



UNITED WORLD  
**WRESTLING**

# REGLES INTERNATIONALES 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 crocs-en-jambe et d'utiliser activement les jambes sur l'adversaire dans l'exécution de toute action.

Dans la lutte libre et la lutte féminine, par contre, il est permis de saisir les jambes de l'adversaire, d'effectuer des crocs-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).

La Beach Wrestling, le Pankration, la Lutte à la Ceinture, le Grappling et les Lutttes Traditionnelles font l'objet chacun d'un règlement spécifique.

Maintes fois modifiées et toujours modifiables, les règles énoncées ci-après doivent être connues et admises par tous les lutteurs, 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

<b>REGLES GENERALES</b> .....	<b>4</b>
ARTICLE 1 – OBJET .....	4
ARTICLE 2 – INTERPRETATION.....	4
ARTICLE 3 – CHAMP D’APPLICATION.....	4
<b>CHAPITRE 1 – STRUCTURES MATERIELLES</b> .....	<b>4</b>
ARTICLE 4 – LE TAPIS.....	4
ARTICLE 5 – L’UNIFORME.....	6
ARTICLE 6 – LICENCE DE COMPETITEUR.....	6
ARTICLE 7 – CATEGORIES D’AGE, DE POIDS ET DE COMPETITION .....	7
<b>CHAPITRE 2 – COMPETITIONS ET PROGRAMMES</b> .....	<b>9</b>
ARTICLE 8 – SYSTEME DE COMPETITION .....	9
ARTICLE 9 – PROGRAMME DES COMPETITIONS .....	13
ARTICLE 10 – CEREMONIES PROTOCOLAIRES.....	13
<b>CHAPITRE 3 – DEROULEMENT D’UNE COMPETITION</b> .....	<b>14</b>
ARTICLE 11 – PESEE .....	14
ARTICLE 12 – TIRAGE AU SORT .....	14
ARTICLE 13 – LISTE DE DEPART .....	15
ARTICLE 14 – APPARIEMENT .....	16
ARTICLE 15 – ELIMINATION DE LA COMPETITION .....	16
<b>CHAPITRE 4 – CORPS D’ARBITRAGE</b> .....	<b>17</b>
ARTICLE 16 – COMPOSITION .....	17
ARTICLE 17 – FONCTIONS GENERALES .....	17
ARTICLE 18 – TENUE DU CORPS D’ARBITRAGE.....	18
ARTICLE 19 – L’ARBITRE.....	18
ARTICLE 20 – LE JUGE.....	19
ARTICLE 21 – LE CHEF DE TAPIS.....	20
ARTICLE 22 – SANCTIONS ENVERS LE CORPS D’ARBITRAGE.....	21
<b>CHAPITRE 5 – LE COMBAT</b> .....	<b>21</b>
ARTICLE 23 – DUREE DU COMBAT .....	21
ARTICLE 24 – APPEL AU TAPIS.....	21
ARTICLE 25 – PRESENTATION DES LUTTEURS.....	21
ARTICLE 26 – START.....	22
ARTICLE 27 – INTERRUPTION DU COMBAT .....	22
ARTICLE 28 – FIN DU COMBAT .....	22
ARTICLE 29 – ARRET ET CONTINUATION DU COMBAT .....	23
ARTICLE 30 – TYPES DE VICTOIRES.....	23
ARTICLE 31 – L’ENTRAINEUR.....	24
ARTICLE 32 – LE CHALLENGE.....	25
ARTICLE 33 – CLASSEMENT PAR EQUIPE LORS DES COMPETITIONS INDIVIDUELLES.....	26
ARTICLE 34 – SYSTEME DE CLASSEMENT LORS DES COMPETITIONS PAR EQUIPE .....	26
<b>CHAPITRE 6 – POINTS D’ACTIONS ET DE PRISES</b> .....	<b>27</b>
ARTICLE 35 – APPRECIATION DE L’IMPORTANCE DE L’ACTION OU DE LA PRISE.....	27
ARTICLE 36 – MISE EN DANGER.....	28
ARTICLE 37 – MARQUAGE DES POINTS .....	29
ARTICLE 38 – PRISE DE GRANDE AMPLITUDE.....	29



<u>ARTICLE 39 – VALEURS ATTRIBUEES AUX ACTIONS ET AUX PRISES</u> .....	29
<u>ARTICLE 40 – DECISION ET VOTE</u> .....	31
<u>ARTICLE 41 – TABLEAU DES DECISIONS</u> .....	31
<b><u>CHAPITRE 7 – POINTS DE CLASSEMENT ATTRIBUES APRES UN COMBAT</u></b> .....	<b>32</b>
<u>ARTICLE 42 – POINTS DE CLASSEMENT</u> .....	32
<u>ARTICLE 43 – LE TOMBE</u> .....	32
<u>ARTICLE 44 – SUPERIORITE TECHNIQUE</u> .....	33
<b><u>CHAPITRE 8 – LUTTE NEGATIVE</u></b> .....	<b>33</b>
<u>ARTICLE 45 – LUTTE A TERRE DURANT LE COMBAT</u> .....	33
<u>ARTICLE 46 – LA ZONE DE PASSIVITE (ZONE ORANGE)</u> .....	34
<u>ARTICLE 47 – REGLES D’APPLICATION DE LA PASSIVITE (LUTTE LIBRE ET GRECO-ROMAINE)</u> .....	35
<b><u>CHAPITRE 9 – INTERDICTIONS ET PRISES ILLEGALES</u></b> .....	<b>37</b>
<u>ARTICLE 48 – INTERDICTIONS GENERALES</u> .....	37
<u>ARTICLE 49 – FUITES DE PRISES</u> .....	37
<u>ARTICLE 50 – FUITE DU TAPIS</u> .....	38
<u>ARTICLE 51 – PRISES ILLEGALES</u> .....	39
<u>ARTICLE 52 – INTERDICTIONS PARTICULIERES</u> .....	40
<u>ARTICLE 53 – CONSEQUENCES SUR LE COMBAT</u> .....	40
<b><u>CHAPITRE 10 – PROTET</u></b> .....	<b>40</b>
<u>ARTICLE 54 – LE PROTET</u> .....	40
<b><u>CHAPITRE 11 – MEDICAL</u></b> .....	<b>40</b>
<u>ARTICLE 55 – SERVICE MEDICAL</u> .....	40
<u>ARTICLE 56 – INTERVENTIONS DU SERVICE MEDICAL</u> .....	41
<u>ARTICLE 57 – DOPAGE</u> .....	41
<b><u>CHAPITRE 12 – APPLICATION DES REGLES DE LUTTE</u></b> .....	<b>42</b>



## REGLES GENERALES

### Article 1 - Objet

Etablies en exécution des dispositions des Statuts de United World Wrestling, du Règlement financier, du Règlement disciplinaire, du Règlement d'organisation des épreuves internationales et de tous les règlements spécifiques, les Règles Internationales 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 défaite, de classement, de pénalisation, d'élimination des concurrents, etc.
- Fixer les valeurs attribuables 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 internationales énoncées ci-après constituent le cadre dans lequel se manifeste le sport de la lutte dans tous ses styles.

### Article 2 - Interprétation

En cas de désaccord sur l'interprétation des dispositions d'un article du présent règlement, le Comité Exécutif de United World Wrestling 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 Jeux Olympiques, aux Championnats et à toutes les rencontres internationales organisées sous le contrôle de United World Wrestling.

A l'occasion de tournois internationaux, un système différent de compétition peut être appliqué à la condition d'avoir obtenu l'accord de United World Wrestling et de tous les pays participants.

## CHAPITRE 1 - STRUCTURES MATERIELLES

### Article 4 - Le tapis

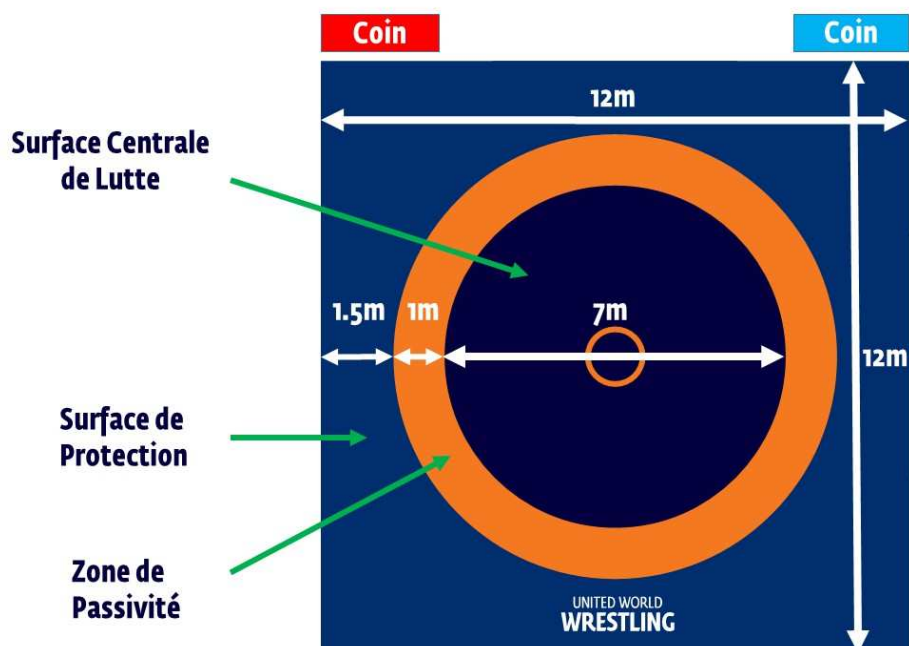
Un tapis neuf homologué par United World Wrestling, de neuf mètres de diamètre, entouré d'une garniture de même épaisseur et d'1m50 de largeur est obligatoire dans toutes les épreuves suivantes : Jeux Olympiques, Championnats et Coupes. Pour toutes les autres compétitions internationales, les tapis doivent être homologués mais pas obligatoirement neufs.

Pour les Jeux Olympiques et les Championnats du Monde, les tapis d'échauffement et d'entraînement doivent également être neufs et homologués par United World Wrestling et de même qualité que ceux de la compétition.

A l'intérieur du cercle de neuf mètres, tout autour de sa circonférence, est tracée une bande de couleur orange 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 orange mesure 1 mètre de large. La garniture est la surface de protection (1m50 de largeur).

