

FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES

REGLES INTERNATIONALES DE LUTTE

**LUTTE LIBRE
LUTTE FEMININE
LUTTE GRECO-ROMAINE**

Lausanne, 2002

AVANT-PROPOS LA LUTTE

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 présent règlement s'applique à tous les styles que connaît la lutte sous contrôle de la FILA

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 de la hanche, de faire des crocs-en-jambe et d'utiliser activement les jambes dans l'exécution de toute action.

Dans la lutte libre, par contre, il est permis de saisir les jambes de l'adversaire, d'effectuer des crocs-en-jambe et d'employer activement les jambes dans l'exécution de toute action.

Dans la lutte féminine les prises de clefs doubles (double Nelson) sont formellement interdites.

Les luttes traditionnelles pratiquées dans tous les pays du monde font l'objet de règlements spécifiques où elles sont pratiquées.

Maintes fois modifiées, 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.

FILA

FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES

REGLES INTERNATIONALES DE LUTTE

LUTTE GRECO-ROMAINE - LUTTE LIBRE - LUTTE FEMININE

REGLES D'ENSEMBLE

	Page
Article 1 OBJET	7
Article 2 INTERPRETATION	7
Article 3 CHAMP D'APPLICATION	7

CHAPITRE 1

Compétitions et programmes

Article 4 METHODE DE COMPETITION	8
Article 5 PROGRAMME DES COMPETITIONS	10

CHAPITRE 2

Structures matérielles

Article 6 CATEGORIES D'AGE - DE POIDS - COMPETITIONS	11
Article 7 LICENCE DE COMPETITEUR	13
Article 8 LA TENUE	14
Article 9 LE TAPIS	16
Article 10 SERVICE MEDICAL	17
Article 11 INTERVENTIONS DU SERVICE MEDICAL	17
Article 12 DOPAGE	18

CHAPITRE 3

Le corps d'arbitrage

Article 13 COMPOSITION	20
Article 14 LES FONCTIONS D'ENSEMBLE	20
Article 15 L'ARBITRE	21
Article 16 LE JUGE	23
Article 17 LE CHEF DE TAPIS	24
Article 18 LE CONTROLEUR DE TAPIS	24
Article 19 DECISION ET VOTE	25
Article 20 TABLEAU DES DECISIONS	26
Article 21 SANCTIONS ENVERS LE CORPS D'ARBITRAGE	27
Article 22 TENUE DES ARBITRES	28

CHAPITRE 4
Déroulement d'une compétition

	Page
Article 23 PESEE	29
Article 24 TIRAGE AU SORT	29
Article 25 LISTE DE DEPART	30
Article 26 APPARIEMENT	30
Article 27 ELIMINATION DE LA COMPETITION	30
Article 28 CEREMONIE PROTOCOLAIRE	31
Article 29 CLASSEMENT PAR EQUIPE LORS DES COMPETITIONS INDIVIDUELLES	31
Article 30 SYSTEME DE CLASSEMENT LORS DES COMPETITIONS PAR EQUIPES	31

CHAPITRE 5
Le Combat

Article 31 DUREE DES MATCHES	33
Article 32 APPEL	33
Article 33 PRESENTATION DES LUTTEURS	33
Article 34 START	33
Article 35 INTERRUPTION DE COMBAT	34
Article 36 FIN DU COMBAT	34
Article 37 ARRET ET CONTINUATION DU COMBAT	35
Article 38 GENRE DE VICTOIRES	35
Article 39 LA PROLONGATION	36
Article 40 L'ENTRAINEUR	36

CHAPITRE 6
Points d'action et de prise

Article 41 APPRECIATION DE L'IMPORTANCE DE L'ACTION OU DE LA PRISE	37
Article 42 CROISEMENT DES CHEVILLES	38
Article 43 CEINTURE EN PONT	38
Article 44 LA MISE EN DANGER	39
Article 45 MARQUAGE DES POINTS	39
Article 46 PRISE DE " GRANDE AMPLITUDE "	40
Article 47 VALEUR ATTRIBUEE AUX ACTIONS ET AUX PRISES	40

CHAPITRE 7
Points de classement attribués après un combat

Article 48 POINTS DE CLASSEMENT	42
Article 49 LE TOMBE	43
	Page

Article 50	SUPERIORITE TECHNIQUE	43
Article 51	LA DECISION ARBITRALE	43

CHAPITRE 8

La passivité

Article 52	DEFINITION DE LA PASSIVITE	45
Article 53	LUTTE CONTRE LA PASSIVITE	45
Article 54	LA MISE A TERRE ORDONNEE	46
Article 55	LUTTE A TERRE DURANT LE COMBAT	47
Article 56	LA ZONE DE PASSIVITE	48
Article 57	PENALISATION DE LA PASSIVITE	49
Article 58	ACCROCHAGE	50

CHAPITRE 9

Les interdictions et les prises illégales

Article 59	INTERDICTIONS GENERALES	53
Article 60	FUITES DE PRISE	53
Article 61	FUITE DU TAPIS	54
Article 62	PRISES ILLEGALES	54
Article 63	PRISES INTERDITES POUR LES CATEGORIES ECOLIERS ET CADETS	56
Article 64	INTERDICTIONS PARTICULIERES	56
Article 65	CONSEQUENCES SUR LE COMBAT	56

CHAPITRE 10

Le protêt

Article 66	PROTET	57
------------	--------	----

CHAPITRE 11

Points particuliers du règlement de la lutte féminine

Article 67	CATEGORIES D'AGE ET DE POIDS	58
Article 68	LA TENUE	58
Article 69	PESEE	59
Article 70	DUREE DES MATCHES	59
Article 71	REGLES TECHNIQUES GENERALES	59
Article 72	PRISES INTERDITES	59

CHAPITRE 12
Application des Règles de lutte

Article 73.- MODIFICATIONS ET IMPREVUS	Page 60
--	------------

ANNEXES

annexe 1	VOCABULAIRE DE BASE	Page 61
annexe 2	SYSTEME DE COMPETITION	64
annexe 3	EXEMPLE CHACUN CONTRE CHACUN	66
annexe 4	FEUILLE DE COMPETITION REMPLIE	68
annexe 5	FEUILLE DE COMPETITION VIERGE	70
annexe 6	BULLETIN DE POINTAGE	72
annexe 7	EXEMPLE DE CLASSEMENT DANS LES POULES	74
annexe 8	EXPLICATION EXEMPLES DE CLASSEMENT DANS LES POULES	76
annexe 9	LISTE DES PAYS AFFILIES A LA FILA	78

REGLES INTERNATIONALES DE LUTTE

LUTTE GRECO-ROMAINE - LUTTE LIBRE - LUTTE FEMININE

REGLES D'ENSEMBLE

Article 1.- OBJET

Etablies en exécution des dispositions des Statuts de la FILA,

- du règlement financier,
- du règlement disciplinaire,
- du règlement sur l'organisation des épreuves internationales
- de tous les règlements spécifiques

Les règles internationales de lutte ont pour objet notamment :

- De définir et préciser les conditions pratiques et techniques dans lesquelles doivent se dérouler les combats.
- De fixer la valeur attribuable aux actions et prises
- D'énumérer les situations et les interdictions
- De fixer les fonctions techniques du corps d'arbitrage.
- De déterminer le système de compétition, les modalités de classement, de pénalisation, d'élimination des concurrents, etc.

Susceptibles d'être modifiées à la lumière des constatations pratiques de leur application et en fonction de la recherche de leur efficacité, les règles internationales énoncées ci-après constituent le cadre dans lequel se manifeste le sport de la lutte dans tous ses styles. Les luttes traditionnelles font l'objet de règlements propres à leurs styles.

Article 2.- INTERPRETATION

En cas de désaccord sur l'interprétation des dispositions d'un article du présent règlement, le Bureau Exécutif de la FILA 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 la FILA.

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

CHAPITRE 1

COMPETITIONS ET PROGRAMMES

Article 4.- METHODE DE COMPETITION

1. Système et méthode de compétition

Les compétitions se déroulent d'après un système de poule de 3 ou 4 lutteurs, sans tête de série, chacun luttant contre chacun.

Une compétition se décompose de la manière suivante

a) L'élimination par poule

Les lutteurs sont appariés dans l'ordre des numéros tirés au sort lors de la pesée du plus petit au plus grand numéro, soit le numéro 1 contre le 2 etc. et répartis par poule de 3 ou 4 selon le tableau (*annexe N°5*).

Ils luttent chacun contre chacun dans la poule. Le lutteur qui récoltera le plus de points de classement sera classé premier de la poule et qualifié pour la suite de la compétition qui continuera dans le système de l'élimination directe.

En cas d'égalité de points de classement de deux ou plusieurs lutteurs dans la poule, ils seront départagés en appréciant successivement les éléments suivants :

- a) la victoire de l'un sur l'autre
- b) le nombre de tombé (en cas d'égalité, le temps du tombé)
- c) Le nombre de supériorité technique (celui qui en a le plus)
- d) les points techniques marqués (celui qui en a le plus)
- e) les avertissements O (celui qui en a le moins est classé avant)
- f) les remarques pour passivité P (celui qui en a le moins est classé avant)
- g) la valeur des prises (celui qui a les plus de 5 – 3 – 2 points etc. est classé avant)
- h) Si l'égalité subsiste le poids du corps exact à la pesée déterminera le vainqueur.

N.B En cas d'égalité de points de classement de 3 lutteurs dans une poule, il convient de les classer de la manière suivante :

- Si un lutteur peut-être classé 1^{er} ou 3^{ème} en fonction des critères de classement il faut d'abord classer ce lutteur.
- Le classement des deux autres se fera en fonction du résultat de leur propre rencontre.

En cas d'égalité de points de classement de 4 lutteurs dans une poule le premier critère pour déterminer le vainqueur de la poule est le nombre de victoires. Ensuite les critères ci-dessus en vigueur.

Tous les autres lutteurs éliminés dans les poules seront classés selon les mêmes critères que ci-dessus points a) à h).

Cas particuliers:

- Si le nombre de compétiteurs est compris entre 2 et 5 (deux et cinq) ils lutteront selon le système de chacun contre chacun (annexe N° 3)
- Si le nombre de compétiteurs est compris entre 6 et 8 (six et huit) les deux premiers de chaque poule font la finale 1-2 et les 2^{ème} de chaque poule la finale 3-4.
- Si le nombre de compétiteurs est compris entre 9 – 10 ou 11 lutteurs dans une catégorie de poids, les 2^{ème} de chaque poule constituent une poule de repêchage qui luttent chacun contre chacun. Le vainqueur de cette poule sera le 4^{ème} lutteur qualifié pour la 1/2 finale et sera placé au fond du tableau. Dans le cas où le lutteur repêché aura déjà lutté avec le vainqueur de la poule 3, l'appariement de la 1/2 finale sera croisé.
- Si un lutteur est blessé et ne peut continuer la compétition, il sera classé en fonction de son résultat jusqu'à son élimination. L'appariement suivant ne sera pas modifié et son ou ses adversaires auront match gagné. Dans cette situation le lutteur vainqueur recevra 4 points de classement.

b) Les tours de qualification

Lorsque les vainqueurs de chaque poule sont connus, il est parfois nécessaire de procéder à un tour de qualification par élimination directe afin d'obtenir le nombre idéal de 4, 8 ou 16 lutteurs pour la suite de la compétition.

L'appariement de ce tour se fera entre les lutteurs placés en tête du tableau.

Les lutteurs éliminés lors du tour de qualification seront automatiquement classés avant les éliminés des poules.

Ils seront départagés en fonction des critères suivants et **uniquement sur le tour de qualification**

- a) les points de classement
- b) les points techniques marqués (celui qui en a le plus)
- c) les avertissements O (celui qui en a le moins est classé avant)
- d) les remarques pour passivité P (celui qui en a le moins est classé avant)
- e) la valeur des prises (celui qui a les plus de 5 – 3 – 2 points etc. est classé avant)
- f) Si l'égalité subsiste le poids du corps exact à la pesée déterminera le vainqueur.

c) Les finales

Les tours de finale se déroulent d'après le système d'élimination directe jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 lutteurs non éliminés qui disputeront la 1^{ère} et 2^{ème} place.

Les perdants de la 1/2 finale disputeront la finale pour la 3^{ème} et 4^{ème} place.

Les lutteurs éliminés lors de la *phase d'élimination directe* seront classés en fonction des points de classement obtenus lors de leur dernier combat. En cas d'égalité de points, ils seront départagés en fonction des critères suivants :

- a) les points techniques marqués (celui qui en a le plus)
- b) les avertissements O (celui qui en a le moins est classé avant)

- c) les remarques pour passivité P (celui qui en a le moins est classé avant)
- d) la valeur des prises (celui qui a les plus de 5 – 3 – 2 points etc. est classé avant)
- e) Si l'égalité subsiste le poids du corps exact à la pesée déterminera le vainqueur.

