

Règlements Sportifs

Lutte

Sport Adapté



Règlements applicables jusqu'au 31/08/2013

Règlements Sportifs Lutte

Sommaire

| | |
|---|----|
| <u>Préambule</u> | 1 |
| <u>Article 1 : Dispositions générales</u> | 1 |
| A. Critères de classification en divisions | 1 |
| B. Catégories d'âge | 2 |
| C. Catégories de sexe | 2 |
| D. Catégories de poids | 2 |
| E. Programme des compétitions | 3 |
| F. Licences | 3 |
| G. La tenue | 3 |
| H. Le tapis | 4 |
| I. Service Médical | 4 |
| <u>Article 2 : Déroulement d'une compétition</u> | 4 |
| A. La pesée | 4 |
| B. Tirage au sort | 4 |
| C. Appariement | 5 |
| D. Répartition des poules | 5 |
| E. Durée d'un combat | 5 |
| F. Start | 6 |
| G. Interruption d'un combat | 6 |
| H. Fin du combat | 6 |
| <u>Article 3 : Le corps d'Arbitres</u> | 7 |
| A. Composition | 7 |
| B. Fonction d'ensemble | 7 |
| C. L'Arbitre | 8 |
| D. Le Juge | 8 |
| E. Le Chef de Tapis | 9 |
| F. Décision et vote | 9 |
| G. La cotation des actions | 10 |
| H. Avertissement | 11 |
| I. Les interdictions | 11 |
| J. Points de classement attribués après un combat | 12 |
| <u>Article 4 : Passage des grades</u> | 12 |
| A. Rappel Fédéral | 12 |
| B. Rappel Sport Adapté | 13 |
| <u>Annexe I : Feuille d'inscription</u> | 16 |
| <u>Annexe II: Organisation des Poules, Tours et Repêchages</u> | 17 |

Préambule

Ce règlement établi dans le cadre de la convention paritaire entre la FFSA et la FFL, a pour objet de définir et préciser les conditions pratiques et techniques dans lesquelles doivent se dérouler les combats et compétitions en Lutte Sport Adaptée :

- de fixer la valeur attribuable aux actions et prises
- d'énumérer les situations et les interdictions
- de fixer les fonctions techniques du corps d'arbitrage
- de déterminer le système de compétition, les modalités de classement, de pénalisation, d'élimination des concurrents etc.

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 pratique la Lutte Sport Adaptée.

Il tient compte des nouvelles règles de la Fédération Internationale des Luttons Associées (FILA) de l'évolution de cette spécialité sportive pour nos licenciés FFSA. Ce règlement est révisé tous les quatre ans, approuvé par la Direction Technique Nationale de la FFSA, et adressé à la Fédération Française de Lutte.

Nos classifications en trois divisions correspondent au système d'attribution des grades en Lutte.

Quelques essais de parcours et d'évaluation sont proposés pour le secteur non compétitif : veuillez vous reporter aux publications « Parcours Orientés ».

La Lutte Sport Adaptée passionne ses pratiquants

- elle est sans danger : le premier principe est de « **ne jamais faire mal** »
- à travers le respect d'autrui, elle autorise l'opposition corporelle des individus (réprimée dans nos sociétés).
- c'est aussi un jeu dont l'incertitude de l'issue donne «**une égalité des chances** » à chacun .

La Lutte Sport Adaptée s'adresse à tous les déficients

- les plus handicapés utilisent les gestes naturels qui leur sont propres et expriment leur spontanéité à travers la règle simple de la lutte « mettre son adversaire - partenaire sur le dos »
- à la facilité de compréhension du sportif handicapé s'ajoute celle de la mise en œuvre par l'éducateur, il suffit de mettre en situation et d'orienter l'action vers le but de la lutte.

La Lutte Adaptée est un outil de travail pour l'animateur sportif

- à travers l'intention pédagogique qui privilégie la personne plutôt que l'activité, **la première action est spontanée**. Les sportifs eux-mêmes vont découvrir leur corps et ses ressources, grâce à des jeux simples, puis plus tard en proposant des situations pédagogiques.
- Vous êtes animateur en Sport Adapté, cela suffit pour vous permettre de faire pratiquer la Lutte Adaptée.

Article 1 : Dispositions Générales

A. Critères de classification en division

Est classé en :

- Division I : tout sportif qui a obtenu le cercle violet.
- Division II : tout sportif qui a obtenu le cercle rouge.
- Division III : tout sportif qui a obtenu le cercle blanc.

(Voir article 4, le passage des cercles ou grades)

B. Catégories d'âge

Ce sont celles arrêtées par la FILA :

Minimes : 14-15 ans

Cadets : 16-17 ans

Juniors : 18-19-20 ans

Seniors : plus de 20 ans

| Années | Minimes | Cadets | Juniors | Seniors |
|-----------|---------|--------|----------|-------------|
| 2005-2006 | 91-92 | 89-90 | 85-86-87 | 81 et avant |
| 2006-2007 | 92-93 | 90-91 | 86-87-88 | 82 et avant |
| 2007-2008 | 93-94 | 91-92 | 87-88-89 | 83 et avant |
| 2008-2009 | 94-95 | 92-93 | 88-89-90 | 84 et avant |

C. Catégories de sexe

- Féminines
- Masculins

D. Catégories de poids

Chaque concurrent, réputé participer de sa propre volonté ne peut être admis que dans une seule catégorie (ou regroupement de catégories) celle correspondant à son poids de corps au moment de la pesée.