Pour tous les Jeux Olympiques, Championnats du Monde et Championnats Continentaux, le tapis devra être monté sur une plate-forme élevée dont la hauteur ne devra pas excéder 1m10 ni être inférieure à 0m80. La marge de protection entre le tapis et la fin de la plateforme doit s'élever à 2 mètres de chaque côté. Si plus d'un tapis est utilisé, 2 mètres doivent séparer chaque tapis. La surface de protection devra être dans tous les cas d'une autre couleur que celle du tapis. Le plancher près du tapis devra être garni d'une couverture douce soigneusement fixée. Pour des raisons de sécurité, les écrans des scores doivent être placés sur des plateformes séparées, proche du (des) tapis.

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.

L'entraîneur de chaque athlète sera positionné du même côté du tapis. Le lutteur rouge occupera le côté gauche et le lutteur bleu le côté droit.

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

Tous les détails concernant le logo UWW et le logo du fournisseur de tapis doivent être adressés au Siège de United World Wrestling et doivent respecter le guide envoyé aux producteurs de tapis.



## Article 5 - L'uniforme

Pour lutter à une compétition de United World Wrestling, les athlètes de toutes les catégories d'âge doivent satisfaire au guide sur les uniformes de United World Wrestling. Ce guide a été produit pour laisser la place à des maillots innovants et en conformité avec les règles et les règlements de lutte.

### Responsabilité de conformité

Durant toutes les compétitions UWW les Fédérations Nationales sont responsables ; et pour les Jeux Olympiques les Comités Nationaux Olympiques sont responsables de s'assurer que les équipements portés et utilisés par les membres de leur délégation satisfont à ces règles.

### Considérations générales

Le maillot de lutte est l'uniforme standard utilisé dans tous les styles Olympiques.

Le maillot du lutteur doit être composé d'un tissu lisse sans aucun bord rugueux et qui ne présente aucun danger d'irritation, ni pour l'utilisateur, ni pour l'adversaire.

Le maillot doit permettre au lutteur d'exécuter toutes les actions et techniques possibles.

Veillez-vous référer au guide UWW sur les uniformes pour toutes les informations spécifiques qui touchent au maillot du lutteur comme les couleurs, emplacements des sponsors, protège oreille et chaussures.

### Violations

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 leur tenue n'est pas conforme. Si la tenue du lutteur ne satisfait pas aux exigences, sa fédération nationale sera sanctionnée à la fin de la compétition. Si un compétiteur se présente au tapis dans une tenue de la mauvaise couleur, 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 forfait.

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 doigts, 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, piercing, etc.
- Porter un soutien-gorge à armature métallique pour les femmes.

## Article 6 - Licence de compétiteur

Tout lutteur ou lutteuse cadet, junior et senior qui prend part aux Jeux Olympiques, Championnats du Monde, Coupes du Monde, Championnats, Coupes et Jeux Continentaux, Jeux Régionaux, Ligue Mondiale et Continentale, tournois internationaux inscrits au calendrier de United World Wrestling doit posséder la licence internationale de compétiteur, définie par un règlement particulier.

Tout lutteur vétérans participant aux Championnats du Monde et autres compétitions internationales doit également posséder la licence internationale de compétiteur.

Cette licence sert également d'assurance en cas d'accident survenu durant la compétition internationale à laquelle le lutteur ou la lutteuse participe pour les frais médicaux et d'hospitalisation.



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

Une demande de licence doit être passée au plus tard 2 mois avant la compétition dans laquelle le lutteur prendra part. Ceci afin d'avoir assez de temps pour que la procédure soit terminée et que la licence soit validée.

## **Article 7 - Catégories d'Age, de Poids et de Compétition**

### Catégories d'âge

Les catégories d'âge sont les suivantes:

Ecoliers	14-15 ans (dès 13 ans avec certificat médical et autorisation des parents)
Cadets	16-17 ans (dès 15 ans avec certificat médical et autorisation des parents)
Juniors	18-20 ans (dès 17 ans avec certificat médical et autorisation des parents)
Seniors U23	19-23 ans (dès 18 ans avec certificat médical et autorisation des parents)
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.

Pour les championnats seniors des moins de 23 ans, les règles et les catégories de poids senior seront utilisées.

Un certificat sur l'honneur pour chaque participant sera établi par le Président de la Fédération Nationale certifiant l'âge du compétiteur. Le certificat devra être établi suivant le modèle fourni par United World Wrestling et sur papier à en-tête de la Fédération Nationale.

Un compétiteur ne peut participer à une compétition que sous la nationalité qui figure sur sa licence. Si, à n'importe quel moment, il est constaté par United World Wrestling que la déclaration est fausse et qu'il y a eu tricherie, les mesures disciplinaires prévues à cet effet seront immédiatement appliquées envers la Fédération Nationale, le lutteur et le signataire du faux certificat.

Les lutteurs qui souhaitent changer de nationalité doivent se référer à la procédure décrite dans le Règlement International pour le changement de nationalité. Les lutteurs ne peuvent changer qu'une seule fois de nationalité. Une fois le changement de nationalité effectué, ils ne pourront plus lutter pour leur ancien pays ni aucun autre pays dans une compétition officielle de United World Wrestling.

Chaque lutteur licencié qui participe à une compétition autorise automatiquement United World Wrestling à diffuser son image filmée ou photographiée pour la promotion de la compétition ou de celles à venir. Si un lutteur refuse cette disposition, il devra le faire à l'inscription et pourra être, dans ce cas interdit de participation à la compétition.





## Catégories de poids

Les catégories de poids pour la **Lutte Libre** et la **Lutte Gréco-romaine** sont les suivantes (en kilogrammes) :

### SENIORS, U23 ET JUNIORS

Lutte libre	Lutte gréco-romaine
1. 57 kg	1. 55 kg
2. 61 kg	2. 60 kg
3. 65 kg	3. 63 kg
4. 70 kg	4. 67 kg
5. 74 kg	5. 72 kg
6. 79 kg	6. 77 kg
7. 86 kg	7. 82 kg
8. 92 kg	8. 87 kg
9. 97 kg	9. 97 kg
10. 125 kg	10. 130 kg

### CATEGORIES OLYMPIQUES\*

Lutte libre	Lutte gréco-romaine
1. 57 kg	1. 60 kg
2. 65 kg	2. 67 kg
3. 74 kg	3. 77 kg
4. 86 kg	4. 87 kg
5. 97 kg	5. 97 kg
6. 125 kg	6. 130 kg

\* Incluant les tournois qualificatifs pour les Jeux Olympiques

### ECOLIERS

1. 34-38 kg
2. 41 kg
3. 44 kg
4. 48 kg
5. 52 kg
6. 57 kg
7. 62 kg
8. 68 kg
9. 75 kg
10. 85 kg

### CADETS

1. 41-45 kg
2. 48 kg
3. 51 kg
4. 55 kg
5. 60 kg
6. 65 kg
7. 71 kg
8. 80 kg
9. 92 kg
10. 110 kg

Les catégories de poids pour la **Lutte Féminine** sont les suivantes (en kilogrammes) :

### SENIORS, U23 ET JUNIORS

1. 50 kg
2. 53 kg
3. 55 kg
4. 57 kg
5. 59 kg
6. 62 kg
7. 65 kg
8. 68 kg
9. 72 kg
10. 76 kg

### CATEGORIES OLYMPIQUES\*

1. 50 kg
2. 53 kg
3. 57 kg
4. 62 kg
5. 68 kg
6. 76 kg

\*Incluant les tournois qualificatifs pour les Jeux Olympiques

### ECOLIERES

1. 29-33 kg
2. 36 kg
3. 39 kg
4. 42 kg
5. 46 kg
6. 50 kg
7. 54 kg
8. 58 kg
9. 62 kg
10. 66 kg

### CADETS

1. 36-40 kg
2. 43 kg
3. 46 kg
4. 49 kg
5. 53 kg
6. 57 kg
7. 61 kg
8. 65 kg
9. 69 kg
10. 73 kg



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 de poids, 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 pour les poids lourds, catégorie dans laquelle le lutteur devra peser obligatoirement plus de 97 kg pour la Lutte Libre et la Lutte Gréco-romaine et plus de 72 kg pour la Lutte Féminine.

## Catégories de compétitions

Les compétitions internationales des différentes catégories d'âge sont les suivantes :

<b>Ecoliers 14 - 15 ans</b>	Compétitions Internationales	(bilatérales et régionales)
<b>Cadets 16 - 17 ans</b>	Compétitions Internationales Championnats Continentaux Championnats du Monde	(chaque année) (chaque année)
<b>Juniors 18 - 20 ans</b>	Compétitions Internationales Championnats Continentaux Championnats du Monde	(chaque année) (chaque année)
<b>Senior Moins de 23 ans (19-23 ans)</b>	Championnat Continental Championnat du Monde	(chaque année) (chaque année)
<b>Seniors 20 ans et plus</b>	Compétitions Internationales Championnats Continentaux Coupes Continentales des Nations Championnats du Monde Coupe du Monde Matches défis Super Stars matches Jeux Olympiques	(chaque année) (chaque année) (chaque année) (chaque année) (sur demande) (sur demande) (tous les 4 ans)
<b>Vétérans 35 ans et plus</b>	Compétitions selon programme Catégories et règlements spécifiques	(chaque année)

## CHAPITRE 2 - COMPETITIONS ET PROGRAMMES

### Article 8 - Système de compétition

Les compétitions se déroulent d'après le système d'élimination directe avec un nombre idéal de lutteurs soit : 4, 8, 16, 32, 64 etc. Si dans une catégorie il n'y a pas le nombre idéal de lutteurs, il faut disputer les matches de qualification.

L'appariement se fait dans l'ordre des numéros tirés au sort. Tous les lutteurs ayant perdu contre les deux finalistes sont repêchés. Il y a deux groupes séparés de repêchage : un composé des perdants contre le premier finaliste et un composé des perdants contre le deuxième finaliste. Les matchs de repêchage commencent avec les lutteurs qui ont perdu au premier tour (y compris les matchs du tour préliminaire) contre un des deux finalistes jusqu'aux perdants des demi-finales, en ligne directe. Les vainqueurs des deux derniers matchs de repêchage reçoivent chacun la médaille de bronze.

Chaque catégorie de poids se déroule sur deux jours. Le tirage au sort a lieu pour chaque catégorie, la veille du début de la catégorie concernée.



Le contrôle médical et la première pesée se déroulera le matin de la catégorie concernée. Les athlètes qualifiés pour les finales et les repêchages seront à nouveau pesés le deuxième matin de la catégorie concernée. Une tolérance de poids de 2kg sera autorisée pour cette seconde pesée.

Pour les compétitions où moins de 16 athlètes sont inscrits, la catégorie de poids peut être organisée sur un jour. Si c'est le cas, le contrôle médical et la pesée restent programmés le matin de la compétition et le tirage au sort peut être organisé pendant la pesée.

