



Règlement Sportif

Lutte

Sport Adapté



Règlement applicable
du 01/09/2013 au 31/08/2017

Règlements Sportifs Lutte

Sommaire

<u>Préambule</u>	1
<u>Article 1 : Dispositions générales</u>	2
A. Critères de classification en divisions	2
B. Catégories d'âge	2
C. Catégories de sexe	3
D. Catégories de poids	3
E. Programme des compétitions	3
F. Licences	4
G. La tenue	4
H. Le tapis	5
<u>Article 2 : Déroulement d'une compétition</u>	5
A. Contrôle médical	5
B. Pesée et Tirage au sort	5
C. Appariement	6
D. Durée d'un combat	6
E. Début du combat : Start	6
F. Interruption d'un combat :	6
G. Fin du combat	7
H. Déroulement type d'une rencontre officielle	7
<u>Article 3 : Le corps d'arbitrage</u>	8
A. Composition	8
B. Fonction d'ensemble	8
C. L'Arbitre	8
D. Le Secrétaire	9
E. Le Chronométrateur marqueur	9
F. Le Directeur de combat et rôle de l'arbitre fédéral	10
G. La cotation des actions	10
H. Avertissements	11
I. Les interdictions	11
J. Points de classement attribués après un combat	12
Lexique	13
<u>Annexe I : Feuille d'inscription</u>	14
<u>Annexe II: Organisation des Poules, Tours et Repêchages</u>	
<u>Modèles d'appariement</u>	15

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 Adapté :

- de fixer la valeur attribuée aux actions et aux prises
- de préciser 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.

Les règles énoncées ci-après constituent le cadre dans lequel se pratique la Lutte Sport Adapté.

Il tient compte des règles de la Fédération Internationale des Luttés 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.

Nota : Un avenant à ce règlement pourra (si nécessaire) être apporté par la Commission Sportive Nationale, avant la fin de l'olympiade.

Les classifications, en trois divisions, tiennent compte du niveau de déficience de nos licenciés et les changements de division aux évolutions ou aux régressions de chacun au travers de leurs performances compétitives.

Les critères de répartition de chaque lutteur s'appuient sur :

- sa plus ou moins grande capacité à comprendre, retenir, appliquer les codes et règles sportifs (Sa capacité à réaliser les épreuves dans les règles définies par le règlement de la discipline)
- sa plus ou moins grande capacité à « vivre » la compétition (sens de l'enjeu, comportement réactionnel, ...)
- le niveau de performance du sportif dans l'épreuve sportive considérée (des tests d'évaluation simples et significatifs peuvent faciliter l'inscription du sportif dans l'une ou l'autre division)

Des ateliers "Lutte Sport Adapté" peuvent être proposés pour le secteur non compétitif, et s'inscrire dans le secteur des « Activités Motrices » de la FFSA.

La Lutte Sport Adapté 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,
- c'est aussi un jeu dont l'incertitude de l'issue donne «**une égalité des chances** » à chacun.

La Lutte Sport Adapté s'adresse à toutes les personnes en situation de handicap

- 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 et l'y maintenir »
- en fonction des moyens de compréhension du sportif handicapé, l'éducateur devra proposer une mise en situation éducative qui orientera l'action du lutteur vers une lutte toujours plus active et évolutive, enseignée dans le respect du règlement fédéral.

La Lutte Sport Adapté est un outil d'animation éducative de qualité pour l'éducateur sportif

L'intention pédagogique doit privilégier la personne plutôt que l'activité, la première action doit toujours être spontanée. Les sportifs eux-mêmes doivent découvrir leur corps et ses ressources, grâce à des jeux simples, puis au travers de situations pédagogiques plus complexes, mais très progressives.

Article 1 : Dispositions Générales

A. Critères de classification en division

Est classé en :

Division III :

- Ebauche de la notion d'opposition.
- Début de la compréhension de la règle du jeu "Lutte" :
"Pour gagner, je dois attaquer et faire tomber mon partenaire et (ou) le maintenir dos au sol"
Connaissance du statut d'attaquant uniquement.
Attaques directes (souvent en déséquilibre)
- Réalisation d'ébauches techniques primaires en déplacement.
- Au sol, alternance des statuts "attaquant - défenseur".
- Compréhension et respect des consignes de l'arbitre.