Impératives pour les Championnats de France (sauf dérogation du Comité d'Organisation, avec accord du DTN et du DSF, dans l'intérêt des sportifs) et Internationaux, elles peuvent être « assouplies » pour simplifier l'organisation de toute autre compétition.

Cf. Annexe I.

Remarque

La Commission Sportive Nationale Lutte préconise dans une division donnée des regroupements d'âge et de poids quand ceux-ci :

- ne mettent pas un sportif en danger
- ne mettent pas en cause l'éthique sportive
- permettent une meilleure organisation de la compétition

Catégories de Poids (idem F.I.L.A.)

| Minimes 14/15 ans | | Cadets 16/17 ans | | Juniors 18/19/20 ans | | Seniors + 20 ans | |
|----------------------|-----------------|---------------------|-----------------|-------------------------|-----------------|---------------------|-----------------|
| <i>Féminin</i> | <i>Masculin</i> | <i>Féminin</i> | <i>Masculin</i> | <i>Féminin</i> | <i>Masculin</i> | <i>Féminin</i> | <i>Masculin</i> |
| 30 à 34 | 30 à 35 | 36 à 38 | 39 à 42 | 40 à 44 | 46 à 50 | 44 à 48 | 50 à 55 |
| - 37 | - 38 | - 40 | - 46 | - 48 | - 55 | - 51 | - 60 |
| - 40 | - 42 | - 43 | - 50 | - 51 | - 60 | - 55 | - 66 |
| - 43 | - 46 | - 46 | - 54 | - 55 | - 66 | - 59 | - 74 |
| - 46 | - 50 | - 49 | - 58 | - 59 | - 74 | - 63 | - 84 |
| - 50 | - 55 | - 52 | - 63 | - 63 | - 84 | - 67 | - 96 |
| - 54 | - 60 | - 56 | - 69 | - 67 | - 96 | +67-72kg | +96-120kg |
| - 58 | - 66 | - 60 | - 76 | + 67-72kg | + 96-120kg | | |
| + 58 -62 | - 72 | - 65 | - 85 | | | | |
| | + 72 -85 | + 65 -70 | +85 -100 | | | | |

(Possibilité de créer en tournoi une catégorie de poids supérieure si nécessaire)

E. Programme des Compétitions

1- Challenge

- 1 jour sur 2 tapis (à titre indicatif)

2- Championnat de France

- 2 jours sur 3 tapis (à titre indicatif)

Il sera décerné de titre de “ champion de France de Lutte en Sport Adapté ” quel que soit le nombre de concurrents dans une catégorie.

3- Championnat Régional ou Interrégional

- 1 jour sur 2 ou 3 tapis (à titre indicatif)

4- Championnat UNSS

- sport intégré : règlement lutte collègue

F. Licences

Le compétiteur (ou l'entraîneur) est tenu de remettre sa licence au moment de la pesée au délégué officiel. La licence est délivrée sous réserve de la présentation d'un certificat médical d'aptitude à l'exercice de la lutte. (Rappel des instructions fédérales)

G. La tenue

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

Les concurrents doivent se présenter au bord du tapis revêtus d'un maillot de lutte d'une seule pièce de la couleur qui leur sera désignée (rouge ou bleu), le mélange de couleur rouge et bleue est interdit. (Le 1^{er} appelé est en rouge, le 2^{ème} est en bleu)

L'usage de légères genouillères sans partie métallique est permis.

Le lutteur doit présenter avant le match et avoir sur lui durant tout le combat un mouchoir en tissu.

Il est interdit de porter un quelconque objet susceptible de blesser l'adversaire : bagues, bracelets...

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

L'arbitre pourra obliger le lutteur ou lutteuse qui aura les cheveux trop longs à porter un protège-oreilles ou à les attacher correctement.

Les concurrents doivent si possible porter des chaussures de lutte enserrant la cheville, l'usage de chaussures à talon ou à clous, de chaussures à boucles ou comportant une partie métallique est interdit

Les lacets doivent être correctement noués et si possible recouverts d'un tape ou d'un adhésif.

Deux spécifications d'interdiction pour les lutteuses,

- le port de soutien-gorge avec armature
- le port d'un maillot masculin et d'un tee-shirt échancré .