Les matches de finale pour les places 5-6 seront disputés seulement à l'occasion des Jeux Olympiques entre les meilleurs perdants des ¼ de finales , selon les critères de classement.

N.B Si un lutteur ne se présente pas au tapis pour quelques raisons que ce soit dès que la compétition a débuté son ou ses adversaires auront match gagné. Si l'abandon survient avant le début de la compétition des poules l'appariement de toute la catégorie sera modifié.

Article 5.- PROGRAMME DES COMPETITIONS

La durée des compétitions est fixée comme suit :

- a) Jeux Olympiques 4 jours sur trois tapis par style
- b) Championnats monde seniors 4 jours sur trois tapis par style
- c) Championnats monde juniors 4 jours sur trois tapis par style

Toutefois en fonction des inscriptions reçues, il pourra être ajouté ou retiré un tapis pour tous les types de compétition, en accord avec la FILA.

En principe pour tous les types de compétition, la durée des séances ne doit pas dépasser 3 heures.

Pour tous les types de compétitions, une catégories se termine au maximum sur trois jours, à savoir:

- premier et deuxième jour élimination par poule et les qualifications
- troisième jour demi-finales et finales

Une catégorie de poids peut éventuellement se dérouler sur un ou deux jours en fonction des lutteurs engagés.

A chaque tour de la compétition une catégorie de poids doit se dérouler sur un seul tapis et non pas sur plusieurs tapis en même temps.

En règle générale, un lutteur ne doit pas effectuer plus de 4 combats par jour.

Tous les matches pour la première et deuxième place doivent se dérouler sur un seul tapis. Les troisième et quatrième places peuvent exceptionnellement se dérouler sur plusieurs tapis.

CHAPITRE 2

STRUCTURES MATERIELLES

Article 6.- CATEGORIES D'AGE - DE POIDS - COMPETITIONS

a) Catégories d'âge

Les catégories d'âge sont les suivantes:

Ecoliers	14-15 ans (dès 13 ans avec certificat médical et des parents)
Cadets	16-17 ans (dès 15 ans avec certificat médical et des parents)
Juniors	18-20 ans dès 17 ans avec certificat médical et des parents)
Seniors	20 ans et plus

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

L'âge sera contrôlé à tous les championnats et compétitions lors de l'inscription définitive, 6 heures avant la pesée.

Pour ce faire, le responsable de chaque délégation devra remettre au délégué technique de la FILA:

- La licence du lutteur validée pour l'année en cours.
- Le passeport individuel ou la carte d'identité. (passeport collectif non accepté)
- Un certificat sur l'honneur pour chaque participant établi par le Président de la Fédération Nationale certifiant l'âge du lutteur. Le certificat devra être établi suivant le modèle fourni par la FILA et sur papier à en-tête de la Fédération nationale.
- Un lutteur ne peut participer à une compétition que sous la nationalité qui figure dans son passeport. Si, à n'importe quel moment, il est constaté par la FILA 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, le lutteur et le signataire du faux certificat.
-
- Chaque lutteur qui participe à une compétition autorise automatiquement la FILA à diffuser son image filmée ou photographique 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.

b) catégories de poids

Les catégories de poids sont les suivantes :

ECOLIERS	CADETS	JUNIORS	SENIORS
1. 29-32 kg	1. 39-42 kg	1. 46-50 kg	1. 50-55 kg
2. 35 kg	2. 46 kg	2. 54 kg	2. 60 kg
3. 38 kg	3. 50 kg	3. 58 kg	3. 66 kg
4. 42 kg	4. 54 kg	4. 63 kg	4. 74 kg
5. 47 kg	5. 58 kg	5. 69 kg	5. 84 kg
6. 53 kg	6. 63 kg	6. 76 kg	6. 96 kg
7. 59 kg	7. 69 kg	7. 85 kg	7. 96-120 kg
8. 66 kg	8. 76 kg	8. 97 kg	
9. 73 kg	9. 85 kg	9. 97-120 kg	
10. 73-85 kg	10. 85-100 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, celle correspondant à son poids de corps au moment de la pesée officielle.

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

c) compétitions

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

Ecoliers 14 - 15 ans

- Compétitions Internationales (bilatérales et régionales)

Cadets 16 - 17 ans

- Compétitions Internationales
- Championnats Continental chaque année

Juniors 18 - 20 ans

- Compétitions Internationales
- Championnats Continentaux chaque deux années paires
- Championnats du Monde chaque deux années impaires

Seniors 20 ans et plus

- Compétitions Internationales
- Championnats Continentaux chaque année
- Coupes Continentales chaque année
- **Championnats du Monde** chaque année (sauf année des Jeux Olympiques)
Pour participer aux championnats du monde, seniors hommes, une sélection sera effectuée à l'occasion des championnats continentaux qui se déroulent la même année que les championnats du monde, selon un quota adopté par le congrès de la FILA à Sydney 2000.
Pour participer à tous les autres championnats du monde, cadets, juniors et féminins de toutes classe d'âge, le pays doit obligatoirement avoir été représenté lors des championnats continentaux avec un ou des lutteurs.
- Coupe du Monde chaque année
- Matches défis, Masters, Grand Prix international, Galas Grand Prix FILA, Super Stars Matches
- Jeux Olympiques *chaque quatre ans*

Vétérans 35 ans et plus

- Compétitions selon programme , catégories et règlements spécifiques.

Toutes les compétitions mentionnées ci-dessus se dérouleront conformément aux règles, statuts et règlements de la FILA

Article 7.- LICENCE DE COMPETITEUR

Tout lutteur ou lutteuse, écolier, cadet, junior, senior ou vétérans qui prend part aux Jeux Olympiques, Championnats du Monde, Coupes du Monde, Championnats, Coupes et Jeux Continentaux, Jeux Régionaux, ligue mondiale et continentale, doit posséder la licence internationale de compétiteur, définie par un règlement particulier.

Le compétiteur est tenu de remettre sa licence, au moment de la pesée, au délégué officiel qui la fait parvenir aux fins de vérification au représentant de la FILA, lequel la restitue dans le plus bref délai au responsable de l'équipe dudit compétiteur.

La licence n'est valable que lorsqu'elle possède le timbre FILA de l'année en cours.

Avec le paiement du timbre annuel, le compétiteur (à l'exception des vétérans) est assuré en cas d'accident survenu durant la compétition à laquelle il participe pour les frais médicaux et d'hospitalisation à l'occasion des Jeux Olympiques, championnats du monde, championnats continentaux, coupes du monde, ligue mondiale uniquement.

Article 8.- LA TENUE

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

a) Le maillot de compétition

Les concurrents doivent se présenter au bord du tapis, revêtus d'un maillot homologué par la FILA d'une seule pièce de la couleur qui leur sera désignée (rouge ou bleu). Le mélange de couleur rouge et bleu est interdit.

Le lutteur doit porter obligatoirement:

- sur la poitrine l'emblème de son pays.
- au dos de son maillot l'abréviation de son pays, grandeur des lettres maximum 10 x 10 cm.
- (Les lutteurs ne doivent pas porter l'emblème ou l'abréviation d'un autre pays).
- L'usage de légères genouillères sans partie métallique est permis
- IL doit présenter avant le match et avoir sur lui durant tout le combat un mouchoir en tissu

b) Publicité sur la tenue

A l'exception des Jeux Olympiques durant lesquels sont appliquées les règles du CIO, les concurrents peuvent porter sur la cuisse ou le bas du dos le nom d'un sponsor. Les concurrents peuvent *également* porter au dos et sur les manches du peignoir ou du survêtement les noms de leurs sponsors.

c) Protège-oreilles

Pour les lutteurs qui veulent porter un protège-oreilles, celui-ci doit être homologué par la FILA et ne comporter aucune partie métallique ou coque. Le protège-oreilles est obligatoire pour toutes les catégories d'âge féminines.

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

d) Chaussures

Les concurrents doivent porter des chaussures de lutte enserrant la cheville. L'usage de chaussures à talon ou à semelle à clous, de chaussures à boucles ou comportant une partie métallique est interdit. Les chaussures peuvent être sans lacets ou faire en sorte que ceux-ci soient retenus autour des souliers par un tape, afin d'éviter qu'ils se détachent durant le match. Chaque compétiteur est responsable de se procurer lui-même le tape pour les chaussures qui seront contrôlées avant de monter sur le tapis.

e) Interdictions :

Il est interdit de :

- porter des bandages sur les poignets, les bras ou les chevilles, sauf en cas de blessure et sur prescription médicale. Ces bandages devront être recouverts de bandes élastiques
- De s'enduire le corps de matière grasse ou collante.
- De se présenter en état de sudation au début du match ainsi qu'au début de la 2^{ème} période.
- De porter un quelconque objet susceptible de blesser l'adversaire, tel que bague, bracelet, boucles d'oreilles, prothèses, etc.

L'arbitre à la pesée doit contrôler que chaque concurrent satisfasse aux dispositions du présent article. Le lutteur doit être averti à la pesée que si sa tenue n'est pas correcte, il ne pourra pas participer à la compétition. Si un lutteur se présente au tapis dans une tenue non conforme le corps d'arbitrage tolérera un délai maximum de 1 minute pour se mettre en conformité. Passé ce délai le lutteur fautif aura match perdu par abandon.

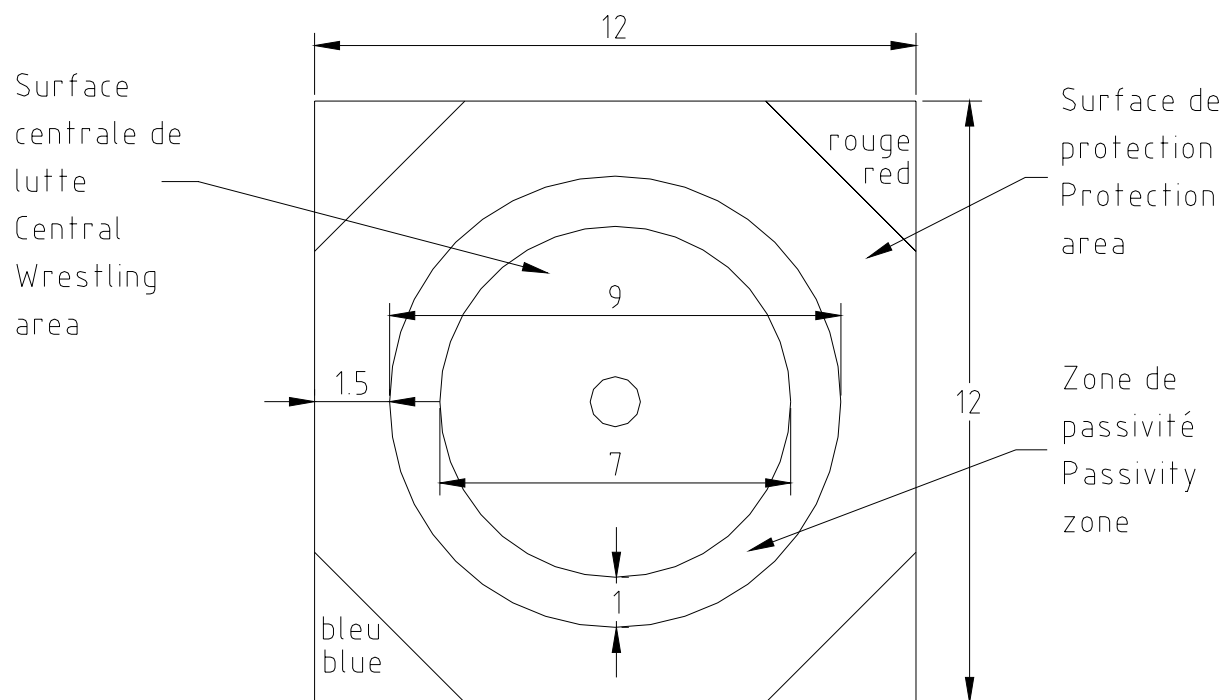
Article 9.- LE TAPIS

Un tapis de type homologué par la FILA, de 9 mètres de diamètre, entouré d'une garniture de même épaisseur et de 1m50 de largeur est obligatoire dans toutes les épreuves suivantes : Jeux Olympiques, Championnats et Coupes et toutes les compétitions internationales.

Pour les Jeux Olympiques et championnat du monde les tapis d'échauffement et d'entraînement doivent également être homologués par la FILA et de même qualité que ceux de compétition.

