tracées à 40cm d'écart. (Ces deux lignes sont appelées ligne intérieure main et ligne intérieure genoux). L'espace ainsi créé entre la ligne intérieure face, les lignes intérieures mains et genoux et la couronne du rond central détermine l'espace dans lequel le lutteur peut y poser ses pieds. La couleur de la couronne ainsi définie et celle du tracé délimitant l'aire de combat doivent être de couleur rouge.

Les coins opposés du tapis sont marqués aux couleurs des lutteurs, soit l'un rouge et l'autre bleu, selon schéma ci-dessus.

L'installation du tapis doit permettre qu'un large espace soit complètement dégagé tout autour afin d'assurer le déroulement normal de la compétition.

Article 5 – La tenue de compétition :

Au début de chaque journée, les compétiteurs doivent être rasés de près, ou avoir une barbe de plusieurs mois d'existence.

Le maillot de compétition

Les compétiteurs doivent se présenter au bord du tapis, revêtus d'un maillot homologué par la CFA de la couleur qui leur sera désignée (rouge ou bleu). Le mélange de couleur rouge et bleu est interdit. Ils doivent porter obligatoirement :

- L'usage de légères genouillères sans partie métallique est permis.
- Un mouchoir en tissu durant tout le combat.

Protège oreilles

Pour les compétiteurs qui veulent porter un protège oreilles, celui-ci doit être homologué par la CFA et ne comporter aucune partie métallique ou coque de matière dure. L'arbitre pourra obliger les compétiteurs qui auraient les cheveux trop longs à porter un protège oreilles.

Chaussures

Les compétiteurs 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. Les chaussures peuvent être sans lacets ou faire en sorte que ceux-ci soient retenus autour des souliers par une protection ou un système cachant les lacets, afin d'éviter qu'ils se détachent durant le match. Chaque compétiteur est responsable de se procurer lui-même la protection adéquate pour les chaussures qui seront contrôlées avant de monter sur le tapis.

Interdictions

L'arbitre doit contrôler à la pesée que chaque compétiteur satisfasse aux dispositions du présent article. Les compétiteurs doivent être avertis à la pesée que si leur tenue n'est pas correcte, ils ne pourront pas participer à la compétition. Si un compétiteur 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.

Il est notamment interdit de :

- Porter l'emblème ou l'abréviation d'un autre pays.
- S'enduire le corps de matière grasse ou collante.
- Se présenter en état de sudation au début du match ainsi qu'au début de chaque autre manche.
- 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.
- Porter un quelconque objet susceptible de blesser l'adversaire, tel que bague, bracelet, boucles d'oreilles, prothèses etc.
- Porter un soutien-gorge à armature métallique pour les femmes.

Article 6 – Licence de compétiteur :

Tout lutteur ou lutteuse senior qui prend part aux championnats, coupes régionaux doit posséder la licence FSGT du compétiteur, définie par le règlement.

La licence n'est valable que pour l'année en cours et elle doit être renouvelée chaque année.

Article 7 – Catégorie d'Age, de Poids et de Compétition :

Catégories d'âge

Les catégories d'âge sont les suivantes :

Minimes	14-15 ans
Cadets	16-17 ans
Juniors	18-20 ans
Seniors	20 ans et plus
Vétérans	plus de 35 ans

Les compétiteurs de la catégorie juniors peuvent lutter chez les seniors. Toutefois, les compétiteurs âgés de 18 ans dans l'année devront obligatoirement fournir un certificat médical et une autorisation parentale. Les compétiteurs âgés de 17 ans dans l'année ne sont pas autorisés à participer aux compétitions seniors.

L'âge sera contrôlé à tous les championnats lors de l'accréditation.

Un certificat sur l'honneur pour chaque participant sera établi par le Président du Club. Le certificat devra être établi suivant le modèle fourni par la FSGT sur papier en-tête de la FSGT.

Catégories de poids

Les catégories de poids pour la lutte libre et gréco-romaine et féminine (voir tableau des catégories en annexe).

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. Pour les catégories du groupe d'âge seniors, les lutteurs peuvent opter pour la catégorie immédiatement supérieure à leur poids corporel, excepté les poids lourds, catégorie dans laquelle le lutteur devra peser obligatoirement plus de 96 kg et la lutteuse obligatoirement plus de 67 kg.

CHAPITE 2 – COMPETITIONS ET PROGRAMMES

Article 8 – Système de compétition

Plus de 6 dans la catégorie. Poule A et B (gagnants – perdants)

Critères de classement

Les lutteurs de chaque catégorie seront classés en fonction de leurs points de classement. En cas d'égalité de points de classement, ils seront classés en analysant successivement les critères ci-après :

- Le plus de victoires par tomber
- Le plus de victoires de match par supériorité
- Le plus de victoires de manche par supériorité
- Le plus de points techniques marqués dans toute la compétition
- Le moins de points techniques donnés dans toute la compétition

Critères de classement pour tournoi nordique

Pour le système du tournoi nordique, seulement 4 points de classement seront attribués pour le tombé, l'abandon ou le forfait de blessure ou de disqualification. Dans le tournoi nordique celui qui a le plus de victoires est classé premier.

Dans le cas d'égalités de points de classement entre deux lutteurs, leur combat direct déterminera le vainqueur. Sera classé avant, le lutteur qui a gagné son adversaire.

Article 9 – Programme des compétitions



Suivant les règles de la FSGT sur 1 ou 2 jours.

Article 10 – Cérémonies protocolaires

Les quatre premiers classés de chaque catégorie de poids assistent à la cérémonie protocolaire et reçoivent une médaille et un diplôme selon leur classement.

1 ^{er}	Or
2 ^{ème}	Argent
3 ^{èmes}	Bronze
5 ^{ème} – 10 ^{ème}	Diplôme

CHAPITE 3 – DEROULEMENT D'UNE COMPETITION

Article 11 – Pesée

Les compétiteurs doivent obligatoirement se peser avec uniquement leur maillot de lutte, après avoir été examinés par les médecins habilités, lesquels sont tenus d'éliminer tout lutteur présentant un quelconque danger de contamination. Aucune tolérance de poids ne sera accordée pour le maillot.

Jusqu'à la fin des opérations de pesée, les lutteurs ont le droit, chacun leur tour, de se placer sur la bascule autant de fois qu'ils le désirent.

Les arbitres responsables de la pesée sont tenus de contrôler que tous les compétiteurs sont en règle avec toutes les dispositions prévues à l'article 5 « la tenue de Compétition » et d'informer les lutteurs des risques qu'ils encourent s'ils se présentent au tapis dans une tenue non conforme. Les arbitres refuseront de peser un compétiteur qui se présente avec une tenue non conforme.

Article 12 – Tirage au sort

Les compétiteurs sont appariés pour chaque tour d'après un numéro d'ordre attribué à chacun d'entre eux, par un tirage au sort effectué à l'occasion de la pesée. Le tirage au sort doit être public. Des jetons numérotés correspondants au nombre de compétiteurs ayant passé le contrôle médical doivent être enfermés dans une urne, un sac ou tout objet similaire. Si un autre système est utilisé, il doit garantir toute différenciation.

Le lutteur pesé quittant la balance tire lui-même son numéro, sur la base duquel il sera apparié. Ce numéro doit être inscrit immédiatement sur le panneau d'affichage placé à la vue du public ainsi que sur la liste de départ et de pesée.

Article 13 – Liste de départ

Si, à la fin de la pesée, un ou plusieurs compétiteurs ne sont pas présentés ou sont trop lourds, les compétiteurs seront rétablis dans un ordre de classification exact, allant du numéro le plus petit au numéro le plus élevé.

Article 14 – Appariement

Les lutteurs sont appariés dans l'ordre des numéros tirés à la pesée.

Les appariements de chaque tour, de même que leurs résultats, sont enregistrés sur un tableau à l'intention des concurrents qui doivent pouvoir le consulter à tout moment.

Article 15 – Elimination de la compétition

Le lutteur qui a subi deux défaites est éliminé et classé en fonction des points de classements marqués.