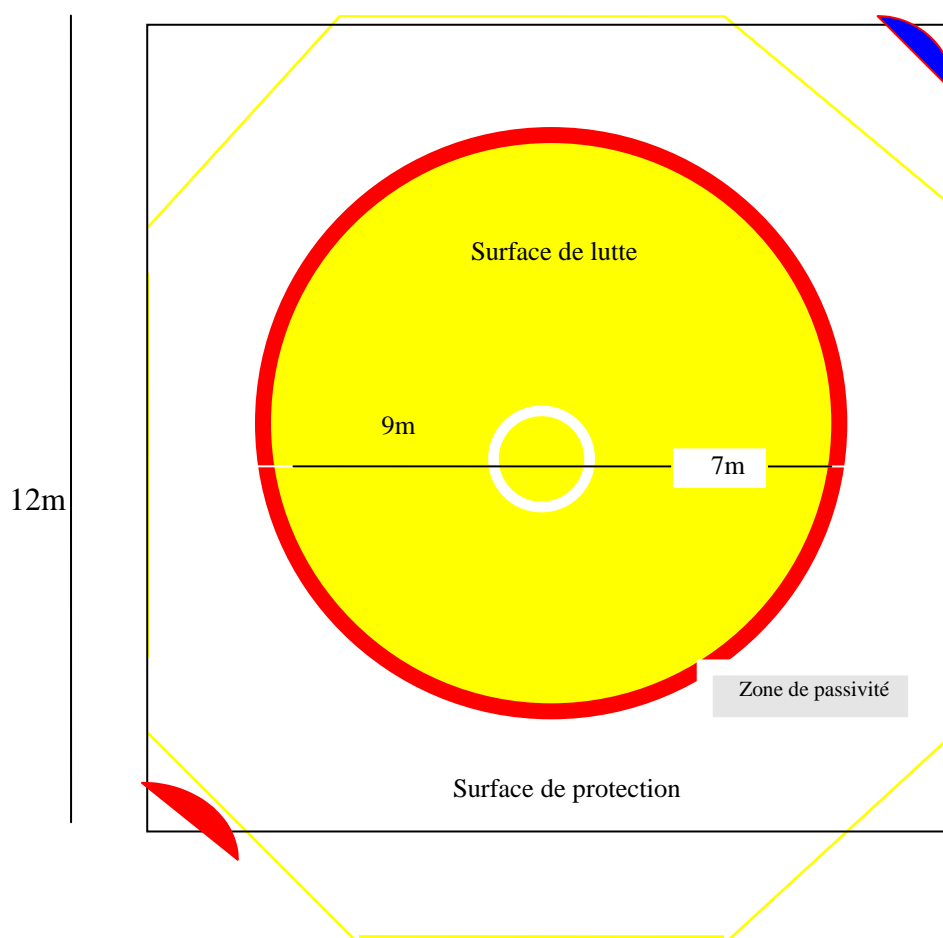
N.B.

Chaque lutteur qui participe à une compétition autorise automatiquement la FFSA et la FFL à diffuser son image filmée ou photographique, pour la promotion du sport adapté, de la lutte, de la compétition en cours ou celles à venir. Si un lutteur refuse cette disposition, il devra le faire savoir à l'inscription, sachant que le comité d'organisation ne peut être tenu responsable que des images qu'il aura lui-même utilisées.

H. Le tapis

Un tapis de type homologué par la FILA, de 9 mètres de diamètre, entouré d'une garniture de même épaisseur et de 1,20m à 1,50m de largeur est obligatoire pour les championnats de France et Internationaux.

Pour les autres compétitions la surface réglementaire peut être abaissée à 10 x 10 m



I. Service Médical

L'organisateur des compétitions est tenu de mettre en place un service médical chargé d'assurer la surveillance des combats. Pour un championnat de France c'est obligatoirement un médecin.

A la pesée, le représentant habilité du service médical examine les concurrents et est tenu d'éliminer tout lutteur présentant un quelconque danger de contamination.

Pendant toute la durée des épreuves et à tous moments le service médical doit être prêt à intervenir en cas d'accident.

Le service médical peut faire cesser un combat, par l'intermédiaire du chef de tapis en déclarant un des lutteurs inapte à continuer.

Article 2 : Déroulement d'une compétition

A. La pesée

Remettre la liste des concurrents au comité d'organisation (cf. Feuille d'inscription).

Les concurrents sont pesés en maillot, après avoir subi un contrôle médical pour vérifier qu'il n'y a aucun danger de contamination.

La durée de la pesée est de 30minutes.

B. Tirage au sort

Il est effectué, en public, lors de la pesée.

Quelle que soit sa catégorie, le lutteur, une fois pesé, tire un numéro dans un sac.

Ce numéro de tirage est alors inscrit sur la fiche individuelle du lutteur.

Une fois le tirage au sort terminé, toutes les fiches individuelles des lutteurs sont réparties par catégories, dans un ordre croissant par rapport au numéro de tirage.

C. Appariement

1. Rôles

- Il sert à établir les rencontres entre les lutteurs de chaque groupe et le déroulement des différents tours éliminatoires.
- Il est établi pour chaque tour de la compétition et peut être remanié en cas de désistement d'un lutteur (blessure ou abandon).

2. Méthode

- Il est préconisé celle de la lutte collège : division en autant de poules de quatre lutteurs que besoin, puis établissement d'un tableau final avec les premiers et deuxièmes de chaque poule jusqu'à la finale pour les 1^{re} et 2^e places, puis demi-finales et finale pour les 3^e et 4^e places par un système de repêchage de tous les battus par les finalistes.
- Voir tableau suivant.

| Nbre de lutteurs | Poule 1 | Poule 2 | Poule 3 | Poule 4 |
|------------------|---------|---------|---------|---------|
| 4 | 2 | 2 | | |
| 5 | 2 | 3 | | |
| 6 | 3 | 3 | | |
| 7 | 3 | 4 | | |
| 8 | 4 | 4 | | |
| 9 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 10 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| 11 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 12 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 13 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 14 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 15 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 16 | 4 | 4 | 4 | 4 |

D. Répartition des poules

- Deux lutteurs : finale directe
- Trois lutteurs : une poule unique (système nordique)

E. Durée d'un combat

Le temps est chronométré par la table du chef de tapis

Tout combat se fait en deux manches gagnantes soit au maximum sur trois manches

- En 1^{ère} division : 3 manches de 2minutes séparées par 30 secondes de pause
- En 2^{ème} division : 3 manches de 1minute 30 séparées par une 30secondes de pause
- En 3^{ème} division : 3 manches de 1 minute séparées par 30 secondes de pause.