A l'intérieur du cercle de 9 m de diamètre, tout autour de sa circonférence, est tracée une bande de couleur rouge de 1 mètre de largeur, qui fait partie intégrante de la surface de combat.

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



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

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 m. Si le tapis est installé sur un podium et que la marge de protection (garniture et espace libre autour du tapis) n'atteint pas deux mètres, les côtés du podium devront être garni de panneaux inclinés à

45°. 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 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 également être appliquées. Au milieu du tapis doit être tracé un cercle d'un mètre de diamètre intérieur, entouré d'une bande de 10 cm de largeur. La couleur de la couronne ainsi définie et celle du tracé délimitant l'aire de combat doivent être de teinte rouge. A l'intérieur de celui-ci devront figurer les empreintes de l'accrochage et de la mise à terre. Les coins du tapis, qui sont opposés, sont marqués aux couleurs des lutteurs, soit rouge et bleu. L'installation du tapis doit permettre qu'un large espace soit complètement dégagé tout autour afin d'assurer le déroulement normal de la compétition.

Article 10.- SERVICE MEDICAL

Ainsi que le précise le règlement définissant la licence internationale de compétiteur, tout lutteur doit se soumettre dans son pays à un examen médical trois jours avant son départ pour les Championnats, Coupes et Jeux.

L'organisateur des compétitions est tenu de mettre en place un service médical chargé d'assurer le contrôle 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 la FILA.

Avant la pesée des concurrents, les médecins procèdent à l'examen des athlètes et constatent leur état de santé. Si un concurrent est médicalement considéré 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.

Article 11.- INTERVENTIONS DU SERVICE MEDICAL

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

Il peut également faire cesser immédiatement un combat en déclarant l'un des lutteurs inapte à continuer.

Le lutteur ne doit jamais quitter le tapis, sauf en cas de blessure grave nécessitant son évacuation immédiate.

En cas de blessure d'un lutteur, l'arbitre doit immédiatement réclamer l'intervention du docteur et demande à celui-ci si l'arrêt est justifié ou simulé. Si le médecin signale une simulation l'arbitre réclame au juge ou au chef de tapis la sanction. (point et avertissement)

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

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

Dans les compétitions où il n'y a pas de médecin officiel, l'arbitre peut suspendre la lutte pour une durée de 2 minutes maximum pour un match. Le corps d'arbitrage est compétent pour décider si il y a simulation ou non.

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

Chaque 30 secondes doit être annoncée par le chronométreur du tapis concerné.

10 secondes avant la fin des deux minutes, l'arbitre doit inviter les deux lutteurs à reprendre le match au centre du tapis.

Dans les compétitions internationales où la Commission Médicale de la FILA n'est pas représentée, la décision d'interrompre le combat sera prise par le délégué de la FILA ou par l'arbitre délégué de la FILA après consultation avec le médecin de la compétition et le médecin de l'équipe du lutteur blessé.

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 ne pas être intéressé dans la catégorie en cause (voir règlement sanitaire).

Article 12.- **DOPAGE**

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

Cette disposition est obligatoire aux Championnats Continentaux et du Monde suivant les règles de la FILA, 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 d'élimination immédiate et d'application des sanctions prévues en cas de dopage.

La Commission Médicale de la FILA 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 par un médecin accrédité par la FILA en présence d'un dirigeant du lutteur appelé à être testé.

Dans le cas où le prélèvement ne serait pas effectué dans les conditions fixées ci-avant, les résultats ainsi obtenus seront considérés comme nuls (voir règlement dopage)

La mise en place et les conséquences financières des contrôle anti-dopage sont à la charge du pays organisateur et des Fédérations nationales.

La FILA étant soumise à la convention de lutte contre le dopage signée avec la CIO et appliquée par l'agence mondiale de lutte contre le dopage LAMA, tous les règlements, procédures et sanctions de celle-ci seront applicables par la FILA.

L'organe de recours dans le cas d'une sanction pour dopage prise à l'encontre d'un lutteur par le

Bureau de la FILA est le TAS (tribunal arbitral du sport) à Lausanne.(Suisse)
Les lutteurs avec l'obtention de la licence internationale s'interdisent de recourir aux tribunaux civil, à l'exception du TAS.

CHAPITRE 3

LE CORPS D'ARBITRAGE

Article 13.-COMPOSITION

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

- 1 chef de tapis
- 1 arbitre
- 1 juge

soit 3 officiels dont les modalités de qualification ou de désignation sont fixées par le règlement du corps d'arbitrage international.

Dans les championnats officiels de la FILA, un contrôleur de tapis sera désigné avec les fonctions spécifiées à l'article " le Contrôleur".

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 matches disputés par ses compatriotes.

Aux Jeux Olympiques, championnats du monde et championnats continentaux, la désignation du corps d'arbitrage de chaque combat à l'exception du chef de tapis se fera par tirage au sort.

Article 14.- LES FONCTIONS D'ENSEMBLE

a) Le corps d'arbitrage assure toutes les fonctions prévues par les règles des épreuves de lutte et par les dispositions particulières éventuellement fixées pour l'organisation de certaines d'entre elles.

Le devoir du corps d'arbitrage est de suivre chaque combat avec la plus grande attention et de juger les actions de sorte que le résultat figurant sur le bulletin du juge reflète exactement la physiologie du combat.

b) Le chef de tapis, l'arbitre et le juge apprécient les prises individuellement afin de formuler une décision définitive. L'arbitre et le juge doivent collaborer sous la direction du chef de tapis qui coordonne les travaux du corps d'arbitrage.

c) Il appartient au corps d'arbitrage d'assumer toutes les fonctions *de* jugement, d'attribuer les points et de prononcer les sanctions prévues par les règles.

d) Les bulletins du juge et du chef de tapis servent au pointage de toutes les prises effectuées par les deux adversaires. Les points, les avertissements (0) et la remarque pour passivité (P) l'accrochage (K) doivent être inscrits avec la plus grande précision dans l'ordre correspondant aux différentes phases du combat. Ces bulletins de pointage doivent être signés respectivement par le juge et le chef de tapis.

- e) Si un 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.
- f) Tous les points du juge doivent être, dès leur attribution, portés à la connaissance du public, soit par palettes, soit par dispositifs lumineux.
- g) Pour la conduite des combats et suivant leur rôle respectif, les membres du corps d'arbitrage sont tenus de s'exprimer dans les termes du vocabulaire de base de la FILA mais il leur est interdit de parler avec qui que ce soit pendant le match, sauf évidemment entre eux, pour la consultation et pour la bonne exécution de leur mission.

Article 15.- **L'ARBITRE**

- a) L'arbitre est responsable, sur le tapis, du déroulement régulier du combat qu'il doit diriger selon les règles.
- b) Il doit se faire respecter des concurrents et exercer sur eux une pleine autorité, afin qu'ils obéissent immédiatement à ses ordres et instructions, comme il doit conduire le combat sans tolérer aucune intervention extérieure irrégulière et inopportune.
- c) Il travaille en collaboration étroite avec le juge. Il doit mener son action dans la direction du combat en se gardant d'intervenir de façon irréfléchie ou intempestive. Son coup de sifflet commence, interrompt et termine le match.
- d) L'arbitre ordonne le retour des lutteurs sur le tapis au cas où ils en seraient sortis, ou la continuation du combat, debout ou à terre, dessus ou dessous, avec l'approbation du juge ou, à défaut, celle du chef de tapis.
- e) L'arbitre est tenu de porter sur le bras gauche une manchette de couleur rouge et sur le bras droit une manchette de couleur bleue. Il indique avec les doigts les points correspondant à la valeur d'une prise après l'exécution de celle-ci (si elle est valable, si elle a été effectuée dans les limites du tapis, si un lutteur a été 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 :
 - Rappeler à l'ordre le ou les lutteurs passifs
 - Interrompre le combat juste au moment voulu, ni trop tôt ni trop tard.
 - Indiquer si la prise exécutée au bord du tapis est valable ou non.
 - Compter visiblement les 5 secondes pendant lesquelles le lutteur est maintenu en pont et donner le point supplémentaire correspondant à cette situation.

- Signaler et prononcer TOUCHE (tombé) après avoir sollicité l'accord du juge ou, à défaut, celui du chef de tapis. Pour constater qu'un lutteur a été vraiment collé au tapis les deux épaules en même temps, l'arbitre doit prononcer mentalement le mot "tombé" ou "21,22", lever la main pour avoir l'accord du juge ou du chef de tapis, frapper le tapis de la main et siffler ensuite.
- Indiquer au juge et au chef de tapis, sans interrompre le combat, le lutteur qui est passif. Après approbation signifier au lutteur la passivité suivant la procédure prévue à cet effet.

g) L'arbitre doit veiller à:

- Ne pas s'approcher des lutteurs lorsque ceux-ci sont debouts 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 : debout ou à terre, lorsqu'il renvoie les lutteurs au milieu du tapis (pieds dans le rond central).
- Ne pas se tenir trop près des lutteurs pour ne pas empêcher la vue du juge et du chef de tapis, notamment s'il y a menace de "tombé".
- Ne pas laisser les lutteurs se reposer pendant le combat en prétendant s'essuyer, se nettoyer le nez, simuler des blessures, etc. Dans ce cas, il doit arrêter le combat et réclamer la sanction avertissement (0) et 1 point à son adversaire.
- Etre en mesure de changer de position à tout instant sur le tapis ou autour de celui-ci et, notamment, de se mettre instantanément à plat ventre pour mieux voir un tombé imminent.
- Stimuler, sans interrompre le combat, le lutteur passif, en se plaçant de manière à empêcher toute fuite du tapis.
- Etre prêt à siffler si les lutteurs s'approchent du bord du tapis.

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 participer au vote en se prononçant, pour ou contre, avec les autres membres du corps d'arbitrage en cas de victoire par décision ou de disqualification.
- De proclamer le lutteur vainqueur après accord du 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 10 points de différence. Dans cette situation il doit attendre le déroulement de l'action complète soit attaque et contre-attaque.

Après avoir arrêté le combat, il doit demander au lutteur vainqueur s'il veut continuer le combat jusqu'à son terme.

Article 16.-LE JUGE

- a) Le juge assure toutes les fonctions prévues par les règles de lutte en générale.
- b) Il doit suivre très attentivement le déroulement du combat sans se laisser distraire d'aucune façon et attribuer les points de chaque action, qu'il consigne sur son bulletin de pointage, en accord avec l'arbitre ou le chef de tapis. Il doit donner son opinion dans toutes les situations.
- c) A la suite de chaque action et sur la base des indications de l'arbitre (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 placé à côté de lui et qui doit être visible tant des spectateurs que des lutteurs.
- d) Il donne son avis ou signale lui-même le lutteur passif.
- e) Le juge signale à l'arbitre le tombé (TOUCHE).
- f) Si, pendant le combat, le juge remarque quelque chose qu'il estime devoir porter à la connaissance de l'arbitre dans le cas où celui-ci n'aurait pu voir ou n'aurait pas prêté attention à un tombé, une prise illégale, une position passive ,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.
- g) Le juge doit par ailleurs signer, à réception, le bulletin de pointage qui lui est remis et, à la fin du combat, ne pas omettre d'y porter en clair le résultat du combat en rayant d'une façon nette le nom du vaincu et en inscrivant celui du vainqueur.
- h) Les décisions du juge et de l'arbitre sont valables et exécutoires, sans intervention du chef de tapis, si elles sont identiques, exception faite pour la proclamation de la victoire par supériorité technique pour laquelle l'avis du chef de tapis est obligatoire.
- i) Le bulletin de pointage du juge doit indiquer de manière exacte le temps après lequel s'est terminé un combat, dans le cas de victoire par tombé, supériorité technique, abandon ,etc.
- j) 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.
- k) Le juge doit signaler sur son bulletin, par la lettre " P " chaque fois que le lutteur a été sanctionné pour passivité.
- l) Il doit également indiquer, en les soulignant, les points marqués pour les ceintures en pont portées par l'un ou l'autre des lutteurs.
- m) L'avertissement pour fuite de tapis, prise illégale, mise à terre ordonnée incorrecte ou brutalité

seront signalés par un "0" dans la colonne du lutteur fautif.

n) Chaque fois qu'il y a accrochage, il doit indiquer par un "K" dans la colonne correspondante au lutteur qui a pris le premier l'accrochage et encadrer le ou les points techniques attribués.