Un lutteur qui commet une faute manifeste contre le fair-play, l'esprit et la conception de lutte se trouve dans une situation de tricherie manifeste, de faute grave ou de brutalité, sera immédiatement disqualifié de la compétition et éliminé à l'unanimité du corps d'arbitrage. Dans cette hypothèse, il ne sera pas classé.

Si deux lutteurs sont disqualifiés pour brutalité dans le même match, ils seront éliminés comme ci-dessus, et l'appariement du tour suivant ne sera pas modifié, le lutteur devant être apparié avec l'un ou l'autre des lutteurs disqualifiés qui aura gagné le match.

Si cette ou ces disqualifications perturbent le classement dans un match de finale, les concurrents suivants seront remontés dans le tableau pour établir le classement final.

Si les deux premiers sont disqualifiés, alors un match entre les deux médaillés de bronze sera disputé pour déterminer la première et deuxième place. Tous les autres lutteurs sont remontés dans le classement, les deux 5èmes devenant 3èmes.

Classement en cas de dopage

Dans le cas d'un contrôle de dopage positif, le lutteur sera disqualifié et non classé.

Dans le cas où le premier ou le deuxième du classement est disqualifié pour dopage, le médaillé de bronze qui a perdu dans la ligne du disqualifié monte dans le classement. La médaille de bronze sera alors attribuée au perdant de la finale 3-5 de la même ligne. Pour le restant du classement, les autres lutteurs remontent d'un rang.

CHAPITE 4 – CORPS D'ARBITRAGE

Article 16 – Composition

Dans toutes les compétitions, le corps d'arbitrage pour chaque match se compose d'un chef de tapis, d'un arbitre et d'un juge.

Les modalités de qualification ou de désignation de ces trois officiels sont fixées par le règlement du corps d'arbitrage. Il est formellement interdit de changer un membre du corps d'arbitrage au cours d'un match, sauf en cas d'indisposition grave médicalement constatée.

Le corps d'arbitrage doit prendre toutes les décisions à la majorité de deux contre ou un à l'unanimité, à l'exception du tombé où l'accord du chef de tapis est obligatoire.

Article 17 – Fonctions générales

- 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.
- b) 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.
- c) 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.
- d) 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.
- e) 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.
- f) 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.
- g) Tous les points du juge doivent être, dès leur attribution, portés à la connaissance du public, soit par palettes, soit par dispositifs lumineux.
- h) 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 18 – Tenue du corps d'arbitrage

Le corps d'arbitrage, arbitre, juge, chef de tapis et jury doivent être vêtus pour accomplir leur fonction de la manière suivante :

- Veste classique de couleur bleu marine avec l'insigne de la FSGT
- Pantalon de couleur foncé
- Chemise à manches courtes ou longues de couleur blanche avec l'insigne de la FSGT
- Crave de la FSGT
- Chaussettes noires
- Pantoufles noires de rythmique

Article 19 – 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 bras gauche une manchette de couleur rouge et sur le bras 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 mise 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 5 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 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 et 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'eau 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. Dans ce cas, il doit arrêter le combat et réclamer la sanction avertissement (0) et 1 point à son adversaire.
 - Etre en mesure de changer de position à tout instant sur le tapis 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, de manière à empêcher toute fuite du tapis.
 - Etre prêt à siffler si les lutteurs s'approchent du bord du tapis.
 - Ne pas interrompre le combat en lutte gréco-romaine, lors d'une situation de mise en danger à 1 minute 30.
- h) L'arbitre est tenu également :
 - D'observer particulièrement les jambes des lutteurs dans la lutte gréco-romaine.
 - 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 demande d'abord l'avis du jugé placé au bord du tapis, face au chef de tapis.
 - De proclamer le lutteur vainqueur après chaque manche et à la fin du match en accord avec le 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 le match et proclamer la victoire par supériorité technique lorsque le match atteint 6 points de différence dans une manche. Dans cette situation, il doit attendre le déroulement de l'action complète, soit attaque et contre-attaque.

Article 20 – Le juge

- a) Le juge assure toutes les fonctions prévues par les règles de lutte en général.
- 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 ou de palettes placées 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 et du pays auquel il appartient.
- 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 et le tombé pour lesquels l'avis du chef de tapis est obligatoire, sauf si celui-ci les appelle en consultation ou si un challenge est déposé.
- 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 tomber, 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) Il doit également indiquer, en les soulignant, la dernière action marquée qui peut servir à déterminer le vainqueur de la manche.
- k) L'avertissement pour fuite du tapis, prise illégale ou brutalité seront signalés par un « 0 » dans la colonne du lutteur fautif.
- l) Le juge est très actif lors de la saisie ordonnées et aide l'arbitre à déterminer le lutteur fautif lorsque la saisie n'est pas exécutée convenablement

Article 21 – Le chef de tapis

- a) Le chef de tapis, dont les fonctions 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 indique à l'arbitre le lutteur qui doit prendre la saisie ordonnée lorsque la manche se termine 0-0 en lutte libre et en gréco-romaine après 1 minute 30.
- 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) Le chef de tapis doit impérativement donner son accord pour qu'un tombé soit accordé.
- h) Le chef de tapis peut décider de l'interruption d'un combat s'il y a faute grave de l'arbitre.
- i) Il peut également interrompre le combat **s'il constate une irrégularité flagrante** 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 prendre la position pour le juge ou l'arbitre.

Article 22 – Le jury d'appel

Après une décision prise par le corps d'arbitrage avec l'accord du chef de tapis, aucun recours n'est acceptable.

Article 23 - Sanctions envers le corps d'arbitrage

Le bureau de la CFA qui constitue le jury pourra prendre, après rapport des délégués aux compétitions, les mesures disciplinaires suivantes envers le ou les membres du corps d'arbitrage techniquement en défaut :

- Lui ou leur donner un avertissement
- Le ou les retirer de la compétition
- Le ou les rétrograder dans une catégorie inférieure
- Prononcer la suspension pour une période déterminée
- Prononcer la radiation définitive

CHAPITRE 5 – LE COMBAT

Article 24 – Durée du combat

Pour les minimes, cadets, juniors et seniors, la durée du match est fixée à trois manches de 2 minutes avec une pause de 30 secondes.

Pour toutes les compétitions, les panneaux de chronométrage doivent obligatoirement afficher le temps de 0 à 2 minutes. Une lampe de la même couleur que celle du lutteur concerné doit indiquer le vainqueur de chaque manche et le résultat de chaque manche doit rester indiqué.

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.

Lutte libre et féminine : la durée d'une manche est de 2 minutes. Si à la fin du temps réglementaire le score est de 0 – 0, il y a une prolongation (saisie ordonnées) dont la durée est de maximum 30 secondes.

Lutte gréco-romaine : la durée d'une manche est de 2 minutes décomposée de la manière suivante : 1 minute 30 en lutte debout et 30 secondes en lutte par terre (saisie ordonnée) et il n'y a pas de prolongation possible.

Article 25 – Appel au tapis

Les compétiteurs sont invités à haute et intelligible voix à se présenter au tapis. Un compétiteur 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.

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 sera éliminé de la compétition et non classé. Ces appels sont faits en français et en anglais. Son adversaire remporte le match par abandon.

Article 26 – Présentation des lutteurs

Les finalistes pour les première et deuxième places de chaque catégorie de poids seront présentés au tapis.

Article 27 – Start

Répondant à l'appel de son nom, chaque adversaire, avant le match, doit se placer à un coin du tapis, à la place qui lui est dévolue et qui est celle marquée de la même couleur que le maillot qui lui est attribué.

L'arbitre au milieu du tapis, dans le rond central, appelle les deux lutteurs, leur serre la main, examine leur tenue, vérifie qu'ils ne sont enduits d'aucune matière grasse ou collante, qu'ils ne sont pas en état de sudation, que leurs mains sont exemptes de bagues et les ongles coupés.