En 1^{ère} division le tombé arrête la manche en cours et le match (règlement FILA)

En 2^{ème} division et 3^{ème} division deux tombés sont nécessaires pour arrêter le combat.

Le chronomètre est arrêté et reprend au coup de sifflet de l'arbitre lorsqu'il juge nécessaire une interruption de combat (blessure, reprise en main d'un lutteur, difficulté imprévue).

Si à la fin du temps réglementaire d'une manche les deux lutteurs sont à égalité, c'est le dernier point marqué qui donne le gain de la manche, ceci afin de les obliger à lutter jusqu'au bout du temps imparti.

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

F. 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. (Premier appelé en rouge deuxième appelé en bleu)

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 pas enduits d'aucune matière grasse ou collante, qu'ils ne sont pas en état de sudation, que leurs mains sont nues, et qu'ils possèdent un mouchoir (tissu).

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

G. Interruption de combat

Dans tous les cas, lorsque la lutte est arrêtée debout ou à terre, elle reprend debout au centre du tapis. Notamment :

- en cas de faute grave, prise illégale (après avertissement le cas échéant)
- si un pied touche la surface de protection
- dans tous les cas, debout au sol, si un ou les deux lutteurs sortent de la surface de combat.
- Si les lutteurs en prise stagnent dans la zone de passivité.
- Par suite de blessure ou tout incident acceptable.

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 et le chef de tapis qui ordonne l'arrêt du match.

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

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

H. Fin du combat

La fin du combat intervient soit :

- à la fin du temps règlementaire
- à la constatation d'un tombé (1^{er} en 1^{ère} division, 2^{em} dans les autres divisions)
- par blessure
- par disqualification de l'un ou des deux adversaires.
- Par gain d'une deuxième période par supériorité technique.
-

La fin du combat d'une période intervient soit :

- par tombé (et donc du match en 1^{ère} division, en 2^{ème} et 3^{ème} division le premier tombé arrête la manche, le deuxième le match)
- par supériorité technique (six points d'écart ou prise à 5 points)
- par l'exécution d'une prise de grande amplitude à 5 points, sans égard du score .
- après exécution de deux prises à 3 points, sans égard du score .
- à l'expiration du temps effectif de lutte (variable d'une division à l'autre) annoncé par le gong et sifflé par l'arbitre .

En cas de supériorité technique, l'arbitre doit toujours demander au lutteur s'il veut continuer le combat, en vue d'un éventuel tombé.

Toute action effectuée entre le coup de gong et le sifflet de l'arbitre n'est pas valable.

Le match terminé l'arbitre prend place au milieu du tapis, face à la table officielle, les lutteurs se serrent la main, se place de chaque côté de l'arbitre et attendent la décision, l'arbitre lève le bras du vainqueur, les lutteurs serrent la main de l'arbitre puis chacun la main de l'entraîneur de son adversaire. Il leur est interdit de descendre les bretelles de leur maillot avant d'être descendu du tapis.

Article 3 :Le corps d'arbitrage

A. Composition

Dans toutes les compétitions officielles le corps d'arbitrage pour chaque match se compose de :

- 1 chef de tapis
- 1 arbitre
- 1 juge

soit trois officiels dont les modalités de qualification ou de désignation sont fixées par le règlement du corps d'arbitrage FFL et par délégation par la commission Lutte Adaptée pour les arbitres FFSA.

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.

B. Fonctions d'ensemble

- a) Le corps d'arbitrage assure toutes les fonctions prévues par les règles des épreuves de lutte et par les dispositions particulières éventuellement fixées pour l'organisation de certaines d'entre elles
Le devoir du corps d'arbitrage est de suivre chaque combat avec la plus grande attention et de juger les actions de sorte que le résultat figurant sur le bulletin du juge reflète exactement la physionomie du combat.
- b) Le chef de tapis, l'arbitre et le juge apprécient les prises individuellement afin de formuler une décision définitive. L'arbitre et le juge doivent collaborer sous la direction du chef de tapis qui coordonne les travaux du corps d'arbitrage
- c) Il appartient au corps d'arbitrage d'assumer toutes les fonctions de jugement, d'attribuer les points et de prononcer les sanctions prévues par les règles.
- d) Les bulletins du juge et du chef de tapis servent au pointage de toutes les prises effectuées par les deux adversaires. Les points, les avertissements (O) doivent être inscrits avec la plus grande précision dans l'ordre correspondant aux différentes phases du combat. Ces bulletins de pointage doivent être signés respectivement par le juge et le chef de tapis.
- e) Si une manche ne se termine pas par un tombé, la décision devra être donnée par le chef de tapis qui devra se baser sur l'appréciation de toutes les actions de chacun des adversaires, notées de bout en bout, sur son bulletin et sur celui du juge.
- f) Tous les points du juge doivent être, dès leur attribution, portés à la connaissance du public, soit par palettes, soit par dispositif lumineux.
- g) Pour la conduite des combats et suivant leur rôle respectif, les membres du corps d'arbitrage sont tenus de s'exprimer dans les termes du vocabulaire de base mais il leur est interdit de parler avec qui que ce soit pendant le match, sauf évidemment entre eux pour la consultation et pour la bonne exécution de leur mission.