Article 17.- **LE CHEF DE TAPIS**

- a) Le chef de tapis, dont les fonctions sont prépondérantes, doit assumer tous les devoirs prévus dans les règles de lutte.
- b) Il coordonne les travaux de l'arbitre et du juge.
- c) Il ordonne la prolongation du match dans tous les cas prévus au règlement.
- d) Il est tenu de suivre très attentivement le déroulement des combats sans se laisser distraire d'aucune façon et d'apprécier en fonction des règles, le comportement et l'action des membres du corps d'arbitrage.
- e) En cas de désaccord entre le juge et l'arbitre, il a mission de trancher pour déterminer le résultat, le nombre de points et les tombés.
- f) En aucun cas il ne peut donner son opinion le premier ; il doit attendre l'opinion du juge et de l'arbitre. Il n'a pas le droit d'influencer la décision.
- g) Dans les compétitions où il n'y a pas le contrôleur de tapis, il a le droit, en cas d'infraction flagrante, d'interrompre le combat et de demander les raisons qui ont motivé les décisions de l'arbitre et du juge. Après consultation avec le juge et l'arbitre, il pourra, à la majorité des voix (2 voix contre 1), rectifier immédiatement la décision.
- h) En général, le chef de tapis doit justifier des compétences techniques et particulières visées au chapitre correspondant du règlement du corps d'arbitrage international.

Article 18 .- **LE CONTROLEUR DE TAPIS**

Dans tous les Jeux Olympiques, championnats du monde, coupe du monde, championnats, coupe et Jeux continentaux, Jeux régionaux, un membre de la commission d'arbitrage ou un arbitre de la plus haute catégorie, seront nommés pour fonctionner comme contrôleur de chaque tapis.

a) Tirage au sort:

- Le contrôleur de tapis doit désigner par tirage au sort avant chaque combat l'arbitre et le juge qui doivent officier. Ce tirage au sort se fera de la manière suivante pour chaque match entre les arbitres assignés à chaque tapis.
- le premier numéro tiré désigne l'arbitre
- le deuxième numéro tiré désigne le juge
- le chef de tapis sera choisi de manière neutre entre les officiels désignés après le tirage au sort

de l'arbitre et du juge.

- Lorsque le combat commence, on procède au tirage au sort du match suivant etc.
- Le responsable du tapis dispose d'un sac contenant les numéros des arbitres assignés à chaque tapis.(L'organisateur est responsable de préparer ces sacs)
- Tous les arbitres de chaque tapis doivent pouvoir fonctionner aussi bien comme arbitre que comme juge.
- Les numéros tirés sont enlevés du sac de tirage dès que les officiels ont été désignés, et restent en attente jusqu'à ce que tout le monde a officié. Lorsque tous ont été désignés , la procédure recommence.
- Si le tirage au sort désigne un officiel de la même nationalité que un des deux lutteurs, le responsable remet le numéro dans le sac et en tire un autre, afin de constituer un corps d'arbitrage neutre.
- Les numéros des officiels qui ont été désignés arbitres sont mis dans un sac et ceux qui ont été désignés juge dans un autre sac afin que lors du deuxième tirage l'alternance entre le juge et l'arbitre puisse se faire.

Pour les finales qui auront lieu au tapis central, le tirage au sort aura lieu sous la responsabilité du Président de la commission d'arbitrage ou d'un Membre du Bureau de la FILA désigné.

b) contrôle du match

- Le contrôleur ne peut en aucun cas intervenir dans la direction du combat. Si il y a une situation qui change le résultat du match, le chef de tapis arrête le match, consulte le contrôleur, en accord avec lui il donne le résultat exact sans égard de la décision du juge et de l'arbitre, ni consultation avec eux.
- La décision du contrôleur et du chef de tapis est sans appel.
- Dans les compétitions où il existe le contrôle vidéo, le contrôleur pourra avec le chef de tapis visionner la séquence pour donner le résultat exact.

Article 19.- **DECISION ET VOTE**

a) L'arbitre indique sa décision en levant le bras et en marquant les points avec les doigts d'une façon évidente. Si l'arbitre et le juge sont d'accord, la décision est prononcée.

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. En cas d'infraction flagrante aux Règles le chef de tapis doit convoquer la consultation .

b) En cas de vote, le juge et le chef de tapis doivent s'exprimer au moyen du tableau électronique ou des palettes.

Celles-ci sont au nombre de 11, peintes de couleurs différentes bleu, blanc, rouge, soit:

- une blanche,
- 5 rouges dont 4 numérotées 1,2,3,5, pour indiquer les points et une non marquée destinée aux avertissements et à attirer l'attention sur le lutteur concerné,
- 5 bleues dont 4 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.

c) 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 plusieurs points, seul sera pris en compte le bulletin du chef de tapis.

Article 20.- TABLEAU DES DECISIONS

Attribution des points ou avertissements

En fonction de chaque situation, le juge et l'arbitre attribuent les points, les avertissements, les remarques pour passivité comme indiqué ci-dessous, ce qui, dans chacune des hypothèses avancées, donne le résultat suivant :

(R:lutteur ROUGE - B : lutteur BLEU - O : zéro point)

position de l'officiel:

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

Points	Points	Points	Observations	
1.R.	0	0	0	Dans les exemples ci-contre, le juge et l'arbitre sont en désaccord pour l'attribution des points,
1.B.	1.R.	1.R.	1.R.	
2.R.	1.R.	2.R.	2.R.	le chef de tapis intervient et le principe de la majorité
2.B.	0	2.B.	2.B.	
3.R.	2.R. s'applique	2.R.	2.R.	
3.B.	1.R.	3.B.	3.B.	

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

Si après consultation, le juge et l'arbitre sont toujours en désaccord, le chef de tapis prendra la décision en accord avec le juge ou l'arbitre.

Dans les compétitions où il y a le contrôleur, cette consultation se fera non pas avec le juge et l'arbitre, mais uniquement avec le chef de tapis et le contrôleur.

Exemple :

Juge	Arbitre	Décision du chef de tapis
points	points	points
1.R	1.B	1.R. ou 1.B.
2.R	2.B.	2.R. ou 2.B.

Article 21.- **SANCTIONS ENVERS LE CORPS D'ARBITRAGE**

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

- 1) Lui donner un avertissement,
- 2) Le retirer de la compétition,
- 3) Rétrograder le membre concerné dans une catégorie inférieure,
- 4) Prononcer sa suspension pour une période déterminée,
- 5) Prononcer sa radiation définitive.

Article 22.- **TENUE DES ARBITRES**

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

- veste classique de couleur bleue-marine avec l'insigne de la FILA
- Pantalon sans revers, de couleur grise avec ceinture noire
- Chemise à manches courtes ou longues de couleur bleu clair avec l'insigne de la FILA sur la poitrine à gauche
- Cravate jaune avec insigne de la FILA
- Chaussettes noires
- souliers noirs

Le corps d'arbitrage ne peut pas porter le nom d'un sponsor. Cependant N° d'identification peut comporter le nom du sponsor de la FILA.

CHAPITRE 4

DEROULEMENT D'UNE COMPETITION

Article 23.- PESEE

La liste définitive des concurrents doit être obligatoirement remise par le chef de délégation au secrétariat du comité d'organisation 6 heures avant le début de la pesée. Aucune modification de cette liste ne sera acceptée passé ce délai.

La pesée a toujours lieu la veille de la compétition. Elle dure 30 minutes.

Aucun lutteur 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. Le contrôle médical s'effectue toujours une (1) heure avant la pesée.

Les lutteurs doivent se présenter avec la licence et le passeport.

Les concurrents doivent obligatoirement se peser avec leur maillot de lutte (sans chaussures), 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. Dans les compétitions où les épreuves durent deux jours et trois jours, les concurrents des catégories concernées seront pesés la veille du début de leur catégorie.

Pour toutes les compétitions, il n'y a qu'une seule pesée par catégorie de poids.

Les arbitres responsables de la pesée sont tenus de contrôler que tous les lutteurs sont en règle avec toutes les dispositions prévues à l'article 8 " la Tenue" et d'informer les lutteurs des risques qu'ils encourent s'ils se présentent au tapis dans une tenue non conforme.

Article 24.- TIRAGE AU SORT

Les participants aux épreuves devront être appariés pour chaque tour d'après un numéro d'ordre attribué à chacun d'entre eux, par un tirage au sort effectué avant le début de la compétition, à l'occasion de la pesée.

Le tirage au sort doit être public. Des jetons numérotés correspondants au nombre de lutteurs ayant passé le contrôle médical doivent être enfermés dans une urne, sac ou tout objet similaire. Si un autre système est utilisé, il doit garantir toute différenciation.

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

Ce numéro doit être inscrit immédiatement sur le panneau d'affichage placé à la vue du public ainsi que sur la liste de départ et de pesée.

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 serait annulé. Il sera procédé à nouveau au tirage au sort de cette catégorie.

Article 25.- LISTE DE DEPART

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

N° 1	E	N° 7	J	
N° 2	H	N° 8	L	
N° 3	B	N° 9	I	
N° 4	A	N° 10	G	Les lutteurs sont donc rétablis dans un ordre suivi.
N° 5	D	N° 11	K	
N° 6	C	N° 12	F	
etc.				

Article 26.- APPARIEMENT

Les lutteurs sont appariés par poules dans l'ordre de la liste de départ. 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 lutteurs libre (bye) doivent obligatoirement figurer sur tous les programmes et informations distribués.

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 annexe.

Article 27.- ELIMINATION DE LA COMPETITION

- Un lutteur qui, sans avis médical et sans aviser le secrétariat officiel, ne se présente pas devant son adversaire à l'appel de son nom est éliminé et non classé. Son ou ses adversaires auront match gagné.
- Un lutteur qui commet une faute manifeste contre le fair-play, l'esprit et la conception de la FILA dans la lutte totale et universelle, se trouve dans une situation de tricherie manifeste de faute grave ou de brutalité sera immédiatement disqualifié de la compétition et éliminé à l'unanimité du corps d'arbitrage. Dans cette hypothèse, il ne sera pas classé.
- Si deux lutteurs sont disqualifiés pour brutalité dans le même match, ils seront classés comme ci-dessus, et l'appariement du tour suivant ne sera pas modifié.
- Si cette ou ces disqualifications perturbent la compétition, les concurrents suivants seront remontés dans le tableau pour faire les matches et pour établir le classement final.

A la fin de ces deux parties, les points de classement marqués par chaque lutteurs, seront additionnés et l'équipe qui aura totalisé le plus de points de classement sera proclamée victorieuse.

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

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

Le résultat est déterminé par l'addition des points de classement attribués à chaque lutteur à la fin d'un combat tel que décrit à l'article numéro 46 (4 - 0 / 4 - 1 / 3 - 0 / 3 - 1).

L'équipe qui aura marqué le plus de points de classement sera déclarée vainqueur.

Si les deux équipes sont à égalité de points de classement elles seront départagées en appréciant successivement les éléments suivants:

- le plus de victoire par tombé, abandon, disqualification, forfait, blessure
- le plus de victoire par supériorité technique (10 points de différence)
- le plus de victoire aux points
- l'addition de tous les points techniques des lutteurs de chaque équipe, et sera déclarée vainqueur l'équipe qui en a marqué le plus.

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

Le résultat de chaque match est déterminé également par l'addition des points de classement attribués à chaque lutteur à la fin d'un combat.

En cas d'égalité de points de classement les deux équipes ne sont pas départagées par la qualité des victoires mais classées à égalité (match nul).

Le classement final des équipes se fera en attribuant des points pour chaque équipe à la fin de chaque match.

- L'équipe gagnante reçoit 2 points
- L'équipe perdante reçoit 0 point
- Egalité 1 point chacun

Si à la fin de toutes les rencontres de la compétition deux ou plusieurs équipes sont à égalité de points, elles seront départagées par l'addition des points de classement accumulés au cours de toute la compétition, et sera classée vainqueur l'équipe qui en aura le plus.

CHAPITRE 5

LE COMBAT

Article 31.-DUREE DES MATCHES

La durée des matches est fixée de la manière suivante :

Pour écoliers et cadets:	2 périodes de 2 minutes.
Pour seniors et juniors:	2 périodes de 3 minutes.

La pause entre les 2 périodes est de 30 secondes

En cas de prolongation, la durée du match ne peut être prolongée au-delà d'une période réglementaire de lutte soit 2 minutes pour les écoliers et cadets et 3 minutes pour les juniors et seniors.

Article 32.-APPEL

Les concurrents sont invités à haute et intelligible voix à se présenter au tapis. Un concurrent ne peut être appelé à disputer à nouveau un combat que s'il a pu disposer d'une période de récupération de 30 minutes depuis la fin de son combat précédent.