Les lutteurs se saluent, se serrent la main et, sur ordre de l'arbitre (coup de sifflet), commencent le combat.

Article 28 – Interruption du combat

- a) Si un compétiteur 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 une serviette 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) 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.
- d) Si un lutteur doit interrompre le combat suite à une blessure causée volontairement par son adversaire, le fautif sera disqualifié et le lutteur blessé déclaré vainqueur.
- e) Si un lutteur interrompt le combat sans blessure avec du sang, 1 point sera attribué à son adversaire.

Article 29 – Fin du combat

La fin du combat intervient soit par tomber ou disqualification de l'un des adversaires, soit par blessure ou par la fin du temps réglementaire.

La fin d'une manche intervient soit par supériorité technique (6 points d'écart), soit après l'exécution d'une prise de grande amplitude de 5 points (sans égard au score), soit après exécution de deux prises de 3 points (sans égard au score), soit en cas de saisie ordonnée en lutte libre si le lutteur gagne un point ou plus, avant les 30 secondes, soit à l'expiration des minutes effectives de lutte annoncée par le gong et sifflée par l'arbitre.

Lorsqu'un lutteur, dans le temps réglementaire, exécute une prise à 5 points, l'arbitre doit attendre le tombé éventuel. Si son adversaire surpasse, l'arbitre doit siffler immédiatement et proclamer la victoire de la manche ou du combat.

Lors de l'exécution de la deuxième prise à 3 points, une contre-attaque avec points peut être exécutée dans la continuité de l'action et déboucher sur un tombé.

Pour gagner un match par supériorité technique, il faut que le lutteur ait gagné deux manches par supériorité technique (deux fois un écart de 6 points) ou deux manches avec prises à 5 points ou une victoire avec une prise à 5 points et une victoire par supériorité technique (6 points d'écart) ou deux manches avec deux prises à 3 points.

Si l'arbitre n'a pas entendu le coup de gong, le chef de tapis doit intervenir et faire cesser le match en lançant sur le tapis, pour attirer l'attention de l'arbitre, un objet de mousse plastique destiné à cet effet. 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 du chef de tapis. Il leur est interdit de descendre les bretelles de leur maillot avant d'avoir quitté le tapis 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 30 – Arrêt et continuation du combat

Lorsque la lutte est arrêtée en position debout ou à terre, l'action reprend debout. Le combat doit être arrêté et repris au centre du tapis, également DEBOUT dans les cas suivants :

- Si un pied se trouve totalement dans la surface de protection.
- Si les lutteurs en prise pénètrent dans la zone rouge sans exécuter la prise avec trois ou quatre pieds et y stagnent.
- Si le lutteur à terre sort la tête totalement dans la zone de protection.

Dans le cas où le combat se déroule à terre et le lutteur attaqué commet une action illégale, il reçoit un avertissement et son adversaire 1 ou 2 points. La lutte reprend en position de mise ordonnée à terre, sans égard si le lutteur a réussi ou non à exécuter la prise.

Article 31 – La prolongation (lutte libre et féminine)

Si à la fin du temps réglementaire d'une manche, les deux lutteurs sont à 0-0, l'arbitre arrête le combat et ordonne la reprise du combat en position de saisie ordonnée (article 49).

La prolongation dure au maximum 30 secondes.

Article 32 – Types de victoires

Un combat peut être gagné de la manière suivante :

- Par tombé
- Par blessure, abandon, forfait ou disqualification de l'adversaire
- Par supériorité technique
- Aux points (en gagnant de 1 à 5 points de différence les deux manches)

Si le lutteur exécute une prise de grande amplitude de 5 points, il est déclaré vainqueur de la manche sans égard au score.

Si le lutteur exécute deux prises de 3 points dans la manche, il est déclaré vainqueur de la manche sans égard au score.

En cas d'égalité de points, le vainqueur sera déterminé en considérant successivement le nombre d'avertissements, la valeur des prises et le ou les dernier(s) point(s) marqué(s).

Toutefois afin de ne pas pénaliser le lutteur attaquant dans le cas où le dernier pointage qui entraîne l'égalité est obtenue par une prise qui est cotée 2-2 car le lutteur attaquant passe sur ses deux épaules dans l'exécution de sa prise, sans action de son adversaire, la victoire sera attribuée au lutteur attaquant.

Un lutteur qui reçoit 3 avertissements sur l'ensemble des manches d'un match est disqualifié.

En lutte libre, au cas où la manche se termine par 0-0, le vainqueur de la manche est le lutteur qui gagne le premier point pendant la saisie ordonnée.

Article 33 – L'entraîneur

Pendant le combat, l'entraîneur peut se tenir au bas du podium ou à une distance de deux mètres minimum du 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. L'entraîneur n'a pas le droit de donner de l'eau ni aucune substance quelle qu'elle soit, durant la pause ou durant le match.

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 du carton rouge, 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 34 – Le challenge

Il n'y a pas de réclamation sur vidéo à la FSGT.

Article 35 – Classement par équipe lors des compétitions individuelles.

Le classement par équipe est déterminé par la place des dix premiers lutteurs classés à la compétition.

Place dans la catégorie de poids	Points	Place dans la catégorie de poids	Points
1 ^{er}	10	7 ^{ème}	4
2 ^{ème}	9	8 ^{ème}	3
3 ^{ème} – 3 ^{ème}	8	9 ^{ème}	2
5 ^{ème} – 5 ^{ème}	6	10 ^{ème}	1

L'application de ce tableau reste invariable quel que soit le nombre de lutteurs par catégorie.

En cas d'égalité de classement de plusieurs équipes, l'équipe classée première sera celle qui aura le plus de premières places, etc.

Article 36 – Système de classement lors des compétitions par équipe

Une compétition par équipe se déroule en principe selon les catégories de poids officielles de la FSGT à savoir 7 catégories.

Si pour des raisons propres au système ou de l'intérêt des équipes, des catégories devaient être doublées, il est recommandé de toujours avoir un nombre de catégories impair.

Il est autorisé à chaque équipe de changer de lutteurs pour chaque rencontre, si ceux-ci ont été pesés préalablement.

Si une rencontre se déroule en aller retour sur un jour, un vainqueur doit être déclaré à la fin de la rencontre aller et un à la fin de la rencontre retour. La victoire obtenue par un lutteur dans un combat vaut pour son équipe 1 point, sans égard à la manière dont la victoire a été acquise. De cette manière avec un nombre impair chaque rencontre peut décider d'un vainqueur.

S'il s'agit d'une compétition entre deux équipes seulement

S'il s'agit d'une rencontre aller retour sur un jour entre deux équipes (duel) et que chaque équipe gagne une rencontre, il existe deux possibilités de classement à fixer avant le début de la rencontre.

- a) Exécuter une 3^{ème} rencontre qui déterminera l'équipe gagnante
- b) Déterminer l'équipe gagnante en fonction des critères successifs suivants :
 - Le plus de victoires à l'addition des deux rencontres
 - Le plus de victoires par tombé, abandon, forfait ou disqualification
 - Le plus de victoires de matchs par supériorité
 - Le plus de victoires de manches par supériorité
 - Le plus de points techniques marqués dans toute la compétition
 - Le moins de points techniques donnés dans toute la compétition

S'il s'agit d'une rencontre entre plus de deux équipes

Le même système sera appliqué pour déterminer la victoire d'une rencontre. L'équipe gagnante recevra 1 point et l'équipe perdante 0 point.

Si à la fin de la compétition il y a une égalité de points entre deux équipes, le vainqueur sera déterminé sur la base de leurs rencontres directes.

S'il y a égalité de points entre trois ou plusieurs équipes

Le principe suivant sera appliqué pour classer la ou les moins bonnes équipes :

- Le moins de victoires par tombé, abandon, forfait ou disqualification
- Le moins de victoires de matchs par supériorité
- Le moins de victoires de manches par supériorité
- Le moins de points techniques marqués dans toute la compétition
- Le plus de points techniques donnés dans toute la compétition

Les deux dernières équipes restantes seront classées sur la base du résultat de leur rencontre directe.