La compétition se décompose de manière suivante :

Premier jour :

- Matches de qualification (tours préliminaires)
- Tours éliminatoires

Deuxième jour :

- Matches de repêchage
- Matches de finale

Exemple d'une compétition avec élimination directe

Prenons l'exemple d'une compétition avec 22 lutteurs dans une catégorie de poids. Les 22 lutteurs tirent au sort un numéro qui définira l'ordre de départ.

Pour pouvoir arriver au nombre idéal inférieur le plus proche permettant l'application du système d'élimination directe (16 lutteurs), il faut disputer les matches de qualification. Dans notre exemple, nous avons 6 lutteurs en plus du nombre idéal de 16. Les matches de qualification sont donc disputés par les 6 lutteurs qui ont tiré les numéros les plus élevés après 16, soit les numéros 17, 18, 19, 20, 21 et 22 et par les 6 lutteurs qui ont tiré les numéros précédant directement le 17, soit les numéros 16, 15, 14, 13, 12 et 11. Suivant le principe de l'appariement dans l'ordre des numéros tirés, nous avons donc les matches :

- Numéro 11 contre numéro 12, match numéro 1
- Numéro 13 contre numéro 14, match numéro 2
- Numéro 15 contre numéro 16, match numéro 3
- Numéro 17 contre numéro 18, match numéro 4
- Numéro 19 contre numéro 20, match numéro 5
- Numéro 21 contre numéro 22, match numéro 6

Les vainqueurs de ces 6 matches de qualification entrent dans les tours éliminatoires de la compétition par élimination directe.

Après les matches de qualification, nous avons le nombre idéal de 16 lutteurs. Les 16 lutteurs qui disputent les tours éliminatoires sont les 10 lutteurs qui ont tiré les numéros de 1 à 10 et les 6 lutteurs qui ont gagné les matches de qualification, soit les numéros 12, 13, 15, 17, 19 et 22 (pour faire 16). Toujours suivant le principe de l'appariement dans l'ordre des numéros tirés, le 1er tour éliminatoire se déroule comme suit :

- Numéro 1 contre numéro 2, match numéro 1
- Numéro 3 contre numéro 4, match numéro 2
- Numéro 5 contre numéro 6, match numéro 3
- Numéro 7 contre numéro 8, match numéro 4
- Numéro 9 contre numéro 10, match numéro 5
- Numéro 12 contre numéro 13, match numéro 6
- Numéro 15 contre numéro 17, match numéro 7
- Numéro 19 contre numéro 22, match numéro 8

Comme il est dit plus haut, tous les lutteurs (lutteuses) qui ont perdu contre les deux finalistes ont droit au repêchage. Les lutteurs qui ont perdu contre le finaliste numéro 5 sont les suivants :

- Numéro 6 (perdant du 1er tour)
- Numéro 7 (perdant du 2ème tour)
- Numéro 3 (perdant du 3ème tour)



Les lutteurs qui ont perdu contre le finaliste numéro 15 sont les suivants :

- Numéro 16 (perdant à la qualification)
- Numéro 17 (perdant du 1er tour)
- Numéro 19 (perdant du 2ème tour)
- Numéro 12 (perdant du 3ème tour)

## DEUXIEME JOUR

Le repêchage commence avec les lutteurs qui ont perdu contre les finalistes au niveau le plus bas de compétition.\*

1er match : numéro 6 (perdant du 1er tour) contre numéro 7 (perdant du 2ème tour)

2ème match : numéro 6 (vainqueur du 1er match) contre numéro 3 (perdant du 3ème tour)

Le lutteur 6 est le vainqueur du groupe de repêchage des lutteurs qui ont perdu contre le finaliste numéro 5.

On procède de la même façon avec les lutteurs qui ont perdu contre le finaliste numéro 15.

1er match : numéro 16 (perdant à la qualification) contre numéro 17 (perdant du 1er tour)

2ème match : numéro 16 (vainqueur du 1er match) contre numéro 19 (perdant du 2ème tour)

3ème match : numéro 16 (vainqueur du 2ème match) contre numéro 12 (perdant du 3ème tour)

Le lutteur numéro 16 est le vainqueur du groupe de repêchage des lutteurs qui ont perdu contre le finaliste numéro 15.

\* Les tours de repêchage commencent en fonction du nombre d'athlètes dans la branche du haut et dans celle du bas. Dans l'exemple mentionné ci-dessus, le groupe de repêchage du bas (branche du bas) a 4 lutteurs et le groupe du haut (branche du haut) 3 lutteurs. Le premier match de repêchage sera donc celui du groupe du bas. Si les deux groupes (branche du haut et du bas) ont le même nombre de lutteurs en repêchage, le premier combat sera celui du groupe du haut (branche du haut).

Les deux finalistes des tours éliminatoires, soit les numéros 5 et 15, participent au match pour la 1ère et la 2ème place. Les deux vainqueurs des deux derniers matchs de repêchage (les numéros 6 et numéro 16) reçoivent chacun la médaille de bronze. Les perdants des deux finales pour les médailles de bronze sont classés 5<sup>èmes</sup> ex æquo.

### Critères de classement

A partir de la 7ème place, 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 « tombé »
- Le plus de victoires de match par supériorité
- Le plus de points techniques marqués dans toute la compétition
- Le moins de points techniques donnés dans toute la compétition

Si les lutteurs ne peuvent pas être départagés avec les critères ci-dessus, ils seront classés ex æquo.

Les lutteurs qui participent au repêchage seront classés en fonction des points de classement acquis durant toute la compétition, match de qualification et repêchage compris.

### Compétition avec moins de 8 athlètes (Tournoi nordique)

Si moins de 6 lutteurs sont inscrits dans une catégorie, un groupe sera formé et chaque lutteur du groupe s'affronteront. Dans un format de compétition sur deux jours, le dernier tour sera organisé lors du deuxième jour.



## Critères de classement pour tournoi nordique

Dans le tournoi nordique celui qui a le plus de victoires est classé premier.

En cas d'égalité du nombre de victoire(s) entre deux lutteurs, leur combat direct déterminera leur rang.

En cas d'égalité du nombre de victoire(s) entre plus de deux lutteurs, le classement sera établi en fonction des critères suivants :

- Le plus de points de classement entre les athlètes ex-aequo
- Le plus de victoires par tombé entre les athlètes ex-aequo
- Le plus de victoires de matchs par supériorité entre les athlètes ex-aequo
- Le plus de points techniques marqués dans toute la compétition
- Le moins de points techniques donnés dans toute la compétition
- Le numéro de tirage au sort le plus bas

Le résultat de la confrontation directe entre les deux derniers ex-aequo ne sera plus pris en considération si plus de 2 lutteurs ont le même nombre de victoires.

Si une catégorie de poids se compose de 6 ou 7 lutteurs, la compétition débutera par une phase avec deux groupes.

## Procédure du tirage au sort

Le lutteur qui tirera le numéro le plus bas sera dans le groupe A. Le lutteur qui tirera le deuxième numéro le plus bas sera dans le groupe B, et ainsi de suite.

Exemple :

Pays	Numéros tirés
FRA	20
SUI	12
RUS	08
GUA	45
AUS	88
TUN	02

GROUPE A	GROUPE B
TUN (02)	RUS (08)
SUI (12)	FRA (20)
GUA (45)	AUS (88)

Comme mentionnés plus haut, chaque lutteur affrontera tous les athlètes de son groupe (le système du tournoi nordique sera utilisé comme critère pour établir le classement de chaque groupe). Le classement des deux groupes permettra de définir les affiches des demi-finales.

Les matches de demi-finale se composeront comme cela :

- Le premier du groupe A contre le deuxième du groupe B
- Le deuxième du groupe A contre le premier du groupe B

Le match pour la médaille d'or se jouera entre les deux vainqueurs des demi-finales et le match pour la médaille de bronze se disputera entre les deux perdants des demi-finales.

Une seule médaille de bronze sera attribuée dans ce genre de situation.



## Article 9 - Programme des compétitions

La durée des Jeux Olympiques est de 7 jours sur 3 tapis.

La durée des Championnats du Monde seniors est de 9 jours, sur 4 tapis et la durée des Championnats du Monde juniors est de 7 jours sur 3 tapis. Toutefois en fonction des inscriptions reçues, il pourra être ajouté ou retiré un tapis pour tous les types de compétition, en accord avec United World Wrestling.

En principe pour tous les types de compétition, la durée des sessions ne doit pas dépasser trois heures.

A l'exception des compétitions de United World Wrestling télévisées, tous les matchs pour la 1ère et 2ème place doivent se dérouler sur un seul tapis. Les matchs pour les 3 - 5 peuvent se dérouler sur deux tapis.

Pour les compétitions télévisées, toutes les finales (or, bronze et bronze) doivent se dérouler sur un seul tapis afin que tous les combats soient diffusés.

## 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.

1er	Or + diplôme
2ème	Argent + diplôme
3èmes	Bronze + diplôme

Aux Championnats du Monde, chaque champion recevra la ceinture de Champion du Monde

Seulement une médaille de bronze sera attribuée dans les catégories de poids où le système nordique est utilisé.

Dans le but d'organiser les finales de la meilleure des manières et de laisser du temps aux athlètes pour s'habiller correctement, les cérémonies des médailles se dérouleront dans cet ordre :

Catégorie 1	match 1 pour la médaille de bronze
Catégorie 1	match 2 pour la médaille de bronze
Catégorie 1	match pour la médaille d'or
Catégorie 2	match 1 pour la médaille de bronze
Catégorie 2	match 2 pour la médaille de bronze
Catégorie 2	match pour la médaille d'or

Catégorie 1 Cérémonie protocolaire

Catégorie 3	match 1 pour la médaille de bronze
Catégorie 3	match 2 pour la médaille de bronze
Catégorie 3	match pour la médaille d'or

Catégorie 2 Cérémonie protocolaire  
Catégorie 3 Cérémonie protocolaire

Dans des cas exceptionnels, cet ordre peut être modifié par United World Wrestling.



## CHAPITRE 3 - DEROULEMENT D'UNE COMPETITION

### Article 11- Pesée

Si des changements sont faits dans les inscriptions définitives par rapport aux inscriptions dans Athena, la liste des inscrits à jour doit être obligatoirement remise par le chef de délégation au secrétariat du comité d'organisation au plus tard à 12h00 le jour de la pesée. Aucune modification de cette liste ne sera acceptée passé ce délai.

Pour toutes les compétitions, la pesée est organisée chaque matin de la catégorie de poids concernée. Le premier matin, la pesée est organisée avec le contrôle médical est dure 30 minutes.