Toutefois, un temps de tolérance est accordé à tout lutteur qui ne répond pas à la première sollicitation, de la manière suivante :

Il devra être fait trois appels des concurrents, appels espacés de 30 secondes. Si après le troisième appel le lutteur ne se présente pas, il est éliminé de la compétition et non classé. Son adversaire aura match gagné par abandon.

Ces appels sont faits en français et en anglais

Article 33.-PRESENTATION DES LUTTEURS

Le cérémonial suivant doit être appliqué pour chaque catégorie de poids lors des finales:

Les finalistes pour la première et deuxième place seront présentés au tapis avec leur entraîneur. Le speaker annoncera leur palmarès. Le chef de tapis, l'arbitre et le juge seront également présentés avec les finalistes.

Article 34.-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 pas enduits d'aucune matière grasse ou collante, qu'ils ne sont pas en état de sudation, que leurs mains sont nues, et qu'ils possèdent un mouchoir. Les lutteurs se saluent, se serrent la main et, sur ordre de l'arbitre (coup de sifflet), commencent le combat

Article 35.- **INTERRUPTION DE COMBAT**

- a) Si un concurrent 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 selon les dispositions prévues à l'article 11 du présent règlement.
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 un linge ou un peignoir sur les épaules et recevoir les conseils de leur entraîneur.
- b) Si le combat ne peut être continué pour raison médicale, la décision est prise par le médecin responsable de la compétition qui informe l'entraîneur du lutteur concerné et le chef de tapis qui ordonne l'arrêt du match.
- c) Le chef de tapis peut décider de l'interruption d'un combat s'il y a faute grave de l'arbitre. Il peut également interrompre le combat s'il y a faute grave concernant le pointage de l'arbitre et du juge. Dans ces cas il demande la consultation. Dans les compétitions où il y a le contrôleur, cette consultation se fera uniquement avec le contrôleur.
- d) 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.
- e) Si un lutteur doit interrompre le combat suite à une blessure volontaire par son adversaire, le fautif sera disqualifié et le lutteur blessé déclaré vainqueur.

Article 36.- **FIN DU COMBAT**

La fin du combat intervient soit à la constatation d'un tombé ou par supériorité technique (10 points, article 48), la disqualification de l'un des adversaires, soit par blessure, soit à l'expiration des minutes effectives de lutte, annoncée par le coup de gong et sifflée par l'arbitre.

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. 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 37.- **ARRET ET CONTINUATION DU COMBAT**

Règles générales:

Dans tous les cas, lorsque la lutte est arrêtée en position debout, la lutte reprend debout.

- a) Le combat doit être arrêté et repris au centre du tapis, également DEBOUT dans les cas suivants:
- Si un pied touche la surface de protection.
 - Si les lutteurs en prise pénètrent dans la zone sans exécuter la prise avec trois ou quatre pieds et y stagnent.

2. Lutte à terre

Dans tous les cas , si le lutteur sort à terre, la lutte reprend à terre qu'il soit sorti dominé ou après une action. Il en va de même si le combat est arrêté à terre. Dans les cas où il n'y a eu aucun point attribué, le premier des deux lutteurs qui est sorti du tapis devra reprendre la lutte à terre

- a) Le combat à terre doit être arrêté et repris au centre du tapis, également obligatoirement à TERRE, dans les situations particulières suivantes :
- Lorsque le lutteur contrôlé est à genoux dans la zone et touche avec les deux mains la surface de protection.
 - Lorsque le lutteur dominé, à plat ventre, touche avec la tête la surface de protection.
 - Lorsque le lutteur se trouve dans une position dangereuse de tombé sur la surface de protection ou bien que son épaule ou son coude touche celle-ci.
 - Si pour cause de blessure un lutteur dominé à terre demande l'arrêt du combat, la lutte reprendra à terre. S'il s'agit du lutteur attaquant qui arrête le combat, la lutte reprendra également à terre.

Article 38.- **GENRE DE VICTOIRES**

Un combat peut être gagné de la manière suivante:

- par "tombé"
- par supériorité technique (10 points de différence)
- par blessure, abandon ou forfait
- par disqualification de l'adversaire
- par points, avec l'obligation pour le vainqueur d'avoir marqué trois points techniques minimum dans le temps réglementaire ou la prolongation
- par décision arbitrale à la fin de la prolongation, si aucun vainqueur n'a pu être déclaré avant.

Article 39.- LA PROLONGATION

Si à la fin du temps réglementaire les deux lutteurs sont à égalité de points ou qu'aucun des deux lutteurs n'a atteint le minimum de 3 points requis, l'arbitre doit arrêter le combat, sans considération de la situation sur le tapis, consulter le chef de tapis et ordonner la reprise du combat en position debout (ou en position d'accrochage article 57b).

Cette prolongation sera exécutée sans pause et durera jusqu'à ce que le premier point technique ait été marqué, pour autant que ce pointage permette au vainqueur d'atteindre les trois points minimum obligatoires.

Dans la prolongation sera appliquée la clause de l'avantage au risque et le lutteur qui porte la prise avec pointage est toujours considéré comme celui ayant marqué le 1er point pour autant que ce point lui permette d'obtenir la victoire.

Dans la situation où aucun des deux lutteurs n'a marqué les 3 points obligatoires, et que le lutteur avec 0 point exécute une prise avec 2 points qui amène immédiatement au tombé, celui-ci sera valable. Dans toutes les autres situations il n'y a pas de tombé.

La prolongation dure au maximum 2 ou 3 minutes selon la catégorie d'âge. Si à la fin de la prolongation aucun vainqueur n'a pu être déclaré, la décision arbitrale sera appliquée.

Il reste également évident que tous les points, avertissements (0), et remarques pour passivité (P) que les lutteurs ont réalisés durant la période réglementaire restent valables et serviront de critères pour prononcer le vainqueur par décision arbitrale à la fin de la prolongation.

Article 40.- L'ENTRAINEUR

L'entraîneur, pendant le combat, peut se tenir au bas du podium ou à une distance de 2 mètres minimum du bord du tapis.

Hormis l'activité autorisée en cas de soins donnés à son lutteur par le médecin et auxquels il peut assister, il lui est formellement interdit d'influencer les décisions ou d'insulter le corps d'arbitrage, il a seulement le droit de parler à son lutteur.

En cas de non respect de ces interdictions, l'arbitre est tenu de demander au chef de tapis de présenter à l'entraîneur un carton "JAUNE" (avertissement) et s'il passe outre, le chef de tapis présentera un carton "ROUGE" (élimination).

Le chef de tapis peut également donner seul le carton JAUNE ou ROUGE.

A partir du carton rouge, sur rapport du chef de tapis au responsable de la compétition, l'entraîneur sera éliminé de la compétition et ne pourra plus remplir sa fonction. Les lutteurs de l'équipe concernée auront cependant le droit à un autre entraîneur

CHAPITRE 6

POINTS D'ACTION ET DE PRISE

Article 41.-APPRECIATION DE L'IMPORTANTCE DE L'ACTION OU DE LA PRISE

Afin de supprimer la simulation de lutte lorsque, 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. La lutte continue à terre sans que l'arbitre arrête le match.

Par contre, si dans l'exécution d'une prise le lutteur attaqué exécute une contre-attaque et amène son adversaire à terre, il recevra le ou les points correspondants à son action.

Si dans l'exécution d'une prise par-dessus son propre pont, le lutteur attaquant a un temps d'arrêt et termine son action en dominant son adversaire en le mettant lui aussi en pont, il ne sera pas sanctionné ; il n'y a que lui qui se verra attribuer des points, étant donné qu'il aura terminé l'action dans une prise qui comportait des risques.

Par contre, si l'attaquant est bloqué contrôlé en pont par une contre-action de son adversaire, il est évident que ce dernier se verra attribuer des points.

Ceci dit, le lutteur sur lequel la prise a été amorcée ne pourra obtenir des points que dans la mesure où, par sa propre action :

- a) Il aura amené le lutteur attaquant à terre.
- b) Il aura enchaîné l'action dans une continuité.
- c) En bloquant l'attaquant, il sera parvenu à le contrôler en pont c'est-à-dire, dans une position considérée comme achevée.
L'arbitre doit attendre la fin de chaque situation, pour donner la valeur des points acquis par chaque lutteur.

Dans le cas où par leurs actions les deux lutteurs se changent alternativement d'une position à l'autre, l'attribution des points pour toutes les actions se fait selon leur valeur.

Le tombé instantané n'existe pas (article 47) Si le lutteur arrive en tombé instantané depuis la position debout suite à une action de son adversaire, l'attaquant recevra 3 points. Si le lutteur arrive en tombé instantané sur sa propre action son adversaire recevra 2 points. Dans la lutte à terre pour toutes les positions ou le lutteur se trouve en situation de tombé instantané son adversaire recevra 2points.

Le roulement d'une épaule à l'autre à l'aide des coudes dans la mise en pont, et vice-versa, est considérée comme une seule action.

Une prise ne doit pas être considérée comme une nouvelle action tant que les compétiteurs ne reviennent pas à la position initiale

L'arbitre indique les points. Si le juge est d'accord, il lève la palette de la couleur et de la valeur concernée (1, 2, 3 ou 5 points). En cas de désaccord entre juge et arbitre, le chef de tapis doit obligatoirement se prononcer en faveur de l'un ou l'autre, il ne peut pas donner une autre opinion .

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.

A la fin du combat, 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 42.- COTATION DE LA PRISE AVEC CROISEMENT DES CHEVILLES

La cotation de la prise avec croisement des chevilles doit se faire de la manière suivante :

- Pour une exécution avec mise en danger 2 points
- Pour une exécution sans mise en danger, c'est-à-dire lorsque le lutteur attaqué passe sur les mains, 1 point.

Cette prise ne peut être exécutée qu'une seule fois consécutivement, afin d'éviter les blessures. Après l'exécution, le lutteur attaquant doit lâcher totalement la prise. Pour qu'une nouvelle fois dans un combat les points puissent être attribués pour une nouvelle prise de croisement des chevilles, le lutteur qui l'a exécutée doit obligatoirement marquer ou recevoir un ou des points techniques avant de pouvoir à nouveau exécuter cette prise.

Lorsqu'un lutteur a reçu une remarque pour passivité (P) et dans toutes les situations où la lutte est ordonnée à terre après une interruption de combat, il peut exécuter une nouvelle prise avec croisement des chevilles, nonobstant la règle du point obligatoire entre-elles.

Article 43.- COTATION DE LA PRISE AVEC CEINTURE EN PONT

La cotation de la ceinture en pont et de ses variantes doit se faire de la manière suivante :

- Pour une exécution avec mise en danger 2 points
- Pour une exécution sans mise en danger, c'est à dire lorsque le lutteur passe sur les mains 1 point

Cette prise ne peut être exécutée plusieurs fois consécutivement pour recevoir des points techniques.

Pour qu'une nouvelle fois dans un combat des points puissent être attribués pour cette prise, le lutteur qui a exécuté une ceinture en pont doit obligatoirement marquer ou recevoir 1 ou des points techniques avant de pouvoir exécuter à nouveau exécuter cette prise.

Cependant afin de maintenir la dynamique du combat et d'encourager le lutteur à exécuter d'autres prises, la lutte n'est pas interrompue après la ceinture en pont et le lutteur peut l'exécuter plusieurs fois s'il le désire afin de préparer une nouvelle prise ou réaliser un " tombé "

Néanmoins, seule la première ceinture dans la situation décrite ci-dessus, sera cotée.

Dans le cas où le lutteur qui porte la ceinture en pont passe en situation de tombé instantané, son adversaire recevra toujours les 2 points, sans considération du fait que l'attaquant reçoive 2, 1 ou 0 point.

Lorsqu' un lutteur a reçu une remarque pour passivité (P) et dans toutes les situations où la lutte est ordonnée à terre après une interruption de combat, il peut exécuter une nouvelle ceinture en pont, nonobstant la règle du point obligatoire entre-elles.

Article 44.- LA MISE EN DANGER

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

Il y a mise en danger lorsque :

- a) Le lutteur en défense se met en pont pour ne pas être tombé.
- b) 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.
- c) Le lutteur a une épaule en contact avec le tapis et dépasse la ligne verticale de 90 degrés avec l'autre épaule (angle fermé).
- d) Le lutteur se trouve dans la position du " tombé instantané " c'est-à-dire lorsqu'il passe sur les deux épaules moins d'une seconde.
- e) 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 45.- 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.

Il les inscrit au fur et à mesure de chaque action.

Pour avoir un pointage uniforme, les points de l'action qui a provoqué le tombé seront encadrés sur le bulletin de pointage.

Pour pouvoir les distinguer entre eux, les points provenant d'une ceinture en pont seront soulignés.