CHAPITRE 6 – POINTS D' ACTIONS ET DE PRISES

Article 37 – Appréciation de l'importance de l'action ou de la prise

Afin de supprimer la simulation de lutte lorsqu'un lutteur fait une tentative 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 :

- a) Il aura amené le lutteur attaquant à terre.
- b) Il aura enchaîné l'action dans une continuité.
- c) En bloquant l'attaquant, il sera parvenu à la contrôler en pont c'est-à-dire, dans une position considérée comme achevée.
- d) L'arbitre doit attendre la fin de chaque situation, pour donner la valeur des points acquis par chaque lutteur.
- e) 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.
- f) Le tombé instantané n'existe pas. 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 instantané, son adversaire recevra deux points.
- g) 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.
- h) Une prise ne doit pas être considérée comme une nouvelle action tant que les compétiteurs ne reviennent pas à la position initiale.

- i) 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, 3 ou 5 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, sauf s'il réclame une consultation et qu'il obtient la majorité.
- j) 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.
- k) A la fin d'une manche, 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 38 – Mise en danger

Il est considéré qu'un lutteur se trouve en position de « mise en danger » lorsque sa ligne de dos (ou ligne d'épaules), verticalement ou parallèlement face au tapis, forme avec ledit tapis un angle de moins de 90 degrés et lorsqu'il résiste par la partie supérieure du corps pour ne pas être tombé (voir définition du tombé) ; il y a mise en danger lorsque :

- Le lutteur en défense se met en pont pour ne pas être tombé.
- Le lutteur en défense, le dos dirigé vers le tapis, est appuyé sur un ou deux coudes pour ne pas être amené sur les deux épaules.
- Le lutteur a une épaule en contact avec le tapis et dépasse la ligne verticale de 90 degrés avec l'autre épaule (angle fermé)
- Le lutteur se trouve dans la position du « tombé instantané » c'est-à-dire lorsqu'il passe sur les deux épaules en moins d'une seconde.
- Le lutteur roule sur ses épaules.

Il n'y a plus de mise en danger lorsque le lutteur dépasse la ligne verticale de 90 degrés avec la poitrine et le ventre tournés vers le tapis.

Si le dos du compétiteur et le tapis ne forment qu'un angle de 90 degrés, cette situation n'est pas encore de mise en danger (point mort).

Article 39 – 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, au fur et à mesure de chaque action. Les points de l'action qui a provoqué le tombé seront encerclés sur le bulletin de pointage.

L'avertissement pour fuite de tapis, fuite de prise, refus de start, prise illégale et brutalité sera signalé par 0. Après chaque avertissement (0), l'adversaire reçoit obligatoirement 1 ou 2 points techniques, suivant la gravité de la faute.

En cas d'égalité de points techniques, le dernier point marqué est souligné.

Article 40 – Prise de grande amplitude

Est considérée comme action ou prise de grande amplitude, toute action ou prise d'un lutteur, dans la lutte debout, qui a fait perdre totalement le contact du sol à son adversaire, le contrôle et lui fait accomplir dans l'espace une courbe de grande amplitude et qui l'amène au sol en position de mise en danger directe et immédiate.

Est également considérée comme prise de grande amplitude dans la lutte à terre, toute prise complètement arrachée du sol par le lutteur attaquant qui projette avec un grand retournement le lutteur attaqué à plat ventre (3 points) ou immédiatement en mise en danger (5 points).

NB : Si dans l'exécution d'une prise de grande amplitude, le lutteur touche lui-même le tapis des deux épaules, il recevra les points (3 ou 5) et son adversaire 2 points, à cause du tombé instantané dans l'exécution de la prise.

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 bras et un genou, deux genoux et un bras ou deux genoux et la tête).

- 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 qui bloque ou fait passer son adversaire sur un ou deux bras tendus, le dos dirigé vers le tapis.
- 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 totalement dans la surface de protection (en position debout).
- Au lutteur dont l'adversaire refuse de prendre la saisie ordonnée de manière régulière.
- Au lutteur qui lors de la saisie ordonnée de la 3^{ème} période en gréco-romaine, avec un score de 0-0 se trouve dessous et grâce à une bonne défense ne prend pas de point technique.
- Au lutteur dont l'adversaire a stoppé le combat pour une blessure sans saignement.
- Au lutteur dont l'adversaire a demandé un challenge et dont la décision n'a pas été changée.
- Au lutteur qui ne prend pas de point lors de la prolongation en lutte libre.

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 fuit la prise en se jetant hors du tapis, en position de mise en danger.
- Au lutteur attaquant dont l'adversaire commet une prise illégale qui empêche l'exécution d'une prise engagée ou d'un tombé.
- Au lutteur attaquant lors de la saisie ordonnée en lutte gréco-romaine lorsque son adversaire refuse cette saisie après un premier avertissement amical.
- 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 avec petite amplitude.
- Pour toute prise exécutée en arraché du sol, avec petite amplitude 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.

5 points

- Toutes les prises exécutées en position debout, avec grande amplitude, qui amènent le lutteur attaqué en position de mise en danger directe et immédiate.
- La prise exécutée par le lutteur à terre qui arrache complètement son adversaire du sol et exécute une prise de grande amplitude qui projette ce dernier en position de mise en danger directe et immédiate.

Article 42 – Décision et vote

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. 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 de consultation.

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 11, peintes de couleurs différentes bleu, blanc, soit : une blanche, cinq rouges dont quatre numérotées 1, 2, 3, 5 pour indiquer les points et une non marquée destinée aux avertissements et à attirer l'attention sur le lutteur concerné, cinq bleues dont quatre 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.

Si le match dure jusqu'à la fin du temps prévu pour un combat, le bulletin de pointages 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 43 – Tableau des décisions

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

0 : zéro point

Arbitre	Juge	Chef de tapis	Résultat officiel	Observations
1R	1R		1R	Dans les exemples ci-contre, le juge et l'arbitre étant d'accord le chef de tapis n'intervient pas, sauf en cas de faute grave.
2B	2B		3B	
3R	3R		3R	
5R	5R		5R	
1R	0	0	0	Dans les exemples ci-contre, 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.
1B	1R	1R	1R	
2R	1R	2R	2R	
2B	0	2B	2B	
3R	2R	2R	2R	
3B	1R	3B	3B	

En cas d'infraction flagrante aux règles, le lutteur lésé peut par l'intermédiaire de son entraîneur demander un challenge afin de visionner la séquence litigieuse s'il dispose encore d'un challenge valable.

A la fin de chaque manche, le score repart de zéro pour la manche suivante.

CHAPITRE 7 – POINTS DE CLASSEMENT ATTRIBUES APRES UN COMBAT

Article 44 – Points de classement

L'addition des points de classement acquis par le lutteur après chaque match détermine son classement final.

5 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
- Forfait
- Disqualification

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

- Supériorité technique avec le perdant qui a marqué des points techniques

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

- Victoire par supériorité technique avec le perdant qui a marqué des points techniques.

3 points pour le vainqueur et 0 pour le perdant :

- Lorsque le lutteur gagne deux manches de 1 point à 5 points, et que le perdant n'a marqué aucun point durant le combat.

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

- Lorsque le lutteur gagne deux manches par une victoire aux points et que le perdant a marqué 1 ou plusieurs points techniques.

0 point pour le lutteur rouge et 0 point pour le lutteur bleu :

- Si les deux lutteurs sont disqualifiés pour violation des règles.

Article 45 – Le tombé

Est considéré comme tombé, 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 dans 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 et qu'il est maintenu, le tombé sera valable pour son adversaire.

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. Dans tous les cas, l'arbitre ne frappera le tapis qu'après avoir obtenu l'accord du juge et du chef de tapis ; il sifflera ensuite pour arrêter le combat.

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.

Aucun challenge ne pourra être déposé en cas de tombé, étant entendu que le tombé doit obligatoirement être validé par le chef de tapis suite à la décision du juge ou de l'arbitre.