Le deuxième matin de la catégorie de poids concernée, seuls les lutteurs qui participent aux repêchages et aux finales se pèsent une seconde fois. Une tolérance de poids de 2 kilos sera autorisée pour cette deuxième pesée.

Aucun compétiteur ne pourra être accepté à la pesée s'il n'a pas été médicalement contrôlé dans les délais impartis fixés au règlement de la compétition concernée. Les compétiteurs doivent se présenter au contrôle médical et à la pesée avec la licence et l'accréditation.

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.

Les concurrents devront être en parfaite condition physique et présenter des ongles coupés très courts.

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 font le poids correspondant à la catégorie dans laquelle ils sont inscrits pour la compétition et qu'ils soient en règle avec toutes les dispositions prévues à l'article 5 "L'uniforme". Ils sont également tenus 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.

Les arbitres responsables de la pesée recevront les résultats du tirage au sort et seront seulement autorisés à contrôler les athlètes qui sont présents sur cette liste.

### 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 au plus tard le jour précédant le jour de la compétition. Le tirage au sort doit être ouvert aux médias. Le système de gestion des compétitions de United World Wrestling doit être utilisé pour le tirage au sort et pour la gestion de toutes les compétitions internationales de United World Wrestling.

Si le système de gestion des compétitions de United World Wrestling ne peut pas être utilisé, des jetons numérotés correspondants au nombre de compétiteurs inscrits doivent être enfermés dans une urne, sac ou tout objet similaire. Si un autre système est utilisé, il doit garantir toute différenciation.

Le chef d'équipe (ou son remplaçant) tire le numéro de son athlète, sur la base duquel il sera apparié. Si le chef d'équipe (ou son remplaçant) ne peut pas participer au tirage au sort pour une raison exceptionnelle, il doit informer l'organisateur. L'organisateur aura la responsabilité d'informer l'équipe UWW en charge du tirage au sort et le numéro de leur lutteur sera tiré par le Délégué Technique ou la personne responsable du tirage au sort.



**Important :** Dans le cas où, à l'occasion du tirage au sort, il serait constaté par le responsable de la pesée et du tirage au sort une erreur dans la procédure réglementaire ci-dessus, le tirage au sort de la catégorie sera annulé. Il sera procédé à nouveau au tirage au sort de cette catégorie avec l'accord du délégué technique.

Le délégué technique ou la personne responsable du tirage au sort doit signer et dater la feuille de tirage au sort/pesée qui fera foi en cas d'éventuelle contestation.

## **Position des athlètes têtes de série dans le tableau**

N° 1 : Il sera placé à la première position dans le tableau (au sommet de la partie du haut)

N° 2 : Il sera placé à la dernière position dans le tableau (au bas de la partie du bas)

N° 3 : Il sera placé au sommet de la partie du bas du tableau

N° 4 : Il sera placé au bas de la partie du haut du tableau

Si un tour qualificatif doit être effectué, les têtes de série seront les dernières à être appareillées. Si le nombre d'athlètes contraint les têtes de série à aussi effectuer un tour qualificatif, la tête de série N° 4 sera la première à être appareillée. La tête de série N° 3 suivra et pour finir la tête de série N° 2. Si nous devons aussi appareiller la tête de série N° 1, nous aurons donc un nombre parfait d'athlètes (08-16 ou 32).

### Exemple d'un tableau entre 17 et 32 athlètes :

Si le nombre d'athlètes inscrits se situe en 17 et 28 lutteurs, les têtes de séries ne feront pas le tour qualificatif. Les combats du tour qualificatifs seront appareillés du bas du tableau au sommet, tout en évitant les 4 têtes de série.

Si 29 athlètes sont inscrits, la tête de série N° 4 participera au tour qualificatif.

Si 30 athlètes sont inscrits, les têtes de série N° 4 et N° 3 participeront au tour qualificatif.

Si 31 athlètes sont inscrits, les têtes de série N° 4, N° 3 et N° 2 participeront au tour qualificatif.

Si 32 athlètes sont inscrits, nous avons un nombre parfait et la compétition débutera au 1/16 de finales, pour tous les athlètes.

Ce schéma sera aussi suivi pour les tableaux qui comprennent de 9 à 16 athlètes. De la même manière, les 4 têtes de série seront protégées d'un tour de qualification si la catégorie de poids concerne plus de 32 athlètes.

Si une ou plusieurs têtes de série ne sont pas présents (remplacé ou pas inscrit), la tête de série classée après elle prendra sa place. Aucun autre athlète ne prendra la place d'une tête de série.

### Exemple d'un tableau sans une tête de série :

Si la tête de série N° 1 n'est pas présente, la tête de série N° 2 prendra sa place. La tête de série N° 3 prendra la place de la tête de série N° 2 et la tête de série N° 4 prendra la place de la tête de série N° 3. Aucun autre athlète ne prendra la place de la tête de série N° 4. Pour résumé, si une tête de série n'est pas présente, les têtes de série suivantes seront remontées. Si la tête de série N° 4 n'est pas présente, sa place sera libre et sera tirée au sort.

Aucune tête de série ne sera prise en compte dans un tournoi nordique (moins de 8 athlètes).

### Appariement :

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

Quand un évènement se composera de têtes de série (2 ou 4), la sélection de ces têtes de série sera expliquée dans une circulaire qui sera envoyée à toutes les Fédérations Nationales.

## **Article 13 - Liste de départ**

Si un ou plusieurs compétiteurs ne se sont pas présentés à la pesée ou sont trop lourds, leur(s) adversaire(s) gagnera le combat par forfait. AUCUN autre appariement ne sera effectué une deuxième fois le jour de la compétition.





## **Article 14 - Appariement**

Les lutteurs sont appariés dans l'ordre des numéros tirés à la pesée. Un document fixant le protocole et l'horaire des épreuves devra être établi et fournira toutes les précisions utiles sur le déroulement prévisible de la compétition.

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. Voir tableau en annexe de ce règlement.

Le matin du deuxième jour de la catégorie de poids concernée, les athlètes qualifiés pour les repêchages et les finales seront à nouveau pesés (tolérance de poids de 2 kg).

Si les deux finalistes ne font pas le poids, ils seront remplacés par les lutteurs qui ont perdu contre eux en demi-finale. Les repêchages resteront les mêmes (avec simplement un tour en moins).

Si l'un des deux finalistes ne fait pas le poids, il sera remplacé par le lutteur qui a perdu contre lui en demi-finale. Ce lutteur combattra donc pour la médaille d'or. Les repêchages resteront les mêmes (avec simplement un tour en moins dans la partie de tableau concernée).

Les lutteurs qui, le deuxième jour, ne se présentent pas à la pesée ou sont trop lourds seront classés en fonction de leurs points gagnés lors de la première journée.

## **Article 15 - Elimination de la compétition**

Le lutteur qui a subi une défaite est éliminé et classé en fonction des points de classements marqués, à l'exception des lutteurs qui ont subi une défaite contre un des deux finalistes, puisqu'ils participent au repêchage pour le classement de la 3ème ou 5ème place.

Après la pesée officielle, si un lutteur, sans avis médical signé par le médecin de United World Wrestling ou le médecin de la compétition et sans en aviser le secrétariat de la compétition, ne se présente pas devant son adversaire à l'appel de son nom, il aura perdu son match par forfait, sera éliminé et classé sans rang. Son adversaire aura match gagné.

Si un lutteur simule une blessure afin de ne pas rencontrer un adversaire pour des raisons politiques et que les médecins de United World Wrestling peuvent en apporter la preuve, il sera disqualifié et classé sans rang avec l'annotation « Dsq » à côté de son nom.

Un lutteur qui commet une faute manifeste contre le fair-play, l'esprit et la conception de la lutte totale et universelle défendue par United World Wrestling, 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 sera classé sans rang avec l'annotation « Dsq » à côté de son nom.

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 les deux demi-finalistes sont disqualifiés pour brutalité durant le même match, ils seront éliminés et les perdants de leurs quarts de finales se rencontreront en demi-finale. Les repêchages seront ensuite modifiés en suivant le résultat de cette demi-finale.

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 sera classé sans rang, avec la mention « DSQ » au côté de son nom.

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. Dans ce cas de figure, seule un lutteur occupera la 5<sup>ème</sup> place du classement. Pour le restant du classement, les autres lutteurs remontent d'un rang.

Dans le cas d'un contrôle de dopage positif lors d'une compétition par équipe, le pays de l'athlète en faute sera disqualifié et placé dernier du classement, sans rang et avec une mention « DSQ » à côté de son drapeau.

## CHAPITRE 4 - CORPS D'ARBITRAGE

### Article 16 - Composition

Dans toutes les compétitions, le corps d'arbitrage pour chaque match se compose ainsi :

- 1 chef de tapis
- 1 arbitre
- 1 juge

Les modalités de qualification ou de désignation de ces trois officiels sont fixées par le Règlement du Corps d'Arbitrage International. 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 ne peut en aucun cas être composé de deux officiels de même nationalité. De plus, il est strictement interdit à un membre du corps d'arbitrage de remplir sa fonction lors des matchs disputés par ses compatriotes.

Le corps d'arbitrage doit prendre toutes les décisions à la majorité de deux contre un ou 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 et du chef de tapis reflète exactement la physiologie 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 le combat 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 de United World Wrestling, 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.

i) Lorsqu'un challenge est demandé par un entraîneur et confirmé par le lutteur, l'arbitre délégué (ou son représentant) et le chef de tapis visionnent l'action litigieuse sur le grand écran. Après discussion entre eux, l'arbitre délégué (ou son représentant) rend sa décision seul, sans consultation avec le corps d'arbitrage.

## Article 18 - Tenue du corps d'arbitrage

Le corps d'arbitrage (instructeur, arbitre, juge, chef de tapis et jury) doit être vêtu avec l'uniforme homologué par United World Wrestling.

La tenue doit être d'un modèle homologué par United World Wrestling. Le corps d'arbitrage ne peut pas porter le nom d'un sponsor. Cependant le numéro d'identification peut comporter le nom d'un sponsor de United World Wrestling.

## 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 poignet gauche une manchette de couleur rouge et sur le poignet droit une manchette de couleur bleue. Il indique avec les doigts les points correspondant à la valeur d'une prise après l'exécution de celle-ci (si elle est valable, si elle a été effectuée dans les limites du tapis, si un lutteur a été mis en danger, etc.), soit en levant le bras droit si c'est le lutteur 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.
- 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 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'eux si la lutte se déroule à terre.
- Ordonner rapidement et clairement la position dans laquelle la lutte doit être reprise lorsqu'il renvoie les lutteurs au 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 une 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.
- Être 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.
- Être prêt à siffler si les lutteurs s'approchent du bord du tapis.
- Ne pas interrompre le combat lors d'une situation de mise en danger, sauf si c'est une prise illégale.
- Empêcher strictement les lutteurs de saisir ou entrelacer les doigts.