Division II :

- Compréhension de la notion d'opposition.
- Connaissance de la règle du "jeu" Lutte :
"Pour gagner, je dois attaquer pour faire tomber mon partenaire ou le maintenir dos au sol et ne pas me laisser faire"
- Connaissance des statuts de "attaquant - défenseur" avec passage de l'un à l'autre.
- Réalisation de gestes techniques en déplacement.
- Attaques directes fortes.
- Défense "active".
- Réalisation des liaisons "debout-sol".
- Connaissance des règles d'arbitrage simples.

Division I :

- Début de tactique de combat proche de la Lutte Libre FFL.

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

Vétérans : plus de 35 ans

Années	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans
2013-2014	98-99	96-97	93-94-95	92 - 78	1979 et avant
2014 -2015	99-2000	97-98	94-95-96	93 – 79	1980 et avant
2015-2016	2000-2001	98-99	95-96-97	94 – 80	1981 et avant
2016-2017	2001-2002	99-2000	96-97-98	95 - 81	1982 et avant

Nota : Les minimes et les cadets peuvent lutter dans la catégorie d'âge directement supérieure à la leur s'ils bénéficient d'un sur-classement médical.

Les vétérans seront inscrits dans leur catégorie d'âge, mais pourront être regroupés éventuellement avec les seniors.

C. Catégories de sexe

- Féminines
- Masculins

D. Catégories de poids

Chaque concurrent, 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 Sport Adapté préconise, pour une division donnée, des regroupements d'âge et de poids, afin que tous puissent lutter, 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

Un titre sera décerné dans chaque catégorie, quel que soit le nombre d'inscrits.

Catégories de Poids

Minimes 14/15 ans		Cadets 16/17 ans		Juniors 18/19/20 ans		Seniors et Vétérans + 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>
- 34	- 35	- 38	- 42	- 44	- 50	- 48	- 50
- 37	- 38	- 40	- 46	- 48	- 55	- 51	- 55
- 40	- 42	- 43	- 50	- 51	- 60	- 55	- 60
- 43	- 46	- 46	- 54	- 55	- 66	- 59	- 66
- 46	- 50	- 49	- 58	- 59	- 74	- 63	- 74
- 50	- 55	- 52	- 63	- 63	- 84	- 67	- 84
- 54	- 60	- 56	- 69	- 67	- 96	- 72	- 96
- 58	- 66	- 60	- 76	+ 67	+ 96	+ 72	+ 96
+ 58	- 72	- 65	- 85				
	+ 72	+ 65	+85				

E. Programme des Compétitions

1- Challenge

- 1 jour sur 2 tapis (*selon besoins*)

2- Championnat de France

- 1 ou 2 jours sur 2 à 3 tapis (*selon besoins*)

Il sera décerné le titre de “ champion de France de Lutte Sport Adapté ” (en D1-D2-D3), quel que soit le nombre de concurrents dans une catégorie.

3- Championnat Régional ou Interrégional

- 1 jour sur 1 à 3 tapis (*selon besoins*)

4- Championnat UNSS

- sport intégré : règlement lutte collègue

5- Championnat "Sport Adapté Jeunes" :

- Des championnats départementaux, régionaux, inter-régionaux ou nationaux, spécifiques pour les jeunes peuvent être organisés, avec si possible une compétition par équipes

F. Licences

Le compétiteur est tenu de remettre sa licence compétitive FFSA au moment de la pesée au délégué officiel. La licence doit être accompagnée de la présentation d'un certificat médical d'aptitude à l'exercice de la lutte Sport Adapté **en compétition**. (Rappel des instructions fédérales)

G. La tenue

L'entraîneur se présentera au bord du tapis, muni d'une serviette, lorsqu'il accompagne son lutteur.

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.

Il est interdit de porter un quelconque objet susceptible de blesser l'adversaire : bagues, bracelets, boucles d'oreilles, piercing, barrettes à cheveux métalliques...