Article 46 – Supériorité Technique

A part la touche, l'abandon, la disqualification, le combat dans une manche doit être arrêté avant la fin du temps réglementaire sans égard au score lorsque :

- Une différence de 6 points entre les lutteurs est établie.
- Un lutteur a marqué deux prises à 3 points.
- Un lutteur a marqué une prise à 5 points.

Le combat ne pourra pas être interrompu pour attribuer la victoire par supériorité technique avant la fin compétitive de l'action (voir article 29).

Le chef de tapis doit signaler à l'arbitre lorsque la différence de 6 points est atteinte. Après consultation entre les membres du corps d'arbitrage, l'arbitre proclame le vainqueur pour une manche ou pour le match (si le lutteur a gagné deux manches par supériorité).

CHAPITRE 8 – LUTTE NEGATIVE

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 la 1^{ère} fois avertir le lutteur fautif et la 2^{ème} fois lui donner un avertissement, un point à l'adversaire et faire relever le lutteur à terre. Par ailleurs, 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

La position initiale des lutteurs avant le coup de sifflet de l'arbitre est la suivante : 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 et les fesses décollées des talons.



Le lutteur qui a la position dessus se place derrière son adversaire, les mains sur les épaules. Il peut rester debout ou avec un genou à terre.

Article 48 – La zone rouge

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 valable quel que soit l'endroit où elle aboutit (zone 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 2 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).

Une action ou une prise ne peut être amorcée debout dans la zone rouge qu'à la condition formelle que les lutteurs en prise n'y aient engagé que deux pieds. Dans ce cas, l'arbitre tolérera un temps limité, attendant le développement de la prise.

Si les lutteurs arrêtent leur action dans la zone rouge et y stagnent ou si sans action ils y en engagent deux, trois ou quatre pieds, l'arbitre interrompt 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, l'arbitre interrompt obligatoirement le combat.

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 interrompt le combat.

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 valable, 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 continuer 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 – La Saisie Ordonnée

Il faut différencier la saisie ordonnée pour la lutte libre et la gréco-romaine, car elle a deux fonctions différentes.

Saisie ordonnée en lutte libre

La saisie ordonnée en lutte libre sert à déterminer le vainqueur d'une manche lorsque celle-ci se termine par 0 – 0 à la fin du temps réglementaire de 2 minutes. Elle dure 30 secondes maximum. Le premier point technique détermine le vainqueur.

Le lutteur qui aura l'avantage de prendre la saisie ordonnée sera désigné par tirage au sort. Le lutteur ayant perdu le tirage au sort doit avancer une jambe au milieu du rond central le pied collé au tapis, l'autre pied à l'extérieur du rond central. Celui qui a gagné le tirage au sort indique à l'arbitre la jambe que son adversaire doit mettre au milieu du rond central, à savoir la jambe droite ou gauche. Le lutteur qui a gagné au tirage au sort saisit la jambe de son adversaire avec ses deux bras autour de cette jambe et dans la position qu'il souhaite, sa tête à l'extérieur des jambes de l'adversaire. Le lutteur dessus doit placer ses deux mains sur les épaules de son adversaire. L'arbitre siffle lorsque la position est prise correctement et la lutte peut débuter. Le premier point marqué interrompt le match et détermine le vainqueur. Si à la fin des 30 secondes le lutteur qui a eu l'avantage de prendre la saisie n'a pas marqué de point technique, son adversaire recevra 1 point technique et sera vainqueur de la manche.

Saisie ordonnée en lutte gréco-romaine

Une manche en lutte gréco-romaine se compose d'1 minute 30 de lutte debout et de 30 secondes en saisie ordonnée à terre. La lutte commence au centre du tapis en lutte debout, les lutteurs peuvent exécuter toutes les actions possibles. Après 1 minute 30 de combat, l'arbitre arrête le combat et fait mettre un lutteur en position de saisie ordonnée à terre (sauf en situation de mise en danger). Le lutteur qui gagne le combat à cet instant (selon les critères établis pour la victoire de la manche dans l'article 32) sera celui qui prendra la saisie ordonnée en premier.

Le lutteur qui sera placé en position dessus de saisie ordonnée aura le choix entre la position de côté en arraché et la position derrière son adversaire avec les deux mains sur ses épaules debout ou un genou à terre. Dans toutes les périodes, le lutteur qui gagne aux points à 90 secondes aura l'avantage de prendre la saisie ordonnée et il n'y aura pas de pénalisation pour lui s'il ne marque pas de point technique durant les 30 secondes. Dans la situation où le lutteur dessus reste inactif, l'arbitre doit siffler et faire reprendre le combat en position debout jusqu'à la fin du temps. A la fin des 2 minutes, le vainqueur de la période est déclaré.

Dans la situation où le combat est 0-0 à 90 secondes de la période, l'avantage de prendre l'accrochage sera donné pour la première fois au lutteur rouge et si la situation se répète dans une deuxième période, l'avantage sera donné au lutteur bleu. Si durant l'avantage de l'accrochage à 0-0, le lutteur dessus ne marque pas de points, le lutteur dessous recevra 1 point et sera déclaré vainqueur de la période.

Si chacun des lutteurs a gagné une période et que dans la 3^{ème} période la situation de 0-0 se présente, le choix de la position, dessus ou à terre, sera donné au lutteur qui a marqué le plus de points techniques à l'addition des deux périodes. Si les lutteurs sont à égalité de points techniques, ils seront départagés par les critères suivants :

- 1) Nombre d'avertissements, 2) Valeur des points marqués, 3) Tirage au sort.

Si aucun point technique n'est marqué durant ces 30 secondes, 1 point technique sera attribué au lutteur dessous et il sera déclaré vainqueur du match.

Exemples :

Si aucun des deux lutteurs n'a marqué de point technique, nous avons les possibilités suivantes :

1^{ère} période = le lutteur rouge prend la saisie ordonnée (dans tous les cas avec le score de 0-0)

2^{ème} période = le lutteur bleu prend la saisie ordonnée (dans tous les cas avec le score de 0-0)

3^{ème} période = A l'addition des points des deux premières périodes, celui qui a le plus de points techniques prend la saisie ordonnée.

En cas d'égalité de points durant les deux premières périodes, les critères suivants seront appliqués :

- 1) Nombre d'avertissements, 2) Valeur des points marqués, 3) Tirage au sort.

Si aucun point technique n'est marqué durant ces 30 secondes, 1 point technique sera attribué au lutteur dessous et il sera déclaré vainqueur du match.

Quelques exemples :

	ROUGE	BLEU
--	-------	------

Période 1	3	-
Période 2	-	3
Période 3	1	1

A la 3^{ème} période, le lutteur bleu a marqué le dernier point, il aura l'avantage de prendre la saisie ordonnée et il n'y aura pas de pénalisation pour lui s'il ne marque pas de point technique durant les 30 secondes.

	ROUGE	BLEU
Période 1	111	3
Période 2	2	1
Période 3	1	-

Le lutteur rouge prend la saisie ordonnée et il ne sera pas pénalisé s'il ne marque pas de point technique.

	ROUGE	BLEU
Période 1	3	-
Période 2	1	2
Période 3	-	-

Le lutteur rouge a le choix de la position, dessus ou à terre. Dans le cas où le lutteur dessus n'a pas marqué de point technique, 1 point sera attribué au lutteur dessous et il sera déclaré vainqueur du match.

	ROUGE	BLEU
Période 1	3	-
Période 2	-	3
Période 3	-	-

L'arbitre tire au sort et le vainqueur du tirage n'a pas le choix de la position, et durant les 30 secondes, si aucun point technique n'est marqué, il sera pénalisé d'un point et le lutteur en position dessous sera déclaré vainqueur du match.

	ROUGE	BLEU
Période 1	5	-
Période 2	-	3
Période 3	1	1

A la 3^{ème} période le lutteur bleu a marqué le dernier point, il aura l'avantage de prendre la saisie ordonnée et il ne sera pas pénalisé, même s'il n'a pas marqué de point technique.