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 demander d'abord l'avis du juge placé au bord du tapis, face au chef de tapis.
- De proclamer le lutteur vainqueur 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 8 points de différence en Lutte Gréco-romaine et 10 points de différence en Lutte Libre et en Lutte Féminine. 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 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 tombé, supériorité technique, 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 d'un combat.
- k) L'avertissement pour fuite de tapis, prise illégale ou brutalité seront signalés par un "0" dans la colonne du lutteur fautif.
- l) La passivité qui amène la période d'activité, sera signalée par un "P" dans la colonne du lutteur fautif. L'avertissement verbal sera signalé par un "V".

### Article 21 - 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) Le chef de tapis doit impérativement donner son accord pour qu'un tombé soit accordé.
- g) Le chef de tapis peut décider de l'interruption d'un combat s'il y a faute grave de l'arbitre.
- h) Il peut également interrompre le combat si une erreur de pointage flagrante est commise par l'arbitre et/ou le juge. Dans ce cas il demande la consultation. Le chef du tapis a le droit de revoir la preuve vidéo avec l'arbitre et le juge. Si le chef de tapis n'obtient pas une majorité lors de la consultation, il doit prendre position pour le juge ou l'arbitre. Cette consultation n'enlève pas le droit au challenge du lutteur.
- i) Lors d'un combat, lorsqu'un entraîneur estime qu'il y a une faute d'arbitrage et qu'il réclame un challenge pour son lutteur, le chef de tapis attend le moment où la lutte est au point mort et arrête le combat. L'arbitre délégué (ou son représentant) et le chef de tapis visionnent la séquence litigieuse au moyen de la vidéo. Si l'arbitre délégué (ou son représentant) estime que le corps d'arbitrage a raison, le chef de tapis veillera à ce qu'aucun autre challenge ne soit accordé durant le reste du match au lutteur qui a perdu le challenge.

Après le visionnage de la séquence, seul l'arbitre délégué (ou son représentant) rend sa décision. Sa décision est définitive et ne peut pas être contestée.



## Article 22 - Sanctions envers le corps d'arbitrage

Le Bureau de United World Wrestling, qui constitue le jury suprême, a le droit de prendre, à la majorité, 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 suspendre de la compétition pour une ou plusieurs sessions
- 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 23- Durée du combat

Pour les écoliers et cadets : deux périodes de 2 minutes avec une pause de 30 secondes entre les deux périodes.

Pour les juniors et seniors : deux périodes de 3 minutes avec une pause de 30 secondes entre les deux périodes.

Pour toutes les compétitions, les panneaux de chronométrage doivent obligatoirement afficher le temps de 6 à 0 minute (4 minutes pour les écoliers et cadets).

Le vainqueur est proclamé par l'addition des points des deux manches à la fin du temps réglementaire.

La supériorité technique évidente de plus de 8 points pour la Lutte Gréco-romaine et de 10 points pour la Lutte Libre et la Lutte Féminine donne la victoire et signifie la fin du combat.

Le tombé arrête automatiquement le match sans égard à la manche dans laquelle il se produit.

Lutte Libre et Lutte Féminine : La durée d'une manche est de 3 minutes. Si après 2 minutes dans la 1<sup>ère</sup> période aucun lutteur n'a marqué de points, l'arbitre doit obligatoirement désigner le lutteur passif.

### Article 24 - 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 vingt (20) 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 et annoncés en français et en anglais. Si après le troisième appel le lutteur ne se présente pas, il sera éliminé de la compétition et non classé. Son adversaire remporte le match par forfait.

### Article 25 - Présentation des lutteurs

Les finalistes pour la première et deuxième place de chaque catégorie de poids seront présentés et le présentateur annoncera leur palmarès au moment où ils se rendront sur le tapis.



## Article 26 - 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 qu'ils aient un mouchoir.

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

## Article 27 - 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 poursuivi 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. La décision du médecin de la compétition ne peut être contestée.

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 une action doit être interrompue par la faute d'un lutteur blessant volontairement son adversaire, le lutteur fautif sera disqualifié.

e) Si un lutteur interrompt le combat sans blessure visible ou sanglante, constatée par le médecin de la compétition, 1 point sera attribué à son adversaire. Le match devra reprendre immédiatement.

f) En cas de saignement d'un des lutteurs, l'arbitre ordonnera l'arrêt du combat pour arrêter le saignement. Un chronomètre sera enclenché dès que le médecin entre sur le tapis. Si le temps accumulé par les arrêts pour traiter le saignement d'un lutteur dépasse 4 minutes sur toute la durée du match, le chef de tapis ordonnera l'arrêt du match. Dans ce cas, le lutteur aura le match perdu et son adversaire aura match gagné sur blessure. Si le combat peut aller jusqu'à son terme, le chronomètre sera remis à zéro pour le prochain tour.

g) Après le traitement médical, le match reprend immédiatement dans la position qui était celle au moment de l'interruption.

## Article 28 - Fin du combat

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

La fin d'un combat intervient par supériorité technique (8 points d'écart en Lutte Gréco-romaine et 10 points d'écart en Lutte Libre).

Lorsqu'un lutteur obtient 8 points de plus que son adversaire en Lutte Gréco-romaine et 10 points de plus en Lutte Libre, il remporte le combat par supériorité. L'arbitre doit, dans tous les cas, attendre la fin de l'action : attaque, contre-attaque ou tombé si le lutteur est dans une position pouvant mener au tombé.

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 la salle 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 29 - 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 et qu'aucune action n'est exécutée.
- Si les lutteurs en prise pénètrent dans la zone de passivité 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 toutes les actions illicites telles que la fuite de prise, la fuite de tapis, les fautes commises par le lutteur attaquant ou les blessures causées à terre, le combat doit continuer en position à terre.

Dans toutes les actions illicites telles que la fuite de prise, la fuite de tapis, les fautes commises ou les blessures causées en position debout, le combat doit continuer en position debout.

Afin de protéger le lutteur attaquant, dans le cas où celui-ci soulève son adversaire du sol à partir d'une action au sol et que le lutteur attaqué empêche l'attaque par une action illicite, l'arbitre sanctionnera le lutteur en faute par un avertissement et 1 point, que le lutteur attaquant réussisse sa prise ou non. Dans ce cas, le combat continuera en position par terre. Si le lutteur attaquant réussit sa prise, il recevra aussi les points qu'il mérite.

Lorsqu'un challenge est demandé par un entraîneur, le chef de tapis interrompt le combat lorsque l'action est dans une situation neutre. Si le lutteur n'est pas d'accord avec la décision de l'entraîneur, il doit rejeter le challenge directement et le match se poursuit.

## **Article 30 - Types de victoires**

Un combat peut être gagné de la manière suivante :

- Par tombé
- Par blessure,
- Après 3 avertissements reçus par l'adversaire durant le combat
- Par supériorité technique
- Suite à un forfait
- Suite à une disqualification
- Aux points (en gagnant au minimum d'un point de plus que son adversaire après addition des deux périodes)

*\*Se référer à l'article 42 pour les détails de chaque victoire*

En cas d'égalité de points, le vainqueur sera déterminé en considérant successivement :

- la valeur de prise la plus haute et leur nombre ;
- le nombre d'avertissements le plus bas;
- le ou les dernier(s) point(s) technique(s) marqué(s).





Exemple :

Rouge	Bleu	Commentaire	Résultat
1 1 1	1 1 <u>1</u>	Dernier point technique marqué par le bleu	Bleu vainqueur
1 2	1 1 <u>1</u>	Dernier point technique marqué par le bleu mais le rouge a marqué une prise à 2 points	Rouge vainqueur
001 1 <u>1</u>	1 1 1 0	Dernier point technique marqué par le rouge, mais il a 2 avertissements, le bleu n'en a qu'un	Bleu vainqueur
1 1 1	1 <u>2</u> 0	Le bleu a marqué une prise à 2 points ce qui représente la valeur de prise la plus haute	Bleu vainqueur
1 1 <u>1</u> 0	1 2 0	Le rouge a marqué le dernier point technique, mais le bleu a marqué une prise à 2 points. Les lutteurs ont chacun un avertissement.	Bleu vainqueur
1 1 1 0 0	001 1 <u>1</u>	Les 2 lutteurs ont 2 avertissements chacun. Le bleu a marqué le dernier point technique	Bleu Vainqueur

Un lutteur qui reçoit 3 avertissements sur l'ensemble d'un match perd le combat. Le 3<sup>ème</sup> avertissement doit être donné unanimement par le corps d'arbitrage. Une demande de challenge doit être acceptée dans ce cas précis.

## Article 31 - L'entraîneur

Pendant le combat, l'entraîneur peut se tenir au bas du podium ou à une distance de deux mètres minimums du bord du tapis. Si le médecin UWW (ou le médecin de la compétition) l'autorise, il peut aider le traitement de la blessure de son lutteur. Hormis durant cette situation et durant la pause, il lui est strictement interdit de monter sur le tapis, sous peine d'être sanctionné par l'arbitre.

De plus, 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 a le droit de donner de l'eau à son lutteur uniquement durant la pause. Il est interdit au lutteur de recracher l'eau. Aucune autre substance quelle qu'elle soit ne pourra être donnée durant la pause ou durant le match.

Il est du devoir de l'entraîneur d'essuyer son lutteur pendant la pause. Dès la reprise du combat, son lutteur (sa lutteuse) ne devrait plus être transpirant.

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. Ses faits doivent être mentionnés sur la feuille des scores du match en question. Les lutteurs de l'équipe concernée auront cependant le droit à un autre entraîneur. La Fédération Nationale de l'entraîneur éliminé sera pénalisée selon les dispositions des règlements disciplinaires et financiers.



Un maximum de deux accompagnants sont autorisés à entrer sur l'aire de compétition avec le lutteur. Si une Fédération Nationale a un docteur dans son équipe, ils doivent utiliser la deuxième place s'ils veulent intervenir en cas de blessure.

## Article 32 - Le challenge

Le challenge est l'action par laquelle l'entraîneur est autorisé, au nom du lutteur, à demander l'arrêt du combat pour que l'arbitre délégué (ou son représentant) et le chef de tapis puissent visionner en vidéo une action dont le jugement est contesté. Cette possibilité existe uniquement dans les compétitions où le contrôle vidéo des combats est mis en place de manière officielle par United World Wrestling ou par le comité d'organisation.