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, en accord avec son éducateur, 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,

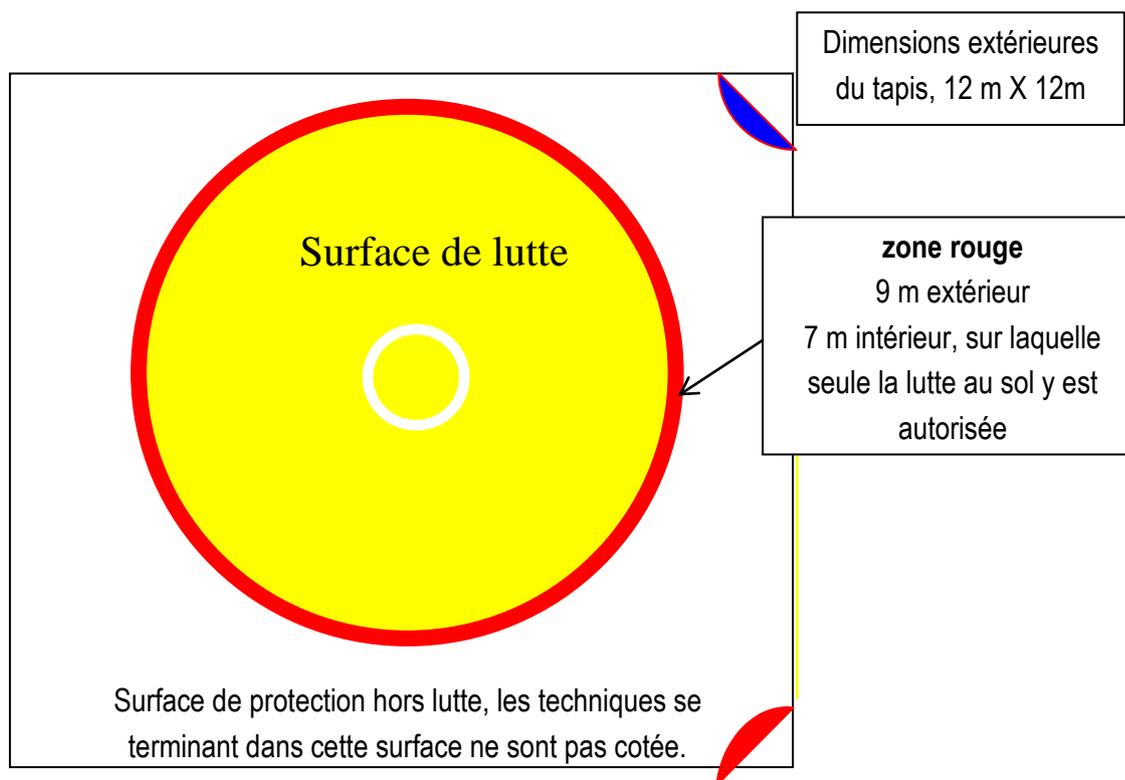
- le port de soutien-gorge avec armature
- le port d'un maillot masculin et d'un tee-shirt échancré.

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, ses parents ou tuteurs refusent cette disposition, ils devront le faire savoir à l'inscription et par écrit, 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



Article 2 : Déroulement d'une compétition

A. Contrôle Médical

L'organisateur des compétitions est tenu de mettre en place un service médical chargé d'assurer la surveillance des combats. La présence d'un médecin est obligatoire lors d'un championnat de France.

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 de l'arbitre en déclarant un des lutteurs inapte à continuer.

B. Pesée et Tirage au sort

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. Le poids réel est noté sur la fiche.

La durée de la pesée est de 30 minutes à une heure.

Le tirage au sort est effectué, à la suite 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, puis elles seront données au responsable des appariements.

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

Deux à cinq lutteurs : système nordique, tous se rencontrent

Plus de cinq lutteurs : appariement type FFL (voir Annexes pages 17 – 18)

D. Durée d'un combat

Le temps est suivi par un chronométréur ; Tout combat se fait en deux manches

JUNIORS – SENIORS - VETERANS

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

CADETS :

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

MINIMES :

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

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).

Une durée de 15 minutes minimum doit être accordée à un lutteur entre 2 combats.