	ROUGE	BLEU
Période 1	2 - 0	11
Période 2	3	111
Période 3	-	-

Le lutteur bleu a le choix de la position dessus ou à terre. Le lutteur dessus doit marquer un point technique faute de quoi à la fin des 30 secondes il sera pénalisé par un point à son adversaire.

	ROUGE	BLEU
Période 1	2	1
Période 2	1	2
Période 3	-	-

L'arbitre tire au sort, le vainqueur du tirage n'a pas le choix de la position dessus ou à terre et durant les 30 secondes, si aucun point technique n'est marqué, 1 point sera attribué au lutteur dessous et il sera déclaré vainqueur du match.

Le lutteur ordonné à terre se place à genoux dans le rond central, les mains légèrement dans le rond. La distance entre les mains est au maximum de 30 centimètres. Les bras doivent être tendus, les pieds non croisés et le haut des jambes tendu, formant un angle de 90° avec le tapis, selon le dessin ci-après.

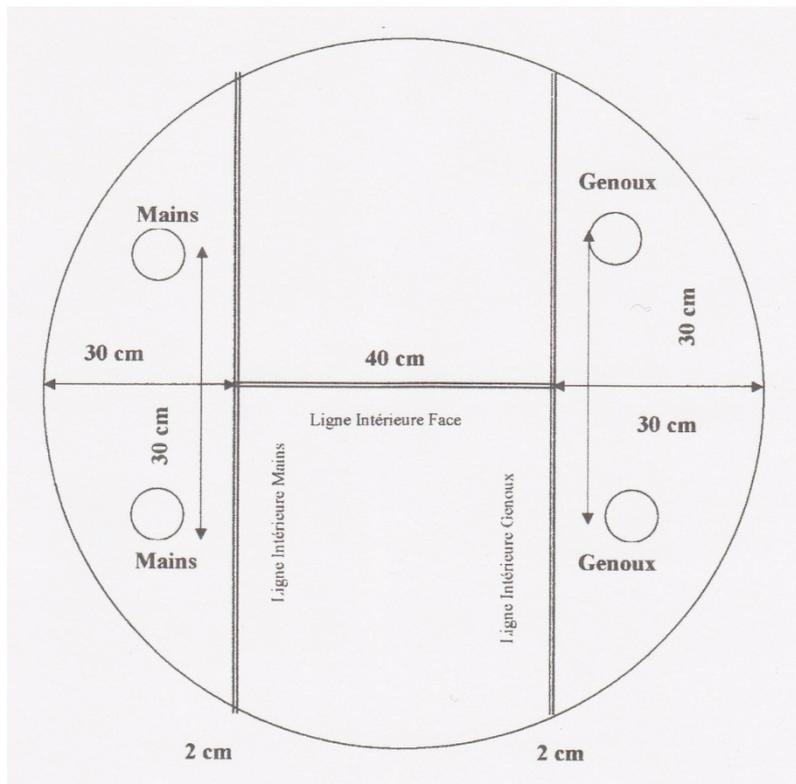
Le lutteur qui doit prendre la saisie ordonnée a le choix entre deux positions : la saisie ordonnée (la saisie se prend sur le côté et à rebours) ou la position ordonnée (prise de saisie à terre avec les deux mains sur les épaules de son adversaire).

Durant la saisie ordonnée en gréco-romaine, après chaque infraction commise par le lutteur en position à terre, le lutteur fautif se pénalise par un avertissement et 1 ou 2 points à son adversaire. Le match reprend de nouveau en position de saisie ordonnée à terre.

Si l'infraction durant la position de saisie ordonnée est commise par le lutteur en position par terre après que la saisie ait été lâchée, celui-ci sera pénalisé par un avertissement, 1 ou 2 points à son adversaire et le combat reprend en position par terre de saisie ordonnée.

Dans le cas où les deux lutteurs viennent en position debout après avoir lâché la saisie ordonnée et qu'un lutteur empêche une attaque en commettant une faute, il sera pénalisé par un avertissement, 1 ou 2 points à son adversaire et le match doit continuer en position debout jusqu'à la fin des 30 secondes.

Schéma pour la saisie ordonnée en gréco-romaine :



Possibilité de position du ou des pieds sur la ligne. Ne pas la dépasser.

Pour la saisie ordonnée, le lutteur dessus saisit son adversaire depuis le côté, tête dirigée vers l'arrière en prise de ceinture à rebours, mains sur main ou main dans la main. Le lutteur qui prend la saisie peut se tenir en position debout ou avec un genou à terre. Au signal de l'arbitre, il doit prendre la saisie en une fois sans simuler. Il doit prendre la prise avec les deux bras en même temps. Dans tous les cas, le lutteur qui prend la saisie n'a pas le droit de pousser son adversaire avec la jambe, ni de faire des gestes à l'arbitre concernant la position de son adversaire.

Dès que la saisie est accomplie, l'arbitre siffle et le lutteur dessus peut exécuter la prise et son adversaire se défendre. Durant ces 30 secondes les deux lutteurs peuvent exécuter toutes les actions possibles, que ce soit debout ou à terre.

Si à la fin des 30 secondes le lutteur qui a pris la saisie n'a pas marqué de point, son adversaire recevra 1 point.

Pour toutes simulations ou poussées avec les jambes de la part du lutteur attaquant l'arbitre doit arrêter le match. Il doit avertir le lutteur fautif par ATTENTION. Si le lutteur attaquant recommence une deuxième fois, l'arbitre doit appliquer la sanction, soit un avertissement, 1 point et le match reprend en position debout.

Toutes les manches de lutte gréco-romaine se déroulent de la même manière.

Situation spéciales

Si le lutteur dessous refuse de prendre la position correcte ordonnée à terre, l'arbitre siffle et avertit amicalement le lutteur une première fois en utilisant le mot ATTENTION. Il ordonnera une deuxième fois la position et si le lutteur refuse de prendre la position réglementaire, son adversaire recevra 2 points et lui sera pénalisé par un avertissement. Une nouvelle saisie ordonnée à terre sera obligatoirement ordonnée pour le même lutteur.

Si c'est le lutteur dessus refuse de prendre la position correcte ordonnée à terre, l'arbitre siffle et avertit amicalement le lutteur une première fois en utilisant le mot ATTENTION. Il ordonnera une deuxième fois la position et si le lutteur refuse de prendre la position réglementaire, son adversaire recevra 1 point et lui sera pénalisé par un avertissement.

Dans le cas où les deux lutteurs viennent en position debout durant les 30 secondes de la saisie ordonnée, lutte continuera en position debout jusqu'à la fin de la période.

La même procédure sera appliquée pour toutes les catégories d'âge.

CHAPITRE 9 – INTERDICTIONS ET PRISES ILLEGALES

Article 50 – 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 de 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).
- De s'arranger entre eux sur le résultat du combat.

Article 51 – 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 et 1 point à l'adversaire.

Fuite de prise à terre en lutte gréco-romaine

Dans la situation où le lutteur qui se trouve à terre, suite à une action de son adversaire ou après une saisie ordonnée, saute en avant pour empêcher la saisie de prise de son adversaire et par cette action met le lutteur attaquant en position de prise illégale, sur les cuisses du lutteur attaqué, cela est considéré comme fuite de prise. L'arbitre qui dirige le match ne doit en aucun cas tolérer cette situation qui est une fuite de prise manifeste de la part du lutteur attaqué. Il doit donc traiter cette situation de manière très claire et précise. Il doit également se placer devant le lutteur pour signaler et empêcher la fuite.

- La première fois que le lutteur saute en avant pour éviter la saisie de son adversaire, l'arbitre doit avertir à haute voix, ATTENTION NON JUMP.
- La deuxième fois, l'arbitre doit réclamer obligatoirement l'avertissement et 1 point pour fuite de prise, arrêter le combat après accord du juge ou du chef de tapis, faire relever les lutteurs, signaler la faute et la lutte reprend en position debout.