L'entraîneur réclame le challenge en actionnant un bouton prévu à cet effet immédiatement après que le corps d'arbitrage ait attribué ou refusé les points à la situation contestée. Si le lutteur refuse la décision de l'entraîneur, il doit rejeter la contestation directement et le combat continue.

Si, durant une compétition, le système avec boutons prévu pour les entraîneurs pour le challenge n'est pas mis à disposition, l'organisateur mettra à disposition une mousse qui sera utilisée pour les demandes de challenge.

L'organisateur a également l'obligation d'utiliser le système de gestion des compétitions de United World Wrestling et de projeter la vidéo sur un grand écran (1 par tapis minimum) visible dans toute la salle. Cet écran peut être digital ou plus simplement relié à un projecteur sur la caméra qui filme le match.

En cas de problème technique majeur rendant le visionnage de l'action litigieuse impossible, la décision initiale du corps d'arbitrage sera appliquée et l'entraîneur concerné gardera son droit au challenge.

### Points spécifiques

Chaque lutteur a droit à un challenge par combat. Si l'arbitre délégué (ou son représentant), après avoir visionné le challenge, modifie la décision en faveur de l'athlète qui a demandé le challenge, le challenge pourra être réutilisé pendant le match par ce même lutteur.

Si l'arbitre délégué (ou son représentant) confirme la décision du corps d'arbitrage, le lutteur perd le challenge et son adversaire recevra 1 point technique.

Le chef de tapis demandera l'arrêt du match pour visionner le challenge dès que la situation sur le tapis arrivera à une situation neutre.

En cas de litige entre le corps d'arbitrage et l'entraîneur, le corps d'arbitrage est autorisé à refuser une demande de challenge seulement après approbation de l'arbitre délégué (ou son représentant). Le chef de tapis et/ou l'arbitre ne peut pas refuser un challenge.

Aucun challenge ne pourra être déposé pour des pénalités données suite à une lutte passive ou 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 (les demandes de challenges pour des attaques illégales, contre-attaques, action réalisée entre les dernières secondes du temps réglementaire et la fin du match, avant le tombé doivent être acceptées). S'il reste moins de 30 secondes dans un match de Lutte Libre et que le corps d'arbitrage convient à l'unanimité qu'un des lutteurs est passif, il pourra octroyer 2 points pour fuite de l'engagement. Si ce point devait décider du vainqueur du match, l'autre lutteur pourra demander un challenge.

Aucun challenge ne pourra être déposé après la fin du temps réglementaire d'une période, sauf si le pointage est marqué au tableau après le sifflet de l'arbitre ou si l'action se déroule juste avant que le temps soit terminé. L'entraîneur a 5 secondes à partir du moment où le score contesté est affiché sur le tableau officiel pour demander le challenge.



L'entraîneur qui demande le challenge doit le faire depuis sa place sans monter sur le tapis ou en s'approchant de l'arbitre, du juge ou du chef de tapis. En outre, l'entraîneur n'est pas autorisé à indiquer sa demande de challenge en jetant des objets sur le tapis.

Après avoir visionné la situation, l'arbitre délégué (ou son représentant), après avoir délibéré avec le chef de tapis, rend sa décision. Il intervient et donne sa décision dans tous les cas. Sa décision sera définitive et ne pourra pas être discutée.

Il est impossible de déposer un contre-challenge lorsqu'une décision finale a été proclamée.

## **Article 33 - 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
1er	25	7ème	8
2ème	20	8ème	6
3ème - 3ème	15	9ème	4
5ème - 5ème	10	10ème	2

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

*\* Au cas où un athlète est disqualifié et que le classement final se compose d'un seul athlète à la 5<sup>ème</sup> place, l'athlète classé 6<sup>ème</sup> recevra 9 points.*

Au cas où une catégorie se déroule selon le système nordique, le tableau ci-dessus est aussi utilisé. L'athlète classé à la 4<sup>ème</sup> place recevra 12 points et si un athlète est classé 6<sup>ème</sup>, il recevra 9 points.

Si plusieurs équipes ont le même nombre de points, ces équipes seront classées en suivant ces critères :

1. Le plus de premières places
2. Le plus de deuxièmes places
3. Le plus de troisièmes places
4. etc.

## **Article 34 - Système de classement lors des compétitions par équipe**

Une compétition par équipe se déroule en principe selon les catégories de poids officielles de United World Wrestling, à savoir 10 catégories. 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.

### **Si 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 3ème 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 points des deux rencontres
- Le total des points de classement après 2 matchs (matchs aller-retour)
- Le plus de victoires par tombé, forfait ou disqualification
- Le plus de victoires de matchs par supériorité
- Le plus de points techniques marqués dans toute la compétition
- Le moins de points techniques donnés dans toute la compétition
- L'issue du dernier match disputé

### 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 d'équipe et l'équipe perdante 0 point d'équipe.

S'il y a une égalité de points d'équipe entre deux équipes, leur classement sera déterminé sur la base de leurs rencontres directes.

En cas d'égalité du nombre de points d'équipe entre plus de deux équipes, le classement sera déterminé en fonction des critères suivants :

- Le plus de points de classement entre les équipes ex-aequo
- Le plus de victoires par tombé, forfait ou disqualification entre les équipes ex-aequo
- Le plus de victoires de matchs par supériorité entre les équipes ex-aequo
- Le plus de points techniques marqués dans toute la compétition
- Le moins de points techniques donnés dans toute la compétition
- Le numéro de tirage au sort le plus bas

Le résultat de la confrontation directe entre les deux dernières équipes ex-aequo ne sera plus pris en considération si plus de 2 équipes ont le même nombre de points d'équipe.

Dans une compétition par équipe, lorsqu'un match entre deux équipes se termine par une égalité (même nombre de victoire comme par exemple 5-5), le vainqueur sera désigné par l'examen successif des critères suivants :

- Le total des points de classement
- Le plus de victoires par tombé, forfait ou disqualification
- Le plus de victoires de matchs par supériorité
- Le plus de points techniques marqués durant le match
- Le moins de points techniques donnés durant le match
- L'issue du dernier match disputé

## CHAPITRE 6 - POINTS D' ACTIONS ET DE PRISES

### Article 35 - Appréciation de l'importance de l'action ou de la prise

Afin d'encourager la prise de risque, lorsqu'un lutteur fait une tentative de 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 et les deux lutteurs se relèveront immédiatement. 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.

La même action exécutée en position debout a toujours plus de valeur qu'en position par terre. La valeur de l'action se détermine toujours par rapport à la position du lutteur attaqué. Si le lutteur attaqué a au moins un genou à terre, sa position est jugée en tant que position par terre. La position du lutteur attaquant n'est pas importante quand il s'agit d'évaluer une prise.

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 le 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, les deux épaules du lutteur touchant simultanément et instantanément le tapis, n'est pas considéré comme un tombé (contrôle total de la touche par l'adversaire) (Article 43). Si le lutteur arrive en tombé instantané depuis la position debout suite à une action de son adversaire, l'attaquant recevra quatre points s'il démontre qu'il contrôle son adversaire dans l'action et son adversaire ne recevra pas 1 point pour un tombé instantané.
- 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, 4 ou 5 points). En cas de désaccord entre le juge et l'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 36 - 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 le 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 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 37 - 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 départ, prise illégale et brutalité sera signalé par (0). Après chaque avertissement (0), l'adversaire reçoit obligatoirement 1 point.

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

## **Article 38 - 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 sera considérée comme une prise de « Grande Amplitude ».

Dans la lutte à terre, tout arraché du sol exécuté par le lutteur attaquant est également considéré comme une prise de « Grande amplitude », que le lutteur attaqué retombe au tapis en position neutre (4 points) ou directement en mise en danger (5 points).

## **Article 39 - Valeurs attribuées aux actions et aux prises**

### **1 point**

- Au lutteur dont l'adversaire met un pied totalement dans la surface de protection (en position debout) sans exécuter une prise.

### **Clarification pour les sorties de tapis en position debout pour les deux styles :**

- Quand le lutteur attaquant, en débutant une prise, est le premier à être dans la surface de protection, les décisions suivantes s'appliquent :
  - Si le lutteur termine sa prise à la suite d'une action continue, il doit marquer les points requis - 1, 2, 4 ou 5 points.
  - Si le lutteur n'est pas capable de terminer sa prise, après avoir stopper l'action, l'arbitre doit attribuer un point à son adversaire.
  - Si le lutteur porte et contrôle son adversaire mais n'arrive pas à compléter l'action d'une manière continue, l'arbitre doit arrêter le combat mais il ne doit pas attribuer 1 point à son adversaire.



NB. Quand un lutteur pousse délibérément son adversaire dans la surface de protection sans action significative, il ne doit pas recevoir 1 point. S'il commet cela une deuxième fois, il sera pénalisé d'un avertissement (0) et de 1 point pour son adversaire.

- Au lutteur dont l'adversaire a stoppé le combat pour blessure mais sans saignement ou blessure visible.
- Au lutteur dont l'adversaire a demandé un challenge et dont la décision arbitrale n'a pas été changée.
- A l'adversaire du lutteur désigné comme passif et qui ne parvient pas à marquer de point durant la période de 30 secondes d'activité en Lutte Libre
- Renversement (contre-attaque par un lutteur dominé en position par terre)
- Au lutteur attaquant dont l'adversaire fuit la prise, le tapis, refuse le « départ », commet une action illégale ou une brutalité.
- Au lutteur attaquant dont l'adversaire fuit la prise hors du tapis et se retrouve en position de 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 dont l'adversaire, du dessus ou du dessous, refuse la position de départ « par terre » correcte.
- Au lutteur qui est empêché de terminer une action parce que son adversaire effectue une action illégale mais qui parvient finalement à terminer sa prise.
- Au lutteur dont l'adversaire reçoit une passivité en lutte gréco-romaine.

## 2 points

- Au lutteur qui amène son adversaire et contrôle ensuite son adversaire en passant derrière lui (trois points de contact : deux bras et un genou ou deux genoux et un bras ou la tête).
- Au lutteur qui exécute une prise correcte et complète qui amène son adversaire sur le ventre ou en position latérale ou en position par terre avec trois points de contact. Le lutteur défensif doit perdre le contrôle pendant la prise.
- Au lutteur qui exécute une action qui place le dos de son adversaire dans un angle de moins de 90 degrés, ce qui inclut quand son adversaire a un ou deux bras tendus.
- Au lutteur attaquant dont l'adversaire roule sur ses épaules.
- Au lutteur qui bloque son adversaire dans l'exécution d'une prise depuis debout dans une position de mise en danger.