C. 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, 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 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 mis en danger etc.) soit en levant le bras droit si c'est le lutteur en maillot bleu qui obtient les points, soit en levant le bras gauche si c'est le lutteur en maillot rouge qui les a mérités.
- f) L'arbitre ne doit jamais hésiter à :
 - interrompre le combat juste au moment voulu, ni trop tôt ni trop tard
 - indiquer si la prise exécutée au bord du tapis est valable ou non
 - Compter visiblement les cinq secondes pendant lesquelles le lutteur est maintenu en pont et donner le point supplémentaire correspondant à cette situation, (uniquement en 1^{ère} division.)
 - Signaler et prononcer «Touche » (tombé) après avoir sollicité l'accord du juge ou, à défaut, celui du chef de tapis ; pour constater qu'un lutteur a été vraiment collé au tapis les deux épaules en même temps, l'arbitre doit prononcer mentalement le mot « tombé » lever la main pour avoir l'accord du juge ou du chef de tapis, frapper le tapis de la main et siffler ensuite.
 - l'arbitre doit veiller à :
 - ne pas s'approcher trop près des lutteurs lorsque ceux-ci sont debout, mais se tenir près d'eux si la lutte se déroule à terre.
 - ordonner rapidement et clairement le renvoi des lutteurs au centre du tapis (rond central)
 - ne pas empêcher la vue du juge et du chef de tapis, aussi bien debout qu'au sol, pour l'attribution des points et du tombé.
 - être prêt à tout moment à changer de position, à se mettre instantanément à plat ventre pour voir un tombé, être prêt à siffler si les lutteurs s'approchent du bord du tapis.
 - obliger les lutteurs à rester sur le tapis jusqu'à l'annonce du résultat du match
 - de proclamer le vainqueur après accord du chef de tapis
 - il arrête le match en cas d'infraction aux règles ou pour brutalité et demande le cas échéant une sanction. L'arbitre sur intervention du chef de tapis, doit interrompre la manche en cours et proclamer la victoire par supériorité technique s'il y a six points de différence après déroulement complet de l'action, attaque et contre attaque, sauf si le lutteur vainqueur veut poursuivre la manche en vue du tombé. Dans ce cas la manche ira à son terme sans possibilité de changement d'avis.

Après une prise à cinq points le même protocole s'applique sans possibilité de contre prise.

D. Le juge

- a) le juge assure toutes les fonctions prévues par les règles de lutte en générale.
- b) Il doit suivre très attentivement le déroulement du combat sans se laisser distraire d'aucune façon et attribuer les points de chaque action, qu'il consigne sur son bulletin de pointage, en accord avec l'arbitre ou le chef de tapis. Il doit donner son opinion dans toutes les situations.
- c) A la suite de chaque action et sur la base des indications de l'arbitre, ou à défaut avec celle du chef de tapis, il inscrit le nombre de points attribués à l'action en cause, et montre le résultat par l'intermédiaire d'un tableau placé à côté de lui, et qui doit être visible tant des spectateurs que des lutteurs.
- d) Le juge signale à l'arbitre le tombé (touche) en levant le bras.
- 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, une prise illégale, etc., il est

tenu de le faire en levant la palette de la couleur du lutteur concerné, même si l'arbitre n'a pas sollicité son avis.

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

- f) Le juge doit par ailleurs signer, à réception, le bulletin de pointage qui lui est remis et, à la fin du combat, ne pas omettre d'y porter en clair le résultat du combat en rayant d'une façon nette le nom du vaincu et en inscrivant celui du vainqueur.
- g) Les décisions du juge et de l'arbitre sont valables et exécutoires, sans intervention du chef de tapis, si elles sont identiques, exception faite pour la proclamation de la victoire par supériorité technique pour laquelle l'avis du chef de tapis est obligatoire.
- h) Le bulletin de pointage du juge doit indiquer de manière exacte le temps après lequel s'est terminé le combat dans le cas de victoire par tombé, supériorité technique, abandon, etc.
- i) Afin que la surveillance du combat lui soit facilitée notamment en cas de position délicate, le juge est autorisé exceptionnellement à se déplacer, mais uniquement le long du côté du tapis où il se trouve placé.
- j) En 1^{ère} division l'avertissement pour prise illégale ou brutalité sera signalé par un ' 0 ' dans la colonne du lutteur fautif.

E. Le chef de tapis

- a) Le chef de tapis dont les fonctions sont prépondérantes, doit assumer tous les devoirs prévus dans les règles de lutte.
- b) Il coordonne les travaux de l'arbitre et du juge.
- c) Il 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.
- d) 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.
- e) 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.
- f) Il a le droit en cas d'infraction flagrante, d'interrompre le combat et de demander les raisons qui ont motivé les décisions de l'arbitre et du juge. Après consultation avec le juge et l'arbitre, il pourra à la majorité des voix (deux voix contre une), rectifier immédiatement la décision.