Cette méthode est valable pour pénaliser la fuite de prise pour le lutteur qui se jette en avant. Par contre, la défense à terre qui consiste à bouger latéralement pour empêcher l'exécution de la prise est autorisée et ne doit pas être sanctionnée.

Il est rappelé que le lutteur qui est dominé à terre n'a pas le droit de plier ou lever une ou les jambes pour empêcher l'exécution d'une prise.

Si un lutteur dominé à terre utilise ses jambes en défense, il recevra un avertissement et son adversaire 2 points.

Article 52 – Fuite du 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 : 1 point et un avertissement à l'adversaire.

Fuite de tapis en position de mise en danger : 2 points et un avertissement à l'adversaire. La lutte reprend debout.

Tous les points après un avertissement sont considérés comme points techniques. Il est également rappelé que toutes les sorties de tapis en position debout par un lutteur entraînent 1 point à l'adversaire sans égard au fait que le lutteur ait été poussé dehors ou non. Par contre, l'action qui consiste à porter volontairement dehors du tapis son adversaire, sera pénalisée par un avertissement pour celui qui porte dehors et 1 point pour son adversaire.

La position en lutte debout, qui consiste à maintenir volontairement à distance son adversaire ou à rompre volontairement le contact, doit être pénalisée par un avertissement et 1 point à l'adversaire comme il est prévu pour les fuites de prise.

Article 53 – Prises Illégales

Sont illégales et formellement interdites notamment les prises ou action 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 ou 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 général, 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.

Prises interdites en lutte féminine

Toutes les clés doubles ou verrouillées au sol ou debout (double Nelson) sont interdites en lutte féminine.

Prises interdites pour les écoliers et cadets

Dans le but de protéger la santé des enfants, les prises suivantes sont interdites pour les écoliers et les cadets :

- Toutes les clés doubles en avant ou de côté (double Nelson).
- Les mêmes prises en lutte libre en crochétant en plus de la prise à la tête, avec sa jambe, la jambe de l'adversaire.

Devoir de l'arbitre envers les concurrents commettant une irrégularité.

Si le lutteur attaquant peut exécuter l'action malgré une prise illégale du lutteur attaqué :

- Faire cesser l'irrégularité.

- Demander l'avertissement.
- Donner un point à l'adversaire.
- Donner les points correspondant à la prise, à son adversaire.
- Arrêter le combat.
- La lutte reprend dans la même position où le combat aura été arrêté.

Si le lutteur attaquant ne peut exécuter son action à cause d'une prise illégale du lutteur attaqué :

- Arrêter le combat et demander l'avertissement.
- Donner 2 points à son adversaire.
- La lutte reprend dans la même position où le combat aura été arrêté.

Article 54 – Interdiction particulières.

En lutte gréco-romaine, il est interdit de saisir l'adversaire en dessous des hanches et de l'enserrer avec les jambes de même que toutes les poussées, pressions ou « enlevés » par contact des jambes sur une partie du corps de l'adversaire sont totalement interdits.

En lutte gréco-romaine, contrairement à la lutte libre, il est nécessaire d'accompagner son adversaire au sol et de rester en contact avec lui pour que son action soit valable.

En lutte libre, le ciseau verrouillé avec les pieds croisés sur la tête, le cou ou le corps est interdit.

Article 55 – 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 et 1 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.

CHAPITRE 10 – PROTET

Article 56 – Le protêt

Aucune réclamation après un match concernant le résultat du match ne peut être déposée. En aucun cas le résultat du match ne pourra être modifié après que la victoire ait été déclarée sur le tapis.

CHAPITRE 11 – MEDICAL

Article 57 – Service médical

L'organisateur des compétitions est tenu de mettre en place un service médical chargé d'assurer le contrôle médical avant la pesée et la surveillance médicale pendant les combats. Appelé à fonctionner pendant toute la durée des épreuves, le service médical est placé sous l'autorité du médecin responsable.

Avant la pesée des concurrents, les médecins procèdent à l'examen des athlètes et constatent leur état de santé. Si un concurrent est considéré médicalement comme n'étant pas en bonne santé ou présente un état dangereux pour lui-même ou pour ses adversaires, il lui sera interdit de participer aux épreuves.

Pendant toute la durée des épreuves et à tout moment, le service médical doit être prêt à intervenir en cas d'accident et pour décider de l'aptitude d'un lutteur à continuer ou cesser le combat. Les médecins des équipes participantes peuvent de plein droit intervenir dans les soins à donner à leurs blessés, mais seul l'entraîneur ou un dirigeant de l'équipe peut assister aux soins donnés par le médecin. Dans tous les cas, la FSGT ne peut être tenue responsable d'une blessure, de l'invalidité ou du décès d'un lutteur.

Article 58 – Interventions du service médical

Le responsable médical de la compétition a le droit et le devoir de faire arrêter à tout moment un combat par l'intermédiaire du chef de tapis, lorsqu'il estime qu'il y a danger pour l'un ou l'autre des compétiteurs.

Il peut également faire cesser immédiatement un combat en déclarant l'un des lutteurs inapte à continuer. Le lutteur ne doit jamais quitter le tapis, sauf en cas de blessure grave nécessitant son évacuation immédiate. En cas de blessure d'un lutteur, l'arbitre doit immédiatement réclamer l'intervention du docteur et s'il ne s'agit pas d'une blessure visible ou avec du sang, l'arbitre réclame au juge ou au chef de tapis la sanction.

Si un lutteur subit une blessure visible ou avec du sang, le médecin disposera d'un temps nécessaire pour soigner le blessé et c'est lui qui décidera si le lutteur peut continuer le combat ou non, sans limite de temps.

En cas de litige d'ordre médical, le médecin de l'équipe du lutteur en cause a le droit d'intervenir dans les soins éventuels ou de formuler son avis sur une intervention ou décision du service médical. Le médecin délégué de la Commission Médicale de la FSGT peut exiger du corps d'arbitrage d'arrêter le match.

Dans les compétitions où il n'y a pas de médecin officiel, l'arbitre peut suspendre la lutte pour une durée de deux minutes maximum pour un match. Le corps d'arbitrage est compétent pour décider s'il y a simulation ou non et doit appliquer la procédure prévue dans les paragraphes ci-devant.

Cet arrêt peut être accordé en une ou plusieurs fois et est valable pour les deux lutteurs.

Chaque 30 secondes doit être annoncée par le chronométreur du tapis concerné. Dix secondes avant la fin des deux minutes, l'arbitre doit inviter les deux lutteurs à reprendre le match au centre du tapis.

Le lutteur qui arrête soudainement le combat pour blessure sans saignement perd automatiquement 1 point, qui sera attribué à son adversaire.

Article 59 – Dopage

En application des dispositions des statuts fédéraux et afin de lutter contre l'éventuelle pratique du dopage, formellement interdite, la FSGT se réserve le droit, dans toutes les compétitions contrôlées par elle, de soumettre les lutteurs à des examens ou des tests.

Dans le cas où le prélèvement ne serait pas effectué dans les conditions fixées ci-avant, les résultats ainsi obtenus seront considérés comme nuls (voir le Règlement Antidopage de la FSGT).

En cas de contrôle positifs, les pénalités prévues dans les règlements Antidopage de la FSGT seront appliquées. La FSGT étant soumise à la convention de lutte contre le dopage signée avec la CIO.

CHAPITRE 12 – APPLICATION DES REGLES DE LUTTE

Pour toutes modifications aux dispositions qui précèdent, le Bureau FSGT – CFA est seul habilité à prendre toutes décisions utiles, reconnues souhaitables en vue de l'amélioration des règles techniques de lutte.

En cas de litige, seul le texte français fait référence.

VOCABULAIRE DE BASE

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) START

Invitation aux lutteurs debout aux coins du tapis de se rendre au milieu pour être contrôlés et se serrer la main, après quoi ils retourneront dans leur coin respectif et attendront le coup de sifflet de l'arbitre les invitant à commencer la lutte.

3) CONTACT

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

4) OPEN

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

5) DAWAI

L'arbitre invite les lutteurs à une lutte plus active.