E. Début du combat : Start

Répondant à l'appel de son nom, chaque lutteur, avant le début du combat doit se placer sur un coin du tapis de la même couleur que celle du maillot qui lui est attribué, (Le lutteur qui est appelé en premier doit porter un maillot rouge, le second un maillot 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.

Ensuite les lutteurs se saluent en se serrant la main et, sur ordre de l'arbitre (coup de sifflet), ils commencent le combat.

F. 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, ou au sol si la tête du lutteur dominé 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 engagent une action debout dans la zone "rouge" ou stagnent dans cette zone.
- Par suite de blessure ou tout incident acceptable.

Si le combat ne peut pas être continué pour raison médicale, la décision est prise par le médecin responsable de la compétition qui informe l'entraîneur du lutteur et l'arbitre qui ordonne la fin du match.

Si le combat doit être interrompu suite à un geste interdit, ou une blessure volontaire, le fautif sera disqualifié et l'autre lutteur 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, sinon il est fautif.

G. Fin du combat

La fin du combat intervient soit :

- à la fin du temps règlementaire, annoncé par le gong et sifflé par l'arbitre.
- à la constatation d'un tombé
 - o En 1^{ère} division le tombé arrête le match et désigne le vainqueur (règlement FILA)
 - o En 2^{ème} division et 3^{ème} division deux tombés sont nécessaires pour arrêter le combat
- par supériorité technique (six points d'écart)
- après exécution de deux prises à 3 points, sans égard du score.
- par blessure – arrêt du médecin
- par disqualification de l'un ou des deux adversaires par l'arbitre.

En cas d'égalité à la fin du temps règlementaire, le vainqueur du combat sera déterminé selon les conditions hiérarchiques suivantes :

- 1° le lutteur ayant reçu le moins d'avertissement,
- 2° le lutteur ayant réalisé la technique la mieux cotée,
- 3° le lutteur ayant marqué le dernier point,

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 placent de chaque côté de l'arbitre et attendent la décision, l'arbitre lève le bras du vainqueur, les lutteurs lui serrent la main puis chacun la main de l'entraîneur de son adversaire avant de quitter le tapis. Il leur est interdit de descendre les bretelles de leur maillot avant d'être descendu du tapis ou devant le public.

H. Déroulement « type » d'une manifestation officielle :

Les lutteurs sont tenus de participer aux cérémonies d'ouverture, de clôture (si elles sont exigées par les organisateurs) et de remise de récompenses, suivant les indications des organisateurs.

Les combattants doivent être en maillot de lutte ou en survêtement (panachage interdit). Les tenues de ville sont rigoureusement interdites. Tout compétiteur (ou équipe) qui quitte le lieu du championnat sans raison valable avant la cérémonie de remise des récompenses ne pourra obtenir sa coupe, sa médaille ou son diplôme.

1. Cérémonie d'ouverture (facultative) avec :

- défilé des compétiteurs, voire entraîneurs et arbitres, suivant les directives données par les organisateurs
- discours d'ouverture des personnalités désignées par les organisateurs
- présentation des officiels et des arbitres
- sortie du défilé (cette cérémonie peut être placée à tout moment de la compétition).

2. Déroulement de la compétition

- éliminatoires et finales sur l'ensemble des tapis

3. Cérémonie de remise des récompenses

Elle doit s'effectuer après les finales (une par une ou par groupe, par demi-journée sauf décision de la Commission Fédérale de site), de préférence sur un podium. L'arrêt des compétitions peut être ordonné pour cette remise des récompenses, qui doit conserver un caractère solennel. (Décision de la Commission Fédérale de site). La remise de médailles des catégories faisant l'objet de WO, peuvent être regroupées

4. Cérémonie de clôture (facultative)

- 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)
- 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 pénètrent dans la zone de protection qui n'est pas une zone de lutte.
- obliger les lutteurs à rester sur le tapis jusqu'à l'annonce du résultat du match
- proclamer le vainqueur
- arrêter le combat en cas d'infraction aux règles ou pour brutalité et proclamer le cas échéant une sanction.