F. Décision vote

- a) L'arbitre indique sa décision en levant le bras et en marquant les points avec les doigts d'une façon évidente. Si l'arbitre et le juge sont d'accord, la décision est prononcée.
- b) En cas de désaccord le chef de tapis se prononce pour l'une ou l'autre décision (arbitre ou juge) qui devient applicable.
- c) En cas d'erreur grave du juge et de l'arbitre il a obligation d'interrompre le combat et de revoir la décision avec eux et d'obtenir l'accord d'un des deux ou des deux pour appliquer la décision répondant aux règles.
- d) 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, de couleur bleue, blanc ou rouge soit :
 - une blanche
 - cinq rouge dont quatre numérotées : 1 - 2 - 3 - 5 pour indiquer les points obtenus par le lutteur rouge, et une non numérotée pour donner l'avertissement ou attirer l'attention sur le lutteur rouge
 - cinq bleues dont quatre numérotées : 1 – 2 – 3 - 5 pour indiquer les points obtenus par le lutteur bleu, et une non numérotée pour donner l'avertissement ou attirer l'attention sur le lutteur bleu.Elles doivent être 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.
- e) Si le match dure jusqu'à la fin du temps prévu, seul le bulletin de pointage du chef de tapis sera pris en considération pour désigner le vainqueur. Le tableau de pointage ou d'affichage public devra être à tout moment conforme au bulletin de pointage du chef de tapis.

G. La cotation des actions

1. Le tombé

L'action la plus importante en lutte s'appelle « le tombé ». Il est obtenu par une immobilisation de l'adversaire sur le dos.

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

Pour que soit reconnu un tombé au bord du tapis il faut que les épaules du concurrent soient totalement dans la zone de passivité, la tête ne devant pas toucher la surface de protection.

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

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

Les points de l'action qui a provoqué le tombé seront encadrés sur le bulletin de pointage

Le combat

- en division I est terminé
- en division II et III reprend, après une pause de 30'', en 2^{ème} ou 3^{ème} manche, un deuxième tombé arrête définitivement le combat

2. La mise en danger

Est l'action par laquelle l'attaquant réussit à mettre son adversaire en danger d'être tombé, c'est-à-dire sur le dos, sans parvenir toutefois à lui plaquer les deux omoplates au sol

Il est considéré qu'un lutteur se trouve en position de « mise en danger » lorsque sa ligne de dos ou d'épaules, verticalement ou parallèlement forme avec le tapis un angle de moins de 90°, et qu'il résiste par la partie supérieure du corps pour ne pas être tombé.

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

Toute mise en danger contrôlée sera cotée 2 points.

3. Valeur attribuée aux actions et prises

1 point :

- au lutteur qui amène son adversaire à terre passant derrière lui l'y maintient et le contrôle (3 points de contact : deux bras et un genou ou un bras et deux genoux)
- 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 bloquant ou qui 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, de prise, refus de Start, brutalité.
- Au lutteur qui, en 1^{ère} division, maintient son adversaire en position de mise en danger au moins cinq secondes.
- Au lutteur, en 1^{ère} division, dont l'adversaire met un pied dans la surface de protection .

2 points

- au lutteur qui porte une prise correcte dans la lutte à terre et qui met son adversaire dans une position de mise en danger ou de tombé instantané.
- au lutteur attaquant dont l'adversaire roule sur ses épaules.
- au lutteur attaquant dont l'adversaire 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 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.

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.

Est considérée comme action ou prise de grande amplitude toute action ou prise d'un lutteur 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 immédiate et directe.

De manière générale toutes les prises et actions amorcées dans la surface centrale de lutte et terminées dans la zone rouge dite de passivité, sont valables, y compris la mise en danger, la contre attaque ou le tombé.

De même toutes les prises et actions amorcées debout ou au sol, dans la zone rouge (sans y stagner) et se terminant sur la surface de protection sont cotées, les points sont attribués selon la valeur de la prise effectuée, le combat est arrêté et les lutteurs ramenés au point central, dans ce cas le tombé n'est pas valable.

H. Avertissement

Un lutteur qui ne respecte pas le règlement peut être disqualifié aussitôt pour une faute grave.

Exemple : coups volontaires ou morsures...

Pour des fautes involontaires comme fuite du tapis, refus du combat, prises irrégulières, le lutteur est averti oralement une première fois et sanctionné par un avertissement en cas de récidive.

Tout avertissement est accompagné obligatoirement d'un point à l'adversaire.

Trois avertissements disqualifient le lutteur.

I. Les interdictions

1. Interdictions générales

- D'une façon générale, il est interdit d'accomplir toute action, geste ou prise ayant pour but de faire souffrir l'adversaire pour l'obliger à abandonner.
- Sont également interdites les prises pouvant mettre en danger la vie de l'adversaire ou provoquer une fracture ou une luxation des membres.
- Il est interdit de se cramponner et de s'accrocher après le tapis, de tenir l'adversaire par le maillot.

2. Devoirs de l'arbitre

Face au concurrent commettant une irrégularité, l'arbitre doit :

- faire cesser l'irrégularité
- faire lâcher prise si elle est dangereuse
- donner l'avertissement

J. Points de classement

Le tableau d'affichage indique un certain nombre de points techniques reportés sur la feuille individuelle ; l'arbitre peut donc désigner le vainqueur et le battu; chacun marquera des points dits de classement .

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

Points de classement à la fin d'un combat

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
- abandon
- forfait
- disqualification

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

- supériorité technique (six points de différence pendant deux périodes) et que le perdant n'a marqué aucun point technique

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

- victoire par supériorité technique (6 points de différence pendant deux périodes) et que le perdant a marqué des points techniques

3 points pour le vainqueur et 0 pour le perdant :

- lorsque des trois périodes, le lutteur gagne deux périodes de 1 à 5 points et que le perdant n'a marqué aucun point technique.

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

- lorsque pendant deux périodes le combat se termine par une victoire aux points durant le temps réglementaire ou par l'accrochage et que le perdant a marqué un ou plusieurs points techniques.