## 4 points

- Au lutteur exécutant une prise debout qui amène son adversaire en position de mise en danger d'une manière continue et fluide.
- 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 d'une 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 quatre 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 un lutteur à terre qui arrache complètement son adversaire du sol et exécute une projection de grande amplitude qui amène ce dernier en position de mise en danger directe et immédiate.



## Article 40 - 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 ou après un challenge.

En cas de vote, le juge et le chef de tapis doivent s'exprimer au moyen d'un tableau électronique ou des palettes. Celles-ci sont au nombre de 11 pour la Lutte Gréco-romaine et pour la Lutte Libre. Elles sont peintes de couleurs différentes, bleu, blanc, rouge.

Une blanche, cinq rouges dont quatre numérotées 1, 2, 4, 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 pointage 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 41 - 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	-	2B	
4R	4R	-	4R	
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	
4R	2R	2R	2R	
2B	1R	2B	2B	

En cas d'infraction flagrante aux règles, le Chef de tapis doit demander une consultation.





## CHAPITRE 7 - POINTS DE CLASSEMENT ATTRIBUES APRES UN COMBAT

### Article 42 - 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) (VFA 5:0)
- Blessure (VIN 5:0)
  - o Si un athlète est blessé avant ou pendant un match et que la blessure a été constatée par le médecin UWW
- 3 avertissements dans le combat (VCA 5:0)
- Forfait (VFO 5:0) - voir article 15
  - o Si un athlète ne se présente pas au tapis
- Disqualification (DSQ 5:0) - voir article 15
  - o Si un athlète est disqualifié avant ou pendant le match pour comportement antisportif

4 points pour le vainqueur et 0 pour le perdant (VSU 4:0):

- Victoire par supériorité technique (8 points de différence en Lutte Gréco-romaine et 10 points de différence en Lutte Libre durant l'une des deux périodes) avec le perdant qui n'a marqué aucun point technique

4 points pour le vainqueur et 1 point pour le perdant (VSU1 4:1):

- Victoire par supériorité technique (durant l'une des deux périodes) avec le perdant qui a marqué des points techniques

3 points pour le vainqueur et 0 pour le perdant (VPO 3:0):

- Lorsque le lutteur gagne à la fin des deux périodes par 1 à 7 points en Lutte Gréco-romaine et 1 à 9 points en Lutte Libre, et que le perdant n'a marqué aucun point durant le combat

3 points pour le vainqueur et 1 point pour le perdant (VPO1 3:1):

- Lorsque le lutteur gagne par une victoire aux points à la fin du temps réglementaire et que le perdant a marqué 1 ou plusieurs points techniques

0 point pour le lutteur rouge et 0 point pour le lutteur bleu (2DSQ 0:0):

- Si les deux lutteurs sont disqualifiés pour violation des règles

### Article 43 - 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 orange, 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 y 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 44 - Supériorité Technique

A part le tombé et la disqualification, le combat doit être arrêté avant la fin du temps réglementaire sans égard au score lorsque :

- Une différence de 8 points en Lutte Gréco-romaine et 10 en Lutte Libre entre les lutteurs est établie.

Le combat ne pourra pas être interrompu pour attribuer la victoire par supériorité technique avant la fin complète de l'action (voir article 28).

Le chef de tapis doit signaler à l'arbitre lorsque la différence de 8 ou 10 points est atteinte. Après consultation entre les membres du corps d'arbitrage, l'arbitre proclame le vainqueur du match.

## CHAPITRE 8 - LUTTE NEGATIVE

### Article 45 - 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.

Tout en défendant les attaques et les prises du lutteur du dessus dans la lutte gréco-romaine, le lutteur du dessous n'est pas autorisé à placer plus d'une de ses mains sur le haut du corps de l'adversaire (torse ou n'importe quelle partie des bras de l'adversaire). En outre, le lutteur du dessous ne doit pas défendre avec les bras fermés ou bloquer avec les coudes et les genoux.

Il est interdit au lutteur attaquant de reprendre la lutte en sautant sur son adversaire. Si cette infraction est commise, l'arbitre doit, la 1<sup>ère</sup> fois, avertir le lutteur fautif et la 2<sup>ème</sup> fois lui donner un avertissement et **2 1** point et faire reprendre la lutte en position debout.

Par ailleurs, le lutteur dessus n'a pas le droit d'interrompre seul la lutte, ni de demander la reprise de la position debout.

#### Obligations en position parterre

La position initiale des lutteurs en position parterre avant que l'arbitre siffle est la suivante : Le lutteur du dessous doit se coucher sur le ventre au centre du tapis. Les bras doivent être tendus en avant et les jambes doivent être tendues vers l'arrière. Ni les bras ni les jambes peuvent être croisés. Les mains et les pieds du lutteur du dessous doivent toucher le tapis. Le lutteur du dessous n'est pas autorisé de bloquer le lutteur du dessus. Le lutteur du dessus est placé à côté de son adversaire, et, après que la position de parterre soit ordonnée, met ses deux mains sur le dos de son adversaire **sans aucune hésitation**. Il doit avoir ses deux genoux sur le tapis.

Après que l'arbitre a sifflé, le lutteur du dessous est autorisé à se défendre, en accord avec les règles. Il est spécialement interdit de sauter et fuir le lutteur attaquant, de se défendre en fermant ses bras ou bloquant avec les coudes et genoux mais aussi en utilisant activement les jambes pour se défendre. Cependant, le lutteur du dessous est autorisé à se lever après que l'arbitre a sifflé.



## Article 46 - La zone de passivité (zone orange)

La zone de passivité 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 de passivité) est valable quel que soit l'endroit où elle aboutit (zone de lutte, zone de passivité 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.

Une action qui ne donne pas de point dans la surface centrale de lutte, ne donne pas de point dans la zone de protection. Seulement 1 point pour sortie de tapis sera attribué au lutteur.

La règle générale pour les sorties de tapis, sans l'exécution complète d'une prise se résume à ce que le lutteur qui sort en premier perdra 1 point (ce qui veut dire que son adversaire marquera 1 point). Si les deux lutteurs sortent du tapis ensemble, l'arbitre devra déterminer quel lutteur a touché l'aire de protection en premier et attribuer un point à son adversaire.

Dans le cas où un lutteur exécute une prise, n'arrive pas à la concrétiser, et se retrouve dans l'aire de protection, au-dessous, en position neutre contrôlée par son adversaire (celui-ci n'a effectué aucun mouvement pour parvenir à cette position), il perdra un point car il est sorti de l'aire de compétition depuis la position debout. Dans le cas où il se retrouve sur son dos dans l'aire de protection avec un contrôle de son adversaire, il perdra 2 points.

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 de passivité 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 de passivité et y stagnent ou si sans action ils y engagent deux, trois ou quatre pieds, l'arbitre interrompt le combat et ramène les lutteurs au centre du tapis, 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 de passivité, l'arbitre n'interrompt pas le combat et attend que l'action soit terminée.

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 de passivité, 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 de passivité est valable, même si elle aboutit dans la surface de protection.



Pour toutes les actions amorcées à terre dans la zone de passivité 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 47 - Règles d'application de la passivité (Lutte Libre et Gréco-romaine)

### Procédure pour l'application des pénalités pour inactivité en Lutte Libre

Le rôle des arbitres, parmi d'autres devoirs vitaux, est d'évaluer et distinguer une action réelle d'une tentative feinte de perdre du temps.

- a. A chaque fois que le corps d'arbitrage est d'accord sur le fait qu'un lutteur bloque, verrouille les doigts, contrecarre son adversaire et/ou évite de lutter de manière générale : l'arbitre de tapis signale au lutteur « Mise en garde bleu ou rouge ». A la 1<sup>ère</sup> infraction, l'action est arrêtée brièvement pour donner un avertissement verbal : « Attention ». Deuxième infraction : l'action est arrêtée brièvement pour désigner le lutteur coupable et une période de 30 secondes avec score obligatoire débute. L'arbitre de tapis ne pourra pas interrompre le match durant une action viable que ce soit pour faire débiter la période d'activité ou pour y mettre fin. Une lampe correspondant au lutteur en faute s'allume. Cela notifie aux lutteurs, aux entraîneurs et au public qu'une « période d'activité » a commencé. Si l'un ou l'autre des lutteurs marque durant la période de pénalité de 30 secondes, aucun point de pénalité n'est attribué, seul(s) le ou les points techniques correspondant le sont. Si aucun lutteur ne marque, l'adversaire du lutteur désigné comme passif reçoit un point technique sans arrêter le combat.
- b. Si, après 2 minutes dans la première période, aucun des lutteurs n'a marqué, l'arbitre doit obligatoirement désigner un des lutteurs comme inactif (la même procédure décrite ci-dessus est suivie).
- c. Lorsqu'il reste moins de 30 secondes dans l'une ou l'autre des périodes et que les trois membres du corps d'arbitrage sont d'accord sur le fait qu'un lutteur se dérobe ou bloque son adversaire, ce dernier reçoit deux points (soit une fuite de prise). Cette situation peut faire l'objet d'un challenge.
- d. Si un lutteur débute une action quelques secondes avant les 2 minutes et que le pointage est toujours de 0:0, l'arbitre n'interrompra pas le combat et autorisera le lutteur à finir son action. Si l'action se termine avec un (des) point(s), le combat continuera sans interruption. Si l'action se termine sans point, l'arbitre arrêtera le combat et appliquera la période d'activité.

### Procédure pour l'application des pénalités pour inactivité en Lutte Gréco-romaine

La lutte active est définie par la recherche de contact avec l'adversaire, s'accrochant les uns les autres et en essayant de mettre en place une attaque. Les deux lutteurs sont toujours encouragés à être actifs.

Si seulement un lutteur produit de la lutte active, il sera récompensé. Dans de tels cas, son adversaire qui bloque et empêche la lutte active est déterminé comme passif et la procédure de passivité appropriée a lieu.



La procédure suivante est utilisée :

- **1<sup>ère</sup> passivité dans un match (indépendamment du lutteur)**, le lutteur actif reçoit 1 point et peut choisir entre la position par terre ou debout. La 1<sup>ère</sup> passivité du match ne peut pas être ordonnée avant 2 minutes.
- **2<sup>ème</sup> passivité dans un match (indépendamment du lutteur)**, le lutteur actif reçoit 1 point et peut choisir entre la position par terre ou debout. La 2<sup>ème</sup> passivité du match ne peut pas être ordonnée avant 4 minutes 30.
- **3<sup>ème</sup> et toutes les prochaines passivités dans un match (indépendamment du lutteur)**, le lutteur actif reçoit 1 point sans arrêter le combat.