D. Le secrétaire

- a) Il doit suivre très attentivement le déroulement du combat sans se laisser distraire d'aucune façon et consigner les points de chaque action sur son bulletin de pointage, selon les indications de l'arbitre.
- b) Il 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.
- c) Il doit noter le résultat du combat en rayant d'une façon nette le nom du vaincu et en inscrivant celui du vainqueur.
- d) En 1^{ère} division l'avertissement pour prise illégale ou brutalité sera signalé par un '0' dans la colonne du lutteur fautif.
- e) Le bulletin de pointage 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.
- f) Le bulletin de pointage doit indiquer précisément l'heure à laquelle s'est terminé le combat
(Afin de faire respecter la durée de 15 minutes minimum, accordée à un lutteur entre 2 combats.)

E. Le chronométrateur - marqueur

- a) Le chronométrateur suit les indications de l'arbitre, le chronomètre est arrêté et reprend au coup de sifflet de l'arbitre
- b) Il notifie les points marqués (par le secrétaire sur le bulletin de pointage) au public.
- c) Rappel des temps : (juniors, seniors, vétérans)
 - o En 1^{ère} division : 2 manches de 3 minutes séparées par 30 secondes de pause
 - o En 2^{ème} division : 2 manches de 2 minutes séparées par 30 secondes de pause
 - o En 3^{ème} division : 2 manches de 1 minute 30 séparées par 30 secondes de pause.

F. Le directeur de combat + rôle arbitre fédéral

- a) **Le directeur de combat** : personne en situation de handicap formée « Diplôme FFSA de directeur de combat. »
- b) Il est responsable, sur le tapis, du déroulement régulier du combat qu'il doit diriger selon les règles.
- c) Son coup de sifflet commence, interrompt et termine le combat.
- d) Il ordonne le retour des lutteurs sur le tapis au cas où ils en seraient sortis, ou la continuation du combat.
- e) Il procède à la désignation du vainqueur au public, sur indication de l'arbitre fédéral, en tenant un bras de chaque lutteur, le lutteur rouge à sa gauche et le lutteur bleu à sa droite, puis en levant le bras du vainqueur.
- f) **L'arbitre fédéral** : Indique la cotation des actions et indique le tombé
- g) Il porte 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.
- h) Il doit interrompre le combat rapidement en cas de saisie ou action dangereuses

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.

En division 1 : une seconde de maintien

En division 2 et 3 : l'arbitre scande de la main 2 secondes le tombé constaté, puis après avoir frappé le tapis de sa main, le siffle.

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 comme toute action se terminant dans la surface de protection n'est pas valable.

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 : il reprend, après une pause de 30'', 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° ou moins cette situation n'est pas encore une mise en danger (point mort) ;

Toute mise en danger contrôlée sera cotée 3 points pour un renversement, 2 points pour un retournement.

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 directement 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 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 et 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 entier dans la surface de protection. (sans être poussé volontairement par son adversaire)

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 directe par projection ou renversement.
- Pour toute prise exécutée en arraché du sol avec 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.

De manière générale toutes les prises et actions amorcées dans la surface centrale de lutte et terminées dans la zone rouge, 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. Avertissements

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 ou l'intégrité de l'adversaire (provoquer une fracture ou une luxation des membres...)
- Il est interdit 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 attribués après un combat

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

Lexique

Combat : Duel, action par laquelle on attaque ou on se défend.

Un sport de combat possède des règles visant notamment à garantir l'intégrité physique, et un arbitre pour faire appliquer les règles

Dans le cadre d'une relation duelle, 1 contre 1, activité d'opposition directe autorisant la préhension sur le corps de l'autre. L'objectif est de saisir l'autre pour le faire tomber et le retourner dos au sol.

Ceci dans le respect de son adversaire-partenaire, et de la règle d'or : "Ne pas faire mal"

Lutter :

- c'est enchaîner des actions et des réactions efficaces, mais sans brutalité, de façon à pouvoir immobiliser son adversaire de jeu sur le dos ou totaliser un maximum de points pour devenir le plus performant.
- c'est appliquer, sans les contester, les décisions de l'arbitre et tenir compte de toutes ses remarques, mais aussi d'obtempérer au coup de sifflet. (Toutefois si un des lutteurs est sourd, l'arbitre devra, en accord avec son entraîneur, trouver un moyen, par le toucher, afin de lui faire interrompre la lutte).
- c'est respecter l'arbitre et son adversaire, et en fin de combat, faire preuve de fair-play et de politesse en serrant la main de l'arbitre, de son adversaire et de l'éducateur-entraîneur de ce dernier.