Supériorité technique.

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

Le combat ne peut pas être interrompu avant la fin complète de l'action (attaque et contre attaque le cas échéant)

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

L'arbitre proclame alors le vainqueur pour la manche ou pour le match. Il faut gagner les deux manches par supériorité technique pour gagner le match par supériorité technique

Article 4 :Passage de Grades

A. Rappel fédéral (FFL)

Contenu des différents niveaux :

Ils peuvent se passer en une seule saison, selon l'âge de l'apprenti lutteur, son assiduité et ses dispositions pour notre sport. Mais chez les plus jeunes il sera souhaitable d'échelonner un peu plus les passages.

Lorsque le cercle jaune fédéral est atteint, le jeune lutteur doit posséder normalement le bagage suivant :

- bonne connaissance globale de la lutte (règles, arbitrage et pratique)
- bonne attitude sur le tapis et approche des formes de corps et des contrôles à travers les éducatifs et la pratique
- être apte à aborder la technique proprement dite (équilibre et déplacements corrects)
- avoir pratiqué, pour la lutte olympique, les deux styles (à travers les luttes à thème et les formes jouées proposées).

Remarque

L'entraîneur peut, bien sûr, aborder en initiation, des études techniques lorsque l'occasion se présente.

B. Les grades

Le passage des cercles (grades) se fera scrupuleusement car il va servir de repère pour déterminer les divisions en Lutte Adaptée.

- cercle blanc correspond à division III
- cercle rouge correspond à division II
- cercle violet correspond à division I
- cercle jaune correspond au niveau club civil

Le passage des cercles doit se faire au cours des séances d'entraînement comme une évaluation en continu et après une sérieuse préparation.

| Cercle | Acquis pour un total de : | Technique | Arbitrage | Bonification |
|---------------|---|---|--|---|
| Blanc | 8 pts au moins /10 | 3 assauts sont proposés avec trois adversaires différents, chaque assaut dure une minute. Le partenaire-adversaire a pour seule consigne de résister et de repousser l'attaque. | Connaissance des consignes principales de l'arbitre. | Ajouter 2 points pour participation à une rencontre nationale FFSA en division III. |
| Rouge | 8 pts au moins /10 | 3 adversaires sont proposés, mêmes catégories avec les mêmes consignes que ci-dessus. Il faut réussir au moins deux fois l'exercice sur les trois assauts ; durée 3 x 1mn | Diriger trois combats | Ajouter 2 points pour participation à une rencontre nationale FFSA en division II. |
| Violet | 8 pts au moins /10 | idem ci-dessus | Arbitrer trois combats. | Ajouter 2 points pour participation à une rencontre nationale FFSA en division I. |
| Jaune | se reporter aux recommandations de la FFL | | | |

Tout passage de grade devra être signalé au Directeur Sportif Fédéral (FFSA) qui prendra toute mesure pour vérifier l'exactitude et l'inscrire au fichier national.

Un carnet du lutteur devra être renseigné et une marque distinctive à porter sur le maillot sera donnée : ces deux propositions sont à l'étude.

| 1er Cercle : blanc ou accession à la division III | |
|---|-------------|
| Comprendre le but de la lutte : le tomber ; assurer la simultanéité de son attaque et de sa défense | Pts |
| Jeu des épingles : avec trois partenaires différents ; attraper au moins une fois l'épingle en gardant la sienne. Les épingles sont accrochées au dos de chacun. | 2 |
| Retourner la crêpe et la maintenir : le partenaire cherche à rester sur le ventre : trouver des solutions pour le mettre sur le dos ; trois essais avec trois partenaires, réussir au moins une fois. | 2 |
| Debout en se tenant en ceinture: <ul style="list-style-type: none"> • mettre au tapis • puis sur le dos • et venir appuyer les épaules trois essais avec trois partenaires (cumul des points possible) | 1 1 1 |
| Au cours d'un combat, suivre les consignes de l'arbitre : début/arrêt au coup de sifflet, sortie, centre. | 1 |
| Bonification pour participation à une compétition nationale FFSA en division III. | 2 |
| Total des points | 10 |

| 2ème Cercle : Rouge ou accession à la division II | |
|---|-----------|
| Trouver des solutions pour mettre au sol; enchaîner des actions vers la mise en danger (épaules parallèles au sol) ; première approche de la cotation des prises. | Pts |
| Debout, face à un partenaire qui ne fait que résister, montrer deux actions différentes possibles pour mettre au sol. Trois essais avec trois partenaires, réussir au moins une fois. | 2 |
| Debout, saisir un partenaire, raide (statue), et l'amener au sol sur le dos sans le lâcher (basculer ou soulever). Trois essais avec trois partenaires, réussir au moins une fois. | 2 |
| Bloquer un partenaire qui roule sur le côté, allongé, et le maintenir en danger. Trois essais avec trois partenaires, réussir au moins une fois. | 2 |
| Diriger trois combats : siffler le début/arrêt/sortie/tomber. Lever les manchettes de la bonne couleur lorsqu'un lutteur réussit une action. | 2 |
| Bonification pour participation à une compétition nationale FFSA en division II. | 2 |
| Total des points | 10 |