L'avertissement pour fuite de tapis, fuite de prise, refus de start, prise illégale et brutalité seront signalées par (0).

Après chaque avertissement (0), l'adversaire reçoit obligatoirement 1 ou 2 points techniques, suivant la gravité de la faute.

La remarque pour passivité sera signalée par (P)

Celui qui peut prendre l'accrochage sera signalé par un "K" et le ou les points qui en résultent seront encadrés.

Article 46.- PRISE DE " GRANDE AMPLITUDE "

Est considérée comme action ou prise de " grande amplitude " toute action ou prise d'un lutteur, dans la lutte debout :

- Qui a fait perdre totalement le contact du sol à son adversaire, le contrôle et lui fait accomplir dans l'espace une courbe de grande amplitude et qui l'amène au sol en position de mise en danger directe et immédiate.
- Est également considérée comme prise de grande amplitude dans la lutte à terre toute prise complètement arrachée du sol par le lutteur attaquant qui projette avec un grand retournement le lutteur attaqué à plat ventre (3 points) ou immédiatement en mise en danger (5 points).

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

Article 47.- VALEUR ATTRIBUEE AUX ACTIONS ET AUX PRISES

1 point :

- Au lutteur qui amène son adversaire à terre passant derrière lui et en cette position l'y maintient et le contrôle (3 points de contact : deux bras et un genou ou deux genoux et un bras).
- Au lutteur qui porte une prise correcte debout ou à terre qui ne met pas son adversaire dans une position de mise en danger
- Au lutteur qui surpasse, maintient et contrôle son adversaire en passant derrière lui.
- Au lutteur bloquant ou qui fait passer son adversaire sur un ou deux bras tendus, le dos dirigé vers le tapis.
- Au lutteur dont la prise est gênée irrégulièrement par son adversaire, mais qui peut malgré tout exécuter sa prise.
- Au lutteur attaquant dont l'adversaire commet une fuite de tapis ou une fuite de prise, refus de start, prise illégale, brutalité ou rupture d'accrochage
- Au lutteur qui maintient son adversaire en position de mise en danger cinq secondes et plus.
- Dans la lutte à terre, au lutteur qui a été dominé, contrôlé ou ordonné à terre et qui se relève en position de lutte debout, face à son adversaire en gardant le contact avec celui-ci.
- Afin de stimuler les prises spectaculaires avec grands efforts et technique, le corps d'arbitrage accordera un point supplémentaire à toutes les prises exécutées depuis un arraché du sol qui fait perdre complètement le contact avec le tapis au lutteur attaqué. Dans cette situation l'arbitre attribuera 5 points ou 3 points et accordera ensuite le point supplémentaire.

2 points :

- Au lutteur qui porte une prise correcte dans la lutte à terre et qui met son adversaire dans une position de mise en danger ou de tombé instantané.
- Au lutteur attaquant dont l'adversaire roule sur ses épaules.
- Au lutteur attaquant dont l'adversaire fuit la prise en se jetant hors du tapis, en position de mise en danger.
- Au lutteur attaquant dont l'adversaire commet une prise illégale qui empêche l'exécution

- d'une prise engagée ou d'un tombé.
- Au lutteur attaqué si l'attaquant arrive en position de tombé instantané ou bien roule sur ses épaules dans l'exécution d'une prise.
- Au lutteur qui bloque son adversaire dans l'exécution d'une prise depuis debout dans une position de mise en danger.
- Au lutteur dont l'adversaire refuse de prendre l'accrochage de manière régulière.

3 points :

- Au lutteur exécutant une prise debout qui amène son adversaire en position de mise en danger par projection directe avec petite amplitude.
- Pour toute prise exécutée en arraché du sol, avec petite amplitude même si le lutteur attaquant se trouve avec un ou deux genoux au sol, pour autant que l'attaqué arrive immédiatement en mise en danger.
- Au lutteur qui exécute une prise de grande amplitude et qui n'amène pas l'adversaire en position de mise en danger directe et immédiate.

NB: Si dans l'exécution de la prise, le lutteur attaqué reste en contact avec le tapis avec une main, mais arrive immédiatement en mise en danger, le lutteur attaquant recevra également 3 points.

5 points :

Sont considérées comme prises à 5 points :

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

CHAPITRE 7

POINTS DE CLASSEMENT ATTRIBUES APRES UN COMBAT

Article 48.-POINTS DE CLASSEMENT

A) Principe: Les points de classement acquis par le lutteur après chaque match déterminent son classement final.

B) Points de classement à la fin d'un combat

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

- victoire par tombé (avec ou sans point technique pour le perdant)

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

- Supériorité technique (10 points de différence) et que le perdant n'a marqué aucun point technique
- Blessure
- Abandon
- Forfait
- Disqualification

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

- Victoire par supériorité technique (10 points de différence) et que le perdant a marqué des points techniques.

3 points pour le vainqueur et 0 pour le perdant :

- Lorsque le combat se termine par une victoire aux points avec l'obligation de marquer 3 points techniques minimum durant le temps réglementaire ou la prolongation, et que le perdant n'a marqué aucun point technique
- Lorsque la victoire est obtenue par décision arbitrale et que le perdant n'a pas marqué de point technique.

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

- Lorsque le combat se termine par une victoire aux points avec l'obligation de marquer 3 points techniques minimum durant le temps réglementaire ou la prolongation, et que le perdant a marqué un ou plusieurs points techniques.
- Lorsque la victoire est obtenue par décision arbitrale sans avoir marqué les 3 points réglementaires, ou si le résultat est toujours à égalité à l'issue de la prolongation mais que les deux lutteurs ont marqué des points techniques.

Article 49.- **LE TOMBE**

Est considéré comme "tombé" (touche) le lutteur maintenu par son adversaire les deux épaules sur le tapis pendant une durée suffisante pour permettre à l'arbitre de constater le contrôle total de la touche. (compter 21,22) Pour que soit reconnu un tombé au bord du tapis, il faut que les épaules du concurrent soient totalement dans avec la zone de passivité, la tête ne devant pas toucher la surface de protection.

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

Si le lutteur se met sur deux épaules à la suite de sa propre irrégularité ou bien de sa propre prise, 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.

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

Article 50.- **SUPERIORITE TECHNIQUE**

A part la touche, l'abandon, ou la disqualification, le combat doit être arrêté avant la fin du temps réglementaire lorsqu'il y a une différence de 10 points entre les lutteurs.

Le match ne pourra pas être interrompu pour attribuer la victoire par supériorité technique avant la fin complète de l'action (attaque ou contre-attaque immédiate).

Le chef de tapis doit signaler à l'arbitre lorsque la différence de 10 points est atteinte. Après consultation entre les membres du corps d'arbitrage, l'arbitre proclame le vainqueur. A la demande de l'arbitre, le lutteur vainqueur peut décider s'il veut ou non continuer le combat afin d'obtenir une victoire par tombé. Si le lutteur décide de continuer, il ne pourra plus revenir sur sa décision et toutes les procédures normales de lutte sont applicables jusqu'à la fin du combat.

Cette procédure n'est pas applicable dans les matches de finale 1-2, 3-4, 5-6.

Article 51.- **LA DECISION ARBITRALE**

Lorsqu'un combat se termine à la fin des prolongations sans qu'un vainqueur puisse être déclaré parce que :

- aucun des deux lutteurs n'a marqué 3 points techniques ou que l'égalité de points techniques subsiste

Le chef de tapis convoque en consultation le juge et compare les bulletins de pointage. Il proclame le vainqueur en analysant successivement les éléments suivants :

1. Si il n'y a pas les trois points techniques nécessaires à la victoire le lutteur qui a le plus de points techniques est déclaré vainqueur.
2. S'il y a égalité de points techniques les critères suivants seront appliqués pour déterminer le vainqueur.

- a) le lutteur dont le total des avertissements O et remarques pour passivité P est le plus petit sera déclaré vainqueur.

Si l'égalité persiste

- b) Le lutteur qui a reçu le moins d'avertissement sera déclaré vainqueur.
- c) Si l'égalité subsiste l'impression générale de tout le combat, à la majorité du corps d'arbitrage 2-1 déterminera le vainqueur.

CHAPITRE 8

LA PASSIVITE

Article 52.- DEFINITION DE LA PASSIVITE

On considère que dans la lutte, comme dans tous les autres sports, les lutteurs ont l'obligation de prendre des risques durant toute la durée du match.

La passivité existe dans la lutte debout et également dans la lutte à terre. Pour cette raison, l'arbitre doit inciter le lutteur passif à être actif.

Si celui-ci n'obtempère pas à la demande de l'arbitre, les critères de passivité doivent être appliqués.

D'une façon générale, sera considérée comme passivité l'attitude du ou des lutteurs qui, contrairement à l'esprit et aux buts de la lutte totale et universelle debout ou à terre :

- N'effectuent aucune prise régulière.
- Se contentent d'efforts physiques visant à neutraliser l'adversaire.
- N'essayent pas de façon efficace l'amorçage des prises.
- Font continuellement obstruction aux prises de l'adversaire.
- Fuient volontairement en dehors du tapis, dans la position debout ou à terre.
- Se couchent constamment à plat ventre en position fermée.
- Tiennent leur adversaire à une ou à deux mains pour l'empêcher d'engager le combat.
- Engagent le combat la tête en avant dans le but d'empêcher le contact "corps à corps" dans la lutte gréco-romaine.
- En lutte libre, enserrant des deux jambes une jambe de l'adversaire en demeurant à plat ventre sans combattre.
- Poussent l'adversaire en dehors du tapis ou dans la zone de passivité.
- Poussent l'adversaire sur la surface centrale du tapis sans amorcer de prise.
- Se mettent volontairement à terre.
- Rampent à terre pour empêcher l'amorçage de la prise par l'adversaire.

L'action consistant à pousser l'adversaire hors du tapis pour faire croire à une fuite de celui-ci doit également être considérée comme passivité et pénalisée par une remarque (P) pour le fautif.

Article 53.- LUTTE CONTRE LA PASSIVITE

Afin de lutter contre la passivité et lorsqu'un lutteur agit de manière évidente contre la conception de la FILA d'une lutte totale et universelle, l'arbitre doit stimuler le lutteur passif, sans interrompre le match en usant des termes du vocabulaire de base.

Exemple :

- ROUGE : ACTION
- ROUGE : CONTACT
- ROUGE : OPEN

etc. etc.

Si après cette demande le lutteur reste passif, l'arbitre réclame la passivité en levant la main portant la couleur du lutteur fautif.

Ensuite, avec l'accord du juge ou du chef de tapis qui doivent se manifester en levant la palette de la couleur du lutteur fautif, il arrête le combat et donne une remarque pour passivité.

Il signalera au lutteur passif la nature de sa faute.

Cette indication sera comptabilisée sur le bulletin du juge et du chef de tapis, comme aide-mémoire, par un (P).

Il demandera ensuite au lutteur actif par les gestes correspondants si le lutteur fautif doit être mis à terre pour reprendre la lutte ou s'il veut que la lutte reprenne debout.

Cette remarque peut être donnée un nombre illimité de fois et ceci aux deux lutteurs.

Dans tous les cas, lorsque la lutte se déroule à terre, l'arbitre doit tolérer le temps nécessaire pour engager et exécuter une prise et il ne doit jamais interrompre une prise en cours d'exécution.

Article 54.- LA MISE A TERRE ORDONNEE

La mise à terre est ordonnée lorsque :

- Le lutteur actif demande la mise à terre de son adversaire après la remarque pour passivité (P) ou l'avertissement pour prise illégale.(0)
- L'arbitre a arrêté le combat dans la surface de protection à terre.

Dans tous les autres cas, la lutte reprend dans la position où l'arbitre a arrêté le combat.

Dans la lutte ordonnée à terre, l'action ne peut reprendre au coup de sifflet de l'arbitre que lorsque les deux lutteurs ont pris la position " à terre " réglementaire, définie comme suit :

a) Position :

Position initiale des lutteurs, à terre, avant le coup de sifflet de l'arbitre.

Le concurrent ordonné à terre se place obligatoirement à genoux les mains sur le tapis, mains et coudes écartés distants de 20 cm au moins des genoux. Les bras doivent être tendus, les pieds non croisés, les fesses décollées des talons, les genoux et les mains dans un emplacements marqués dans le rond central.

b) Contact :

L'arbitre demande que le lutteur dessus pose les deux mains sur le dos de son adversaire se trouvant dessous.

Le lutteur étant dessus peut prendre une position à sa convenance pour attaquer, mais il doit, d'abord prendre contact avec son adversaire en apposant parrallèlement les deux mains à plat sur le dos de celui-ci sans aucun contact contact avec ses jambes contre les jambes de son adversaire. Après avoir vérifié et constaté la régularité de la position des deux lutteurs, l'arbitre siffle la reprise du combat.