En raison de temps limité d'un match en catégories écoliers et cadets, la passivité est ordonnée en accord avec la nécessité. Dans le cas d'un 0-0, la 1<sup>ère</sup> passivité doit être ordonnée au plus tard à 2 minutes 30.

Il existe trois scénarios où le corps d'arbitrage doit stimuler un match en ordonnant une passivité :

- a) Le score est de 0:0 après 2 minutes
- b) Les lutteurs sont à égalités et un lutteur est clairement plus actif
- c) Un lutteur gagne et son adversaire lutte trop défensivement

Un lutteur qui a marqué des points en position debout en exécutant des prises ne devrait pas être puni par une passivité. Par contre, si ce lutteur est inactif pendant un long moment et que son adversaire marque des points ou est beaucoup plus actif, il peut recevoir une passivité.

Les critères pour considérer un lutteur comme passif :

- Échapper à des attaques sans effectuer de contre-attaque
- Attraper les poignets de son adversaire sans démarrer une attaque
- Attaquer sans aucun contact direct avec son adversaire
- Reprendre la position initiale juste après avoir démarré une attaque
- Feindre d'attaquer (fausse attaque)
- S'échapper de la zone orange mais y rester
- Ne pas contrôler le centre du tapis
- Bloquer l'adversaire dans la zone orange
- Pas d'accrochage malgré la bonne position
- Une lutte défensive

## Clarification

Chaque passivité doit être confirmée par le chef de tapis. Si en appliquant une procédure de passivité une erreur flagrante est commise par l'arbitre et le juge, le chef de tapis doit intervenir.

Si un lutteur bloque, en gardant sa tête sur la poitrine de son adversaire, ses doigts entrelacés, ou en général évitant la lutte ouverte en position debout (refusant de revenir sur une position droite du haut du corps), l'arbitre déterminera ce lutteur comme étant négatif.

La lutte négative décrit chaque action qui est potentiellement dangereuse pour l'adversaire ou contraire au principe de base de fournir une lutte offensive et spectaculaire (par exemple, les doigts entrelacés, en évitant le contact).

La lutte négative doit être déclarée par l'arbitre par un premier signe clair (par exemple, "Rouge, pas de doigts !") et doit être confirmé par le chef du tapis.

Une fois confirmé, Un avertissement (0) et 1 point à son adversaire seront immédiatement attribués.



La lutte négative telle qu'elle est définie ci-dessus et dans les articles 48-51 ne doit pas être considérée comme de la passivité. Dans tous les cas, la lutte négative donne un avertissement et 1 point.

La passivité et la lutte négative doivent être distinguées. Il n'est pas possible de pénaliser la passivité par une lutte négative et vice versa. La passivité et la lutte négative sont clairement différentes.

Note : les procédures pour l'application de la passivité pour la lutte libre et la lutte gréco-romaine sont clairement différentes.

## **CHAPITRE 9 - INTERDICTIONS ET PRISES ILLEGALES**

### **Article 48 - 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.
- Saisir ou entrelacer les doigts pour bloquer l'adversaire et empêcher une lutte active

### **Article 49 - 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 orange. La fuite de prise sera pénalisée de la même manière que la fuite de tapis, c'est-à-dire :

**Fuite de prise en position à terre :**

- un avertissement au lutteur fautif (0)
- 1 point à l'adversaire
- reprise en position à terre

**Fuite de prise en position debout :**

- un avertissement au lutteur fautif (0)
- 1 point à l'adversaire
- reprise en position debout



## 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 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 à terre saute en avant pour éviter la saisie de prise de son adversaire, l'arbitre doit avertir à haute voix, ATTENTION NO 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 à terre.

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 1 point.

## **Article 50 - 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 en position à terre :

- 1 point et un avertissement à l'adversaire
- reprise en position à terre

Fuite de tapis en position de mise en danger :

- 1 point et un avertissement à l'adversaire
- reprise en position à terre

Fuite du tapis en position debout :

- 1 point et un avertissement à l'adversaire
- reprise en position debout

Lorsque l'un des lutteurs marche dans la zone orange du tapis pour la première fois, l'arbitre est obligé de l'avertir verbalement (orange / zone bleue). Les lutteurs sont obligés de retourner au centre du tapis. Si les lutteurs n'obéissent pas et restent dans la zone orange avec 3 pieds, l'arbitre doit arrêter le combat et ramener les lutteurs au centre du tapis. Si cela se déroule pendant une attaque, les points seront donnés au lutteur qui attaque même si les jambes des deux lutteurs sont dans la zone orange ou si une ou les deux jambes du lutteur attaqué est (sont) dans la zone de protection. Aucune contre-attaque effectuée dans la zone de protection ne sera admise et comptabilisée.

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 points à l'adversaire comme il est prévu pour les fuites de prise.



## Article 51 - Prises Illégales

Sont illégales et formellement interdites notamment les prises ou actions 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 et 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 générale, 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 1 point.
- Si un lutteur attaqué, par une action illégale empêche son adversaire de développer sa prise, il sera sanctionné par un avertissement et un point 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 de 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
- Donner les points correspondant à la prise, à son adversaire
- Demander l'avertissement
- Donner 1 point à l'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 un avertissement
- Donner 1 point à son adversaire
- La lutte reprend dans la même position où le combat aura été arrêté.





## **Article 52 - Interdictions 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 53 - 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 54 - 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.

Si le Président de United World Wrestling constate que le corps d'arbitrage ou le jury d'appel ont abusé de leur pouvoir pour modifier le résultat d'un match, il peut examiner la vidéo et avec l'accord du Bureau de United World Wrestling sanctionner les responsables selon les dispositions prévues dans le règlement du corps d'arbitrage international.

## **CHAPITRE 11 - MEDICAL**

### **Article 55 - 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 de United World Wrestling. Les exigences en matière médicale sont décrites dans un règlement ad hoc.



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, United World Wrestling ne peut être tenue responsable d'une blessure, de l'invalidité ou du décès d'un lutteur.

## **Article 56 - Interventions du service médical**

- a) Le médecin de United World Wrestling 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. Tout d'abord, le traitement des blessures ne doit être effectué que par le médecin de l'UWW. S'il a besoin de soutien, il peut permettre au médecin de l'équipe du lutteur ou de l'entraîneur du lutteur de le rejoindre.
- b) Il peut également faire cesser immédiatement un combat en déclarant l'un des lutteurs inaptes 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 ; si aucune blessure n'est constatée par le médecin de la compétition, l'arbitre réclame au juge ou au chef de tapis la sanction.
- c) Si un lutteur subit une blessure visible, le médecin disposera d'un temps nécessaire pour soigner le blessé et décidera si le lutteur peut continuer le combat ou non.
- d) Un maximum de 4 minutes sera alloué à chaque lutteur pour toute la durée du match pour que la blessure sanglante soit traitée. Les conséquences du dépassement de ce temps alloué sont décrites à l'article 27.
- e) 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. Seul le médecin délégué de la Commission Médicale de United World Wrestling peut exiger du corps d'arbitrage d'arrêter le match.
- f) Dans les compétitions internationales où la Commission Médicale de United World Wrestling n'est pas représentée, la décision d'interrompre le combat sera prise par le médecin de la compétition en consultation avec le délégué de United World Wrestling ou avec l'arbitre délégué de United World Wrestling et le médecin de l'équipe du lutteur blessé.
- g) Dans tous les cas, le médecin qui devra décider d'interdire à un lutteur de continuer le match devra être d'une nationalité différente de celle du lutteur concerné et de celle de son opposant et ne pas être intéressé dans la catégorie en cause. Dans l'éventualité où cette situation devait se produire, la décision sera déléguée à un autre médecin désigné par l'arbitre délégué.
- h) Toutes les blessures de premiers secours durant une compétition internationale de United World Wrestling, c'est-à-dire qui ne nécessitent pas une hospitalisation, sont à la charge du comité d'organisation. Celles qui nécessitent une hospitalisation sont couvertes par la licence assurance de United World Wrestling pour autant que la personne responsable du lutteur annonce le même jour le cas à l'adresse qui figure sur la licence de United World Wrestling.

## **Article 57 - Dopage**

En application des dispositions des statuts et afin de lutter contre le dopage, formellement interdit, United World Wrestling se réserve le droit, dans toutes les compétitions inscrites au calendrier officiel, de soumettre les lutteurs à des examens ou des tests. Cette disposition est obligatoire aux Championnats Continentaux et



du Monde suivant les règles de United World Wrestling, ainsi qu'aux Jeux Olympiques et Jeux Continentaux suivant les règles du C.I.O.

En aucun cas les compétiteurs ou les dirigeants ne pourront s'opposer à ce contrôle sous peine de sanctions prévues dans les Règles Antidopage d'United World Wrestling. La Commission Médicale de United World Wrestling décidera du moment, du nombre ou de la fréquence de ces examens de contrôle, lesquels seront pratiqués par tous les moyens qui lui sembleront utiles. Les prélèvements appropriés seront effectués sous le contrôle du médecin accrédité par United World Wrestling en présence d'un dirigeant du lutteur appelé à être testé.

La mise en place et les conséquences financières des contrôles antidopage sont à la charge du pays organisateur pour les tests en compétition. Les tests hors-compétition sont à la charge de United World Wrestling ou des Fédérations Nationales.

En cas de résultats d'analyse positifs, les sanctions prévues dans le Règlement Antidopage de United World Wrestling seront appliquées. United World Wrestling étant soumise à la convention de lutte contre le dopage signée avec la CIO et appliquée par l'Agence Mondiale Antidopage (AMA), tous les règlements, procédures et sanctions de celle-ci seront applicables par United World Wrestling.

L'organe judiciaire de recours dans le cas d'une sanction pour dopage prise à l'encontre d'un lutteur par United World Wrestling est le Tribunal Arbitral du Sport (TAS) à Lausanne (Suisse) après avoir épuisé, le cas échéant, toutes les possibilités de recours dans les règlements de United World Wrestling.

## **CHAPITRE 12 - APPLICATION DES REGLES DE LUTTE**

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

Le présent règlement a été élaboré en tenant compte de toutes les circulaires et informations distribuées par United World Wrestling. Il contient toutes les suggestions proposées par les organes auxiliaires et le Bureau et acceptées par le Congrès de United World Wrestling.

Le présent règlement est le seul document en vigueur faisant foi jusqu'au prochain Congrès qui sera appelé à statuer sur toutes modifications ou interprétations éventuelles décidées par le Bureau Exécutif.

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

Les Fédérations Nationales ont l'obligation de traduire le présent règlement dans leur langue officielle.

Chaque arbitre doit avoir aux compétitions un exemplaire dans sa langue et dans une des langues de United World Wrestling (français ou anglais).



UNITED WORLD  
**WRESTLING**