| 3ème Cercle : Violet ou accession à la division I | |
|--|-----------|
| | Pts |
| Commencer à gérer son combat : <ul style="list-style-type: none"> • par une variété accrue d'actions possibles • par une défense active visant à retourner la situation en sa faveur • appréhender le gain du combat par le nombre de points. | 2 |
| Face à un partenaire debout qui ne fait que repousser les attaques, montrer que l'on connaît au moins : <ul style="list-style-type: none"> • une attaque en contrôle de bras • une attaque en ceinture • une attaque sur contrôle de jambes pour mettre au sol; trois essais sur trois partenaires. | 2 |
| Sur un partenaire à quatre pattes, qui ne fait que repousser les attaques, montrer que l'on connaît au moins : <ul style="list-style-type: none"> • une attaque sur bras • une attaque à la ceinture • une attaque sur jambes pour renverser ; trois essais sur trois partenaires. | 2 |
| Au cours de trois assauts avec trois partenaires, exécuter au moins une fois une parade-riposte sur une attaque portée par le partenaire ; <u>exemple au sol</u> : sur un ramassement de bras par-dessous, résister puis déclencher par sa propre roulade sur le côté la mise en danger du partenaire. <u>Exemple debout</u> : sur un hancher, riposter en ceinture. | 2 |
| Arbitrer trois combats : comme pour le cercle rouge, mais indiquer la valeur des prises (50% d'erreur tolérée) ; Gérer le panneau d'affichage des points et le chronomètre. | 2 |
| Bonification pour participation à une compétition nationale FFSA en division I. | 2 |
| Total des points | 10 |

Annexe II: Organisation des poules, tours et repêchages.

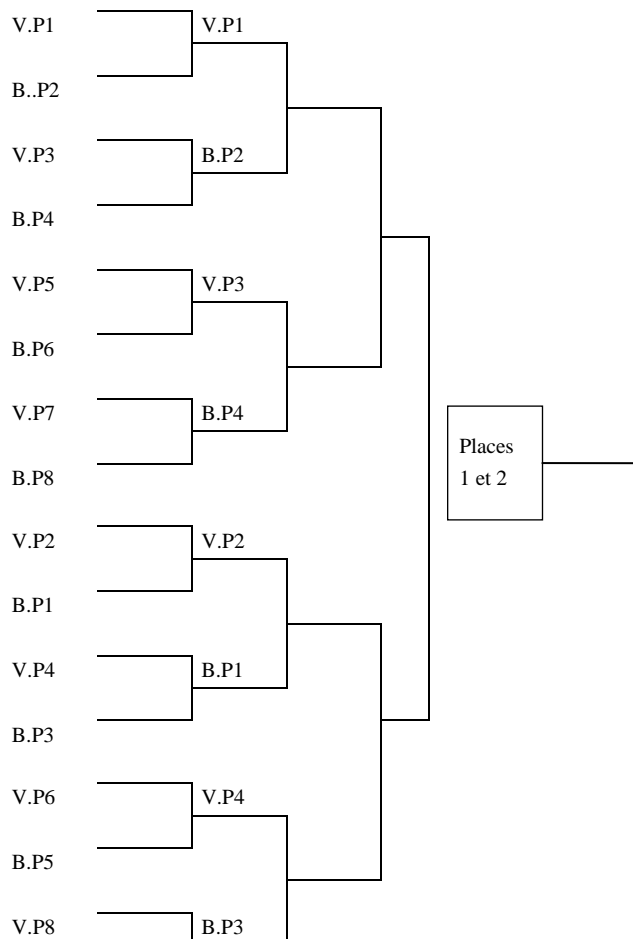
| Poule 1 | | | |
|----------|--------------|----|----------|
| Clu b | Nom / Prénom | N° | Résultat |
| | | | / |
| | | | / |
| | | | / |
| | | | / |

B.P7

| Poule 3 | | | |
|----------|--------------|----|----------|
| Clu b | Nom / Prénom | N° | Résultat |
| | | | / |
| | | | / |
| | | | / |
| | | | / |

| Poule 5 | | | |
|----------|--------------|----|----------|
| Clu b | Nom / Prénom | N° | Résultat |
| | | | / |
| | | | / |
| | | | / |
| | | | / |

| Poule 7 | | | |
|----------|--------------|----|----------|
| Clu b | Nom / Prénom | N° | Résultat |
| | | | / |
| | | | / |
| | | | / |
| | | | / |



| Poule 2 | | | |
|---------|--------------|----|----------|
| Clu | Nom / Prénom | N° | Résultat |
| b | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |



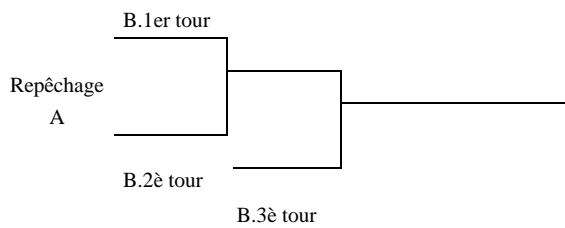
| Poule 4 | | | |
|---------|--------------|----|----------|
| Clu | Nom / Prénom | N° | Résultat |
| b | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |



| Poule 6 | | | |
|---------|--------------|----|----------|
| Clu | Nom / Prénom | N° | Résultat |
| b | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |



| Poule 8 | | | |
|---------|--------------|----|----------|
| Clu | Nom / Prénom | N° | Résultat |
| b | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |



| Classement |
|------------|
| 1 |
| 2 |
| 3 |
| 4 |

Places
3 et 4