A ce moment, le lutteur dessus peut attaquer son adversaire, le lutteur dessous est libéré de sa position initiale et peut également attaquer et contrarier les efforts du lutteur dessus, et revenir debout.

c) pénalisation pour position de start incorrecte

Lorsque la mise à terre est ordonnée, il arrive que les lutteurs, aussi bien l'attaquant que l'attaqué, n'adoptent pas la position correcte ou perdent du temps pour récupérer.

Dans cette situation, le corps d'arbitrage pénalisera de la manière suivante pour le lutteur qui refuse ou ne prend pas immédiatement la position correcte :

S'IL S'AGIT DU LUTTEUR DESSOUS :

- la première fois : avertissement amical (attention)
- la deuxième fois: avertissement (assimilable à l'avertissement pour fuite de tapis ou prise illégale (0) 1 point technique à l'attaquant et choix de la position pour le lutteur qui était dessus.

S'IL S'AGIT DU LUTTEUR DESSUS :

- la première fois : avertissement amical (attention)
- la deuxième fois : avertissement (assimilable à l'avertissement pour fuite de tapis ou prise illégale (0) et 1 point à l'adversaire).
Choix de la position pour le lutteur qui était dessus.

Article 55.- LUTTE A 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.

Le lutteur qui amène son adversaire à terre doit être actif. Si dans cette situation il est passif, le corps d'arbitrage lui donne une remarque pour passivité (P), arrête le combat et son adversaire a le choix de reprendre la lutte debout ou la lutte à terre.

Par contre, si un lutteur amène son adversaire à terre et qu'en raison d'une bonne défense du lutteur attaqué il ne peut engager aucune action, l'arbitre, après un délai raisonnable, arrête le combat et fait reprendre la lutte debout.

Il est interdit au lutteur qui est dessus de reprendre la lutte en sautant sur son adversaire. Si cette infraction est commise, l'arbitre doit réprimander le fautif et faire relever le lutteur à terre.

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

Il est rappelé que dans tous les cas, si un lutteur sort à terre, la lutte reprend à terre, qu'il soit sorti dominé ou après une action. Il en va de même si le combat est arrêté à terre.

Article 56.- LA ZONE DE PASSIVITE

- a) La zone de passivité a pour mission de déceler le lutteur passif, 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 bonne 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, à terre ; 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, à terre puisque la prise a abouti dehors.
 - Dans le cas où l'attaquant qui exécute la prise arrive en position d'auto-tombé dans la surface de protection, le combat est arrêté et son adversaire reçoit 2 points. Le combat reprend au centre, à terre.
 - 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 3 ou 4 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 de passivité 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 point central et applique les règles de passivité.
 - 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, fait interrompre obligatoirement le combat.
 - Lorsque le lutteur attaqué passe avec un pied dans la surface de protection, mais que l'attaquant exécute la prise dans la continuité, la prise est valable.
 - 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 bonne, 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 à terre.
 - Dans la lutte à terre, le lutteur attaquant peut terminer 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.

b) Précisions

- La contre-attaque sur la surface de protection n'est pas valable.
- La zone de passivité ne modifie pas les règles visant à apprécier la passivité, celles-ci devront notamment être appliquées :
- Lorsqu'un ou les deux lutteurs pénètrent et demeurent dans la zone de passivité sans y accomplir une action.
- Lorsqu'un lutteur pousse son adversaire dans ladite zone ou l'empêche de rentrer sur la surface centrale du tapis.

Article 57.- PENALISATION DE LA PASSIVITE

a) Règle de base

La remarque pour passivité ne donne aucun point technique.

L'arbitre peut faire une observation verbale au lutteur passif sans le consentement du juge ou du chef de tapis, cependant pour donner la remarque pour passivité, il doit obtenir l'accord du juge ou du chef de tapis.

En cas de désaccord entre l'arbitre et le juge, le chef de tapis prend la décision en se rangeant à l'avis de l'arbitre ou du juge.

L'appréciation de la stimulation de la lutte reste de la compétence de l'arbitre pour ordonner l'exécution d'une prise ou la modification d'une position incorrecte, sans interrompre le combat.

Il peut à tout moment ordonner aux lutteurs de pratiquer une lutte active et intervenir, s'ils font preuve d'inefficacité ou de passivité, en formulant les observations nécessaires sans interrompre le combat.

Il faut différencier le lutteur dominé du lutteur passif.

Un lutteur techniquement inférieur ne doit pas être pénalisé pour passivité s'il ne refuse pas le combat.

b) Recherche et application de la pénalisation

Il est très important d'observer et de constater de façon nette, surtout dans les moments où aucune action n'est engagée de part ou d'autre des lutteurs, celui des deux adversaires qui lutte de façon ouverte et celui qui cherche à se soustraire au combat. Il appartient à l'arbitre, lorsque le corps d'arbitrage est d'accord (2:1) de signaler au lutteur fautif en interrompant le combat la nature de sa faute, de lui donner une remarque pour passivité (P) et le choix de la position pour la reprise du combat, debout ou à terre.

Si le lutteur continue à être passif, l'arbitre lui signale à nouveau, en interrompant le combat, la nature de sa faute et applique ensuite la procédure prévue ci-dessus.

Article 58.- ACCROCHAGE

Principe général

Avec mission de lutter contre une lutte négative et passive l'accrochage peut-être ordonné dans tous les styles de lutte et pour toutes les catégories d'âge.

La règle générale est que lorsqu'un des deux lutteurs a marqué les 3 points techniques nécessaires à la victoire, il n'y a plus d'accrochage possible pour toute la durée du match.

Dans la première période :

1. L'accrochage dans la première période n'existe pas mais si le score est de 0-0 à la fin de la première période il y a obligatoirement accrochage avec tirage au sort au début de la 2ème période.

Dans la deuxième période et la prolongation :

Les points marqués par un accrochage en début de 2ème période ou en début de prolongation ne modifient pas les situations ci-après.

1. Si dans la 2ème période aucun point technique n'est marqué (nonobstant les points marqués par un accrochage en début de période) et que un lutteur a reçu 2 remarques pour passivité (P), l'accrochage sera ordonné. Le premier lutteur qui prend l'accrochage sera celui qui n'a pas reçu les 2 (P)
2. Au début d'une prolongation si le match est : 1-0, 1-1,2-1, 2-2, 2-0, un accrochage devra être ordonné au début de cette prolongation. Le lutteur qui a reçu le moins de remarque pour passivité (P) durant tout le match devra prendre l'accrochage en premier. Si il y a égalité de (P) celui qui doit prendre l'accrochage en premier sera désigné par tirage au sort.
3. Si après l'accrochage au début de la prolongation, il n'y a toujours pas les 3 points techniques nécessaires à la victoire la règle de l'accrochage après 2 remarques pour passivité (P) comme dans la 2ème période sera appliquée.
4. La règle générale est que l'accrochage dure au maximum une minute. Toutefois cette durée maximale pourra être ramenée à 30 secondes si l'accrochage est ordonné à la fin de la 2ème période. Dans ce cas il pourra être ordonné entre 5 minutes et 1 seconde et 5 minutes et 29 secondes . Il en va de même pour la dernière minute de prolongation.
5. Suite à une remarque pour passivité (P) durant les 30 dernières secondes de la 2ème période ou de la prolongation , le choix de la mise à terre sera en vigueur .

Tirage au sort

Lorsque le score est 0-0 à la fin de la première période, ou si il y a égalité au début de la prolongation, celui qui doit prendre l'accrochage en premier sera désigné par tirage au sort (pile ou face).

Position d'accrochage

Lorsque le corps d'arbitrage décide l'accrochage, l'arbitre demandera aux lutteurs de se placer en position d'accrochage poitrine contre poitrine (un bras dessous l'épaule de l'adversaire, l'autre bras enserrant le bras de son adversaire, entre le coude et l'épaule les deux mains se rejoignant derrière le dos). L'arbitre doit ordonner la position de start au centre du tapis avec obligatoirement les 4 pieds des lutteurs dans le rond central de 1 m de diamètre.

Les jambes des lutteurs doivent être tendues

Il faut considérer 4 phases dans la méthode d'ordonner l'accrochage après tirage au sort.

- 1ère phase : le lutteur qui a perdu au tirage au sort doit se tenir au milieu du tapis dans le cercle central en position debout, buste droit, bras légèrement décollé du corps.
- 2ème phase : le lutteur qui a gagné le tirage au sort doit prendre l'accrochage avec prise sur le bras gauche ou droit de l'adversaire, selon son choix.
- 3ème phase : Après que le lutteur qui a gagné au tirage au sort ait pris l'accrochage, l'arbitre ordonne à son adversaire de prendre le sien
- 4ème phase : Lorsque les deux lutteurs sont en accrochage correct, poitrine contre poitrine (et non pas épaule contre épaule), l'arbitre siffle et les deux lutteurs peuvent commencer le combat.

Accrochage dynamique

- Si un des deux lutteurs lâche l'accrochage et que un des deux lutteur exécute une prise avec pointage dans la continuité, le pointage sera valable, celui qui a lâché l'accrochage ne sera pas pénalisé et la lutte continue.
- Lorsque un lutteur ou les deux lutteurs lâchent l'accrochage, l'arbitre ne doit pas interrompre immédiatement le combat, il doit dans cette situation appliquer la procédure suivante :
 - Signaler au juge le premier des deux lutteurs qui a rompu l'accrochage
 - Il tolère ensuite un temps nécessaire pour permettre au lutteur qui a rompu l'accrochage ou son adversaire de modifier leur prise et d'essayer d'exécuter une action.
 - Si après la rupture d'accrochage le combat se trouve au point mort sans action et que aucun des deux lutteurs n'a pu exécuter une prise, l'arbitre arrête le combat et le premier lutteur qui a rompu l'accrochage reçoit un avertissement (0), son adversaire 1 point et le choix de la position

Sanctions

- Si un des deux lutteurs refuse d'appliquer la procédure d'accrochage, l'arbitre prononce à haute voix, bleu attention ou rouge attention. Après un seul avertissement verbal l'arbitre prononcera la pénalisation, à savoir :
 - avertissement (0)
 - 2 points à son adversaire et choix de la position
- En règle générale l'accrochage dure 1 minute. Si durant cette période les deux lutteurs restent seulement en accrochage sans exécuter d'action celui qui a gagné au tirage au sort sera pénalisé par un avertissement (0) et son adversaire recevra 1 point technique et le choix de la position.

- Si un lutteur sort du tapis et que le corps d'arbitrage peut déceler le lutteur qui met le premier un pied dehors du tapis, la sanction sera directement applicable, avertissement (0) 1 point et choix de la position.
- Si les deux lutteurs sortent en accrochage dans la zone de protection avec un pied en même temps et que le corps d'arbitrage ne peut évaluer qui est sorti en premier, un nouveau contact sera ordonné au centre du tapis. Le choix de prendre l'accrochage en premier sera inversé.
- Si la même situation se répète une deuxième fois, le corps d'arbitrage devra obligatoirement décider qui est le fautif et appliquer la sanction, avertissement (0) 1 point et choix de la position.
- Dans la situation d'accrochage la règle de la prise de risque n'existe pas et le lutteur qui se retrouve dessous ou dominé perd le ou les points et la lutte continue à terre sans interruption par l'arbitre.

CHAPITRE 9

LES INTERDICTIONS ET LES PRISES ILLEGALES

Article 59.- INTERDICTIONS GENERALES

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 provoquer une fracture, une luxation des membres, de marcher sur les pieds de l'adversaire et de lui toucher le visage entre les sourcils et la ligne de la bouche.
- D'enfoncer le coude ou le genou dans le ventre et l'estomac de l'adversaire, de pratiquer toute torsion susceptible de faire souffrir, de tenir l'adversaire par le maillot.
- De se cramponner et de s'accrocher au tapis.
- De parler durant le match.
- De saisir la plante du pied de l'adversaire (seule la saisie du dessus du pied et du talon est permise).
- De s'arranger entre eux sur le résultat du combat.

Article 60.- FUTES DE PRISES

Son 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. Elle peuvent se produire sur la surface centrale de lutte, sur la zone de passivité. La fuite de prise sera pénalisée de la même manière que la fuite de tapis , c'est-à-dire :

- 1 avertissement au fautif (0)
- 1 point à l'adversaire
- choix pour le lutteur actif de reprendre la lutte debout ou à terre.

A terre en lutte gréco-romaine

Dans la situation ou le lutteur qui a été ordonné à terre ou 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.

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.