Directeur de combat :

Le directeur de combat est une personne en situation de handicap mental ou psychique, qui a suivi une formation et obtenu une qualification « Diplôme FFSA de directeur de combat. »

Il est responsable, sur le tapis, du déroulement régulier du combat qu'il doit diriger selon les règles.

Pour ne pas trop complexifier les tâches, le rôle de cotation des prises est réalisé par un autre arbitre.

Ce dispositif permet ainsi de responsabiliser certains de nos lutteurs ayant acquis les compétences de directeur de combat, sans risquer de léser les compétiteurs dans la forte subtilité de cotation des actions.

Annexe II: Organisation des poules, tours et repêchages.

Modèles d'appariement FFL (Benjamins à seniors) :

Exemple : Inscription de 2 à 5 lutteurs : formule tournoi nordique

48 kg			
Junior Féminine			
□			
N°	NOM Prénom	Club	Comité
1			
2			
3			
4			
5			

TOURNOI NORDIQUE 2 à 5 lutteurs



APPARIEMENT

2 lutteurs
Tour 1 : 1-2

3 lutteurs
Tour 1 : 1-2
Tour 2 : 3-1
Tour 3 : 2-3

4 lutteurs
Tour 1 : 1-2, 3-4
Tour 2 : 1-3, 2-4
Tour 3 : 1-4, 2-3

5 lutteurs
Tour 1 : 1-2, 3-4
Tour 2 : 5-1, 2-3
Tour 3 : 4-1, 5-2
Tour 4 : 3-1, 4-5
Tour 5 : 2-4, 3-5

Pt Clt = Point de classement - Pt T. = Point technique

Tour 1		Pt Clt	Pt T.	Tour 1		Pt Clt	Pt T.
1				1			
2				2			
Tour 2				Tour 2			
Tour 3				Tour 3			
Tour 4				Tour 4			
Tour 5				Tour 5			

Classement	Club	Comité	Pt Clt
1e			
2e			
3e			
4e			
5e			

CRITERES DE CLASSEMENT

Celui qui a le plus de victoires est classé premier.
En cas d'égalité de victoires entre 2 lutteurs, leur combat direct détermine le lutteur classé avant l'autre.
En cas d'égalité de victoires entre plus de 2 lutteurs, on commence par classer le dernier du groupe des ex aequo en fonction des critères suivants jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 lutteurs :

- le moins de points de classement,
- le moins de victoires par tombé,
- le moins de victoires par supériorité,
- le moins de pts techniques marqués dans toute la compétition.

Lorsqu'il ne reste plus que 2 lutteurs à égalité, est classé 1er celui qui a gagné le combat entre eux.

Inscription de plus de 5 lutteurs : Tableau à double élimination

Exemple de tableau :