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 engagé.

8) HEAD UP

Le lutteur doit lever la tête. Ordre donné par l'arbitre dans le cas d'attaques répétées « tête en avant ».

9) JAMBE

Le lutteur a fait une faute de jambe (gréco-romaine).

10) POSITION

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

11) A TERRE

Le combat reprend à terre.

12) PLACE

D'un coup de main sur le tapis, en prononçant en même temps « place », l'arbitre rappelle aux lutteurs de ne pas fuir en dehors du tapis.

13) DANGER

Mise en danger.

14) FAULT

Prise illégale ou infraction aux règles techniques.

15) STOP

Ce mot signifie l'arrêt du combat.

16) ZONE

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

17) 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 regardes comme s'ils demandaient une explication.

18) TIME OUT

Lorsqu'un des lutteurs cesse de lutter, intentionnellement ou par suite de blessure ou pour n'importe quelle autre raison, l'arbitre emploiera cette expression pour demander au chronométrateur d'arrêter son chronomètre.

19) CENTRE

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

20) UP



Le combat doit être repris debout.

21) INTERVENTION

Le juge, l'arbitre ou le chef de tapis demande l'intervention.

22) OUT

Prise réalisée en dehors du tapis.

23) O.K

La prise est valable (légitime, correcte). Le juge et le chef de tapis étant assis dans un endroit ne permettant pas de suivre de près ce qui se passe à l'opposé, l'arbitre doit lever le bras pour indiquer si la prise du bord du tapis a été réalisée dans les limites du tapis ou en dehors.

24) NON

Ce mot est employé pour indiquer une action non valable et qui, en conséquence, est annulée.

25) 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.

26) DECLARE BATTU

Décision rendue à la suite d'une défaite par décision arbitrale.

27) DEFAITE

L'adversaire est battu.

28) DISQUALIFICATION

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

29) FIN

La fin du match.

30) CHRONOMETRE

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

31) GONG

Le coup de gong marque le commencement et la fin d'un match.

32) JURY

Corps d'arbitrage.

33) ARBITRE

Officiel dirigeant le combat sur la tapis.

34) JUGE

Officiel qui assiste l'arbitre et attribue les points aux lutteurs durant le combat. Il est tenu de noter sur son bulletin toutes les actions au cours d'un combat.

35) CHEF DE TAPIS

Officiel responsable d'un tapis. Il est tenu de départager en cas de litige entre l'arbitre et le juge.

36) 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.

37) AVERTISSEMENT

L'arbitre pénalise un lutteur pour infraction aux Règles.



38) CLINIC

Le stage.

39) DOCTEUR

Le médecin officiel du match

40) VICTORY

L'arbitre proclame le vainqueur.

41) PROTET

Réclamation déposée par une fédération et irrecevable par la FILA en vertu du règlement.

42) NO JUMP

Injonction de l'arbitre au lutteur à terre qui saute en avant pour éviter la saisie de la prise de son adversaire.

43) SAISIE ORDONNEE

Disposition prévue à l'article 48.

44) SCORESHEET

Feuille de match.

45) ROUNDSHEET

Feuille de tournoi.

REGLEMENT DE LA « BEACH WRESTLING » HOMMES ET FEMMES

Catégories d'âge :

10 à 15 ans cadets



16 à 20 ans juniors
21 ans et plus seniors

Catégories de poids :

L'animateur répartit les participants en 2 catégories :

- Une catégorie légère
- Une catégorie lourde

Il n'y a pas de pesée, la répartition se fait selon la corpulence des participants et afin d'obtenir le plus rapidement le nombre idéal divisible.

Genre de compétition :

Tournoi ou Championnat ouvert à tous sans aucune affiliation ni licence.

Tournoi ou Championnat réservé aux affiliés à une fédération nationale.

Tenue pour la compétition :

Maillot de bain pour les hommes sans aucun autre accessoire.

Costume de bain une pièce ou deux pièces pour les femmes sans aucun autre accessoire.

Surface de compétition :

Sur du sable, à l'intérieur d'un cercle de 6m de diamètre.

Durée des combats :

Une période, maximum trois (3) minutes.

Système de compétition :

La compétition se déroule par élimination directe. Les perdants des ½ finales sont tous les deux classés à la 3^{ème} place.

Identification des lutteurs et lutteuses :

Après avoir été réparti par catégorie, chacun reçoit pour chaque catégorie un bandeau numéroté de 1 à (différent pour chaque catégorie) à mettre à la cheville. Après chaque combat le perdant remet son bandeau à l'arbitre.

Arbitrage :

L'animateur fonctionne comme arbitre unique et ces décisions sont sans appel.

Genre de victoires :

La « Beach Wrestling » se déroule uniquement en position debout. La victoire peut être obtenue des manières suivantes :

- Par tombé lorsqu'un lutteur touche les deux épaules au sol.
- Par jeté lorsqu'un lutteur a réussi à faire toucher par deux fois durant le match une partie du corps de son adversaire au sol. Dans l'action l'attaquant peut mettre un ou deux genoux à terre.
- Par sortie de l'aire de compétition si un lutteur réussit à faire sortir par deux fois un pied de son adversaire de l'aire de compétition.
- Par l'addition si à la fin des 3 minutes aucune action n'a été exécutée en fonction de l'activité manifeste d'un lutteur ou lutteuse.

Interdiction :



- Coup de pied ou coup de poing.
- Attaque sur le visage ou par les cheveux.
- De s'enduire le corps de matière grasse et glissante.
- Prises pouvant provoquer une luxation.
- L'arrêt du combat pour toutes raisons est interdit.

Classement :

Une 1^{ère}, une 2^{ème} et deux 3^{èmes} places sont déclarées pour chaque catégorie légère et lourde.

Les deux premiers de chaque catégorie doivent faire un combat pour déterminer le vainqueur de la catégorie absolu du tournoi.

1^{ère} de la catégorie légère contre le 1^{er} de la catégorie lourde.

2^{ème} de la catégorie légère contre le 2^{ème} de la catégorie lourde.

BULLETIN DE POINTAGE

DATE	N° MATCH	POIDS	STYLE	TOUR

ROUGE		
NOM	Equipe	N°

BLEU		
NOM	Equipe	N°

Manche	POINTS TECHNIQUES			TOTAL	TEMPS	Manche	POINTS TECHNIQUES			TOTAL
	Fém et Libre 2 min - Gréco 1 min 30	30 s					Fém et Libre 2 min - Gréco 1 min 30	30 s		
1ère Manche						1ère Manche				
2ème Manche						2ème Manche				
3ème Manche						3ème Manche				

	TOTAL POINTS TECHNIQUES		TOTAL POINTS TECHNIQUES	
--	--------------------------------	--	--------------------------------	--

POINTS DE CLASSEMENT	
-----------------------------	--

	POINTS DE CLASSEMENT
--	-----------------------------

BARRER LE PERDANT

VAINQUEUR	HEURE EXACTE DE FIN DE MATCH (heure, mn)

POINTS DE CLASSEMENT

5:0 (4:0 Tournoi nordique)	VICTOIRE PAR TOMBE, ABANDON, BLESSURE, FORFAIT
	DISQUALIFICATION DE TOUTE LA COMPETITION POUR VIOLATION DES REGLES
	3 AVERTISSEMENTS "0" POUR FAUTE CONTRE REGLES (POUR L'ENSEMBLE DU MATCH)
4:0	GRANDE SUPERIORITE - 6 POINTS DE DIFFERENCE - LE PERDANT SANS POINT TECHN.
4:1	VICTOIRE PAR GRANDE SUPERIORITE - LE PERDANT A MARQUE DES POINTS
3:0	VICTOIRE AUX POINTS - LE PERDANT SANS POINT TECHNIQUE
3:1	VICTOIRE AUX POINTS - LE PERDANT AVEC DES POINTS TECHNIQUES
0:0	SILES 2 LUTTEURS SONT DISQUALIFIES POUR VIOLATION DES REGLES

NOM & SIGNATURE