- 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 un 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 demander le choix de la position debout ou à terre pour la reprise du combat.
- 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 (0) et son adversaire 2 points.

Debout en lutte libre et gréco-romaine

Le lutteur qui refuse le contact debout en lutte libre et gréco-romaine ou qui gesticule pour simuler le contact doit être sanctionné car il triche et travaille contre l'esprit de la lutte en simulant une activité.

L'arbitre doit donc de la même manière avertir amicalement la première fois en prononçant, rouge contact ou bleu contact. Si le lutteur refuse le contact il sera pénalisé avec un avertissement et son adversaire recevra 1 point pour fuite de prise et choix de la position debout ou à terre.

Article 61.- FUITE DU TAPIS

En ce qui concerne la fuite du tapis debout ou à terre, il convient de souligner que l'avertissement sera prononcé immédiatement et obligatoirement à l'encontre du fautif.

Le pointage ci-dessous sera appliqué au lutteur attaquant :

Fuite du tapis : 1 point + 1 avertissement à l'adversaire (0) et choix de la position pour le lutteur attaquant.

Fuite de tapis en position de mise en danger : 2 points + avertissement à l'adversaire.(0) et choix de la position pour le lutteur attaquant.

Tous les points pour fuite du tapis sont considérés comme points techniques.

Article 62.- PRISES ILLEGALES

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 1 point à l'adversaire et choix de la position.
- Si un lutteur attaqué, par une action illégale empêche son adversaire de développer sa prise, il sera averti son partenaire recevra deux points et le choix de la position.

Les devoirs de l'arbitre envers le concurrent commettant une irrégularité sont les suivants :

Si le lutteur peut exécuter l'action

- Faire cesser l'irrégularité.
- Faire relâcher la prise si elle est dangereuse.
- Demander l'avertissement
- Donner un point
- Donner les points correspondant à la prise, à son adversaire.
- Arrêter le combat
- Demander le choix de la position.

Si le lutteur ne peut exécuter son action,

- Arrêter le combat
- Donner 2 points à son adversaire
- Demander le choix de la position.

Article 63.- **PRISES INTERDITES POUR LES CATEGORIES ECOLIERS ET CADETS**

Dans le but de protéger la santé des enfants, les prises ci-après sont considérées comme illégales et interdites pour les catégories écoliers et cadets:

- Double clef de tête (double Nelson) non seulement en avant, mais également de côté.
- La même prise en lutte libre en crochétant en plus de la prise de tête, avec sa jambe, la jambe de l'adversaire

Article 64.- **INTERDICTIONS PARTICULIERES**

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

Article 64.- **CONSEQUENCES 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 quoi, il arrête le combat, donne le pointage, l'avertissement contre le lutteur fautif et le choix de la position debout ou à terre
- 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, 1 point à son adversaire et le choix de la position.
- 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

LE PROTET

Article 65.- PROTET

Aucune réclamation après un match concernant le résultat du match peut être déposée. Seul le résultat acquis sur le tapis compte. Si le Président de la FILA ou de la commission d'arbitrage constatent que le chef de tapis et le contrôleur ont abusés de leurs pouvoirs pour modifier le résultat d'un match, ils peuvent examiner le vidéo et avec l'accord du Bureau de la FILA sanctionner les responsables selon les dispositions prévues dans le règlement du corps d'arbitrage international.

En aucun cas le résultat du match ne pourra être modifié.

CHAPTITRE 11

POINTS PARTICULIERS DU REGLEMENT INTERNATIONAL DE LUTTE FEMININE

Article 67.- CATEGORIES D'AGE ET DE POIDS

Pour les féminines, les catégories d'âge retenues sont les suivantes

ECOLIERES	14/15 ANS (dès 13 ans avec certificat médical et des parents)
CADETTES	16/17 ANS (dès 15 ans avec certificat médical et des parents)
JUNIORS	18/20 ANS (dès 17 ans avec certificat médical et des parents)
SENIORS	20 ANS et plus.

Les lutteuses âgées de 17 ans dans l'année de la catégorie cadettes peuvent lutter chez les seniors avec certificat médical et l'autorisation parentale.

Les catégories de poids sont les suivantes :

ECOLIERES	CADETTES	JUNIOR	SENIORS	OLYMPIQUES
1 28-30 kg	1 36-38 kg	1 40-43 kg	1 44-48 kg	1 44-48 kg
2. 32 kg	2 40 kg	2 46 kg	2 51 kg	2 55 kg
3. 34 kg	3 43 kg	3 50 kg	3 55 kg	3 63 kg
4. 37 kg	4 46 kg	4 54 kg	4 59 kg	4 67-72 kg
5. 40 kg	5 49 kg	5 58 kg	5 63 kg	
6. 44 kg	6 52 kg	6 63 kg	6 67 kg	
7 48 kg	7 56 kg	7 68 kg	7 67-72kg	
8 52 kg	8 60 kg	8 68-72 kg		
9 57 kg	9 65 kg			
10 57-62 kg	10 65-70 kg			

Article 68.- LA TENUE

Les pratiquantes doivent se présenter en compétition dans la tenue définie à l'article 8

Toutefois :

- Le port du soutien-gorge avec armature est interdit.
- Le port de boucles d'oreilles, barrettes, bracelets, bagues et de tous objets rigides ou métalliques est formellement interdit, ainsi que le port d'un maillot de lutte masculin et tee-shirt échancré.
- Un protège oreilles du type homologué par la FILA est obligatoire pour toutes les catégories d'âge féminines cadettes et juniors. Pour les seniors cette protection est laissée au libre choix de la lutteuse.

Article 69.- PESEE

Principe: les concurrentes sont pesées de la même manière que les hommes tel que prévu à l'article 22 du présent règlement.

Article 70.- DUREE DES MATCHES

ECOLIERES, CADETTES 2 périodes de 2 minutes.

JUNIORS, SENIORS 2 périodes de 3 minutes.

La pause entre les 2 périodes est de 30 secondes

Pour toutes les catégories d'âge, la prolongation ne peut pas dépasser le temps d'une période normale de lutte et commence sans pause de suite à la fin du temps réglementaire.

Article 71.- REGLES TECHNIQUES GENERALES

L'ensemble des règles techniques du présent règlement est valable pour les pratiquantes de lutte féminine.

Article 72.- PRISES INTERDITES

Outre les interdictions générales et les prises illégales énoncées dans le présent règlement, il est spécialement interdit en lutte féminine:

Toutes les clés doubles ou verrouillées en lutte au sol ou debout (double Nelson)

CHAPITRE 12

APPLICATION DES REGLES DE LUTTE

Article 73.- MODIFICATIONS ET IMPREVUS

Le présent règlement annule toutes les interprétations parues à ce jour.

Pour toutes modifications aux dispositions qui précèdent, le Bureau Exécutif de la FILA 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 la FILA.

Il contient toutes les suggestions proposées par les organes auxiliaires et le Bureau et acceptées par le Congrès de la FILA.

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 la FILA (français ou anglais).

Lausanne juin 2001

ANNEXE N° 1

VOCABULAIRE DE BASE

Tout membre du corps d'arbitrage doit parfaitement connaître et appliquer le vocabulaire défini ci-après, lequel constitue le moyen officiel de communication entre eux.

- 1) **SALUT**
Les lutteurs doivent se saluer.
- 2) **START**
Invitation aux lutteurs debout aux coins du tapis de se rendre au milieu pour être contrôlés et se serrer la main, après quoi ils retourneront dans leur coin respectif et attendront le coup de sifflet de l'arbitre les invitant à commencer la lutte.
- 3) **CONTACT**
L'arbitre demande que le lutteur pose les deux mains sur le dos de son adversaire se trouvant dessous à terre. Les lutteurs en position debout doivent prendre contact "corps à corps".
- 4) **OPEN**
Le lutteur doit modifier sa position et adopter une lutte plus ouverte.
- 5) **DAWAI**
L'arbitre invite les lutteurs à une lutte plus active.
- 6) **ATTENTION**
L'arbitre met en garde le lutteur passif avant de demander l'avertissement pour refus de position correcte à terre.
- 7) **ACTION**
Le lutteur doit exécuter la prise qu'il a engagée.
- 8) **HEAD UP**
Le lutteur doit lever la tête. Ordre donné par l'arbitre dans le cas de passivité et d'attaques répétées " tête en avant".
- 9) **JAMBE**
Le lutteur a fait une faute de jambe (gréco-romaine)
- 10) **POSITION**
Position initiale des lutteurs à terre (ou en contact ordonné en lutte gréco-romaine), avant le coup de sifflet de l'arbitre.
- 11) **A TERRE**
Le combat reprend à terre.
- 12) **PLACE**
D'un coup de main sur le tapis, en prononçant en même temps "place", l'arbitre rappelle aux lutteurs de ne pas fuir en dehors du tapis.
- 13) **DANGER**
Mise en danger.
- 14) **FAULT**
Prise illégale ou infraction aux règles techniques.

- 15) **PASSIF**
Rouge passif, bleu passif : Remarque donnée au lutteur qui est passif, en désignant d'un geste vertical du bras de la couleur du lutteur fautif.
- 16) **REMARQUE**
Signe de l'arbitre indiquant au juge et au chef de tapis la passivité d'un lutteur.
- 17) **STOP**
Ce mot signifie l'arrêt du combat.
- 18) **ZONE**
Ce mot doit être prononcé à haute voix si les lutteurs pénètrent dans la zone de passivité.
- 19) **CONTINUER**
La lutte doit reprendre sur cet ordre de l'arbitre. L'arbitre emploie également ce mot pour faire continuer la lutte si les lutteurs s'arrêtent par confusion et le regardent comme s'ils demandaient une explication.
- 20) **TIME OUT**
Lorsqu'un des lutteurs cesse de lutter, intentionnellement ou par suite de blessure ou pour n'importe quelle autre raison, l'arbitre emploiera cette expression pour demander au chronométrateur d'arrêter son chronomètre.
- 21) **CENTRE**
Les lutteurs doivent se rendre au milieu du tapis et y continuer le combat.
- 22) **UP**
Le combat doit être repris debout.
- 23) **INTERVENTION**
Le juge, l'arbitre ou le chef de tapis demande l'intervention.
- 24) **TOUT**
Prise réalisée en dehors du tapis.
- 25) **O.K.**
La prise est valable (légitime, correcte). Le juge et le chef de tapis étant assis dans un endroit ne permettant pas de suivre de près ce qui se passe à l'opposé, l'arbitre doit lever le bras pour indiquer si la prise du bord du tapis a été réalisée dans les limites du tapis ou en dehors.
- 26) **NON**
Ce mot est employé pour indiquer une action non valable et qui, en conséquence, est annulée.
- 27) **TOUCHE**
Mot employé pour indiquer que le lutteur est battu par "tombé" Pour le tombé, l'arbitre dit pour lui-même "tombé" frappe le tapis de la main et siffle la fin du match.
- 28) **DECLARE BATTU**
Décision rendue à la suite d'une défaite par décision arbitrale.
- 29) **DEFAITE**
L'adversaire est battu.
- 30) **DISQUALIFICATION**
La disqualification est prononcée par suite de comportement indigne ou pour brutalité.

- 31) **FIN**
La fin du match.
- 32) **CHRONOMETRE**
Le chronométrateur doit sur cet ordre de l'arbitre arrêter ou mettre en marche le chronomètre.
- 33) **GONG**
Le coup de gong marque le commencement et la fin d'un match.
- 34) **JURY**
Corps d'arbitrage.
- 35) **ARBITRE**
Officiel dirigeant le combat sur le tapis.
- 36) **JUGE**
Officiel qui assiste l'arbitre et attribue les points aux lutteurs durant le combat. Il est tenu de noter sur son bulletin toutes les actions au cours d'un combat.
- 37) **CHEF DE TAPIS**
Officiel responsable d'un tapis. Il est tenu de départager en cas de litige entre l'arbitre et le juge.
- 38) **CONSULTATION**
Le chef de tapis consulte l'arbitre et le juge avant de prononcer une disqualification ou une prise de décision sur toutes les questions ou il y a désaccord
- 39) **AVERTISSEMENT**
L'arbitre pénalise un lutteur pour infraction aux Règles
- 40) **CLINIC**
Le stage.
- 41) **DOCTEUR**
Le médecin officiel du match.
- 42) **VICTORY**
L'arbitre proclame le vainqueur
- 43) **PROTET**
Réclamation déposée par une fédération et irrecevable par la FILA en vertu du règlement
- 43) **NO JUMP**
Injonction de l'arbitre au lutteur à terre qui saute en avant pour éviter la saisie de la prise de son adversaire
- 44) **ACCROCHAGE**
Disposition prévue à l'article 58