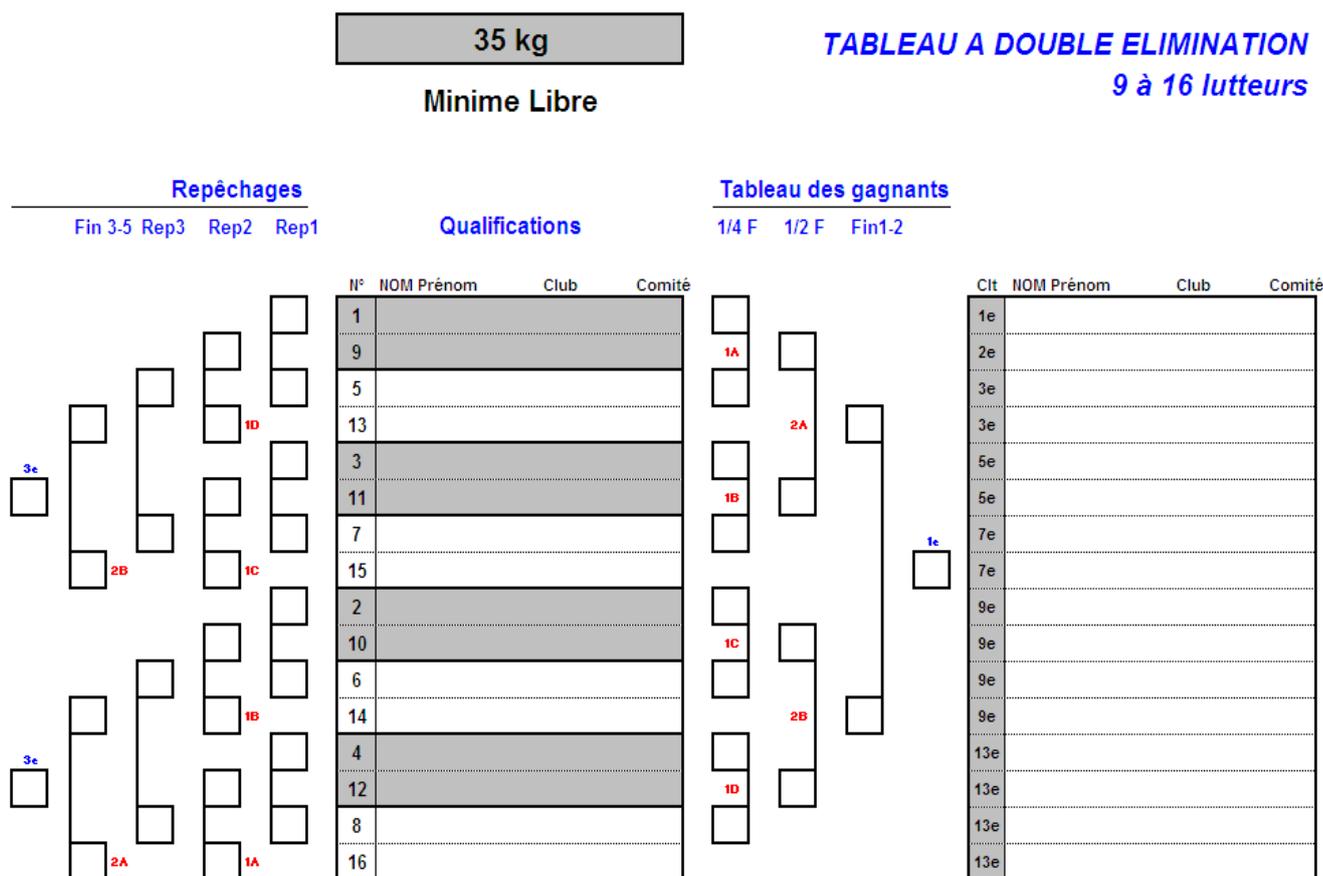


Tableau d'appariement à double élimination

Dans une catégorie de poids avec plus de 5 participants, il faut utiliser un tableau d'appariement à double élimination avec un tableau des gagnants et un tableau des repêchages. Le nombre de participants détermine le tableau à utiliser (8, 16, 32, etc.).

Tour de qualification : le 1^{er} tour correspond au tour de qualification dans lequel, selon le nombre de participants, il peut y avoir des lutteurs exempts.

Tableau des gagnants : chaque lutteur vainqueur ou exempt au tour de qualification passe dans le "tableau des gagnants".

Tableau des repêchages :

- Chaque lutteur perdant passe dans le tableau des repêchages.
- Le dernier tour de repêchage correspond à la place de 3^e à 5^e.
- Les exempts en repêchage sont qualifiés pour le tour de repêchage suivant.
- Un lutteur qui perd lors des repêchages est éliminé de la compétition.
- Les lutteurs perdants lors du même tour de repêchage sont classés ex-aequo

Afin d'éviter que 2 lutteurs ne se rencontrent à nouveau lors des derniers tours de repêchages (places 3^e à 5^e comprises) il faut inverser dans le tableau, de façon symétrique, les lutteurs « bleus ».

2. Afin de sélectionner la médaille de Bronze parmi les lutteurs classés 3^e ex-aequo un combat devra se dérouler pour les départager (sauf si le combat a déjà eu lieu dans les tours précédents).