



Fédération Internationale des Lutttes Associées
International Federation Of Associated Wrestling Styles
Rue du Château 6
1804 Corsier-sur-Vevey (Suisse)
Tel. (41 21) 312 84 26
Fax (41 21) 323 60 73

Internet : <http://www.fila-wrestling.com>
e-mail : fila@fila-wrestling.com

BIENVENUE DANS LE NOUVEAU MONDE DE LA LUTTE

FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES

REGLES INTERNATIONALES DE LUTTE

LUTTE LIBRE

LUTTE FEMININE

LUTTE GRECO-ROMAINE

Corsier-sur-Vevey – Mise à jour de mars 2006

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 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.

La Beach Wrestling, le Sambo, font l'objet chacun d'un règlement spécifique.

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

TABLE DES MATIERES

REGLES D'ENSEMBLE	5
Article 1 Objet	5
Article 2 Interprétation	5
Article 3 Champ d'application.....	5
CHAPITRE 1 - STRUCTURES MATERIELLES	6
Article 4 Le tapis	6
Article 5 La tenue.....	7
Article 6 Licence de compétiteur.....	8
Article 7 Catégories d'âge - de poids - compétitions	9
CHAPITRE 2 - COMPETITIONS ET PROGRAMMES.....	12
Article 8 Méthode de compétition	12
Article 9 Programme des compétitions	16
Article 10 Cérémonie protocolaire	16
CHAPITRE 3 - DEROULEMENT D'UNE COMPETITION.....	17
Article 11 Pesée.....	17
Article 12 Tirage au sort	17
Article 13 Liste de départ	18
Article 14 Appariement.....	18
Article 15 Élimination de la compétition.....	18
CHAPITRE 4 - LE CORPS D'ARBITRAGE	20
Article 16 Composition.....	20
Article 17 Les fonctions d'ensemble	20
Article 18 Tenue des arbitres.....	21
Article 19 L'arbitre	21
Article 20 Le juge	22
Article 21 Le chef de tapis.....	23
Article 22 Le responsable de l'arbitrage.....	24
Article 23 Sanctions envers le corps d'arbitrage	24
CHAPITRE 5 - LE COMBAT	25
Article 24 Durée des matches	25
Article 25 Appel	25
Article 26 Présentation des lutteurs	25
Article 27 Start.....	26
Article 28 Interruption de combat.....	26
Article 29 Fin du combat.....	26
Article 30 Arrêt et continuation du combat	27
Article 31 La prolongation (lutte libre et féminine)	28
Article 32 Genre de victoires	28
Article 33 L'entraîneur	29
Article 34 Classement par équipe lors des compétitions individuelles	29
Article 35 Système de classement lors des compétitions par équipes.....	30

CHAPITRE 6 - POINTS D'ACTION ET DE PRISE	32
Article 36 Appréciation de l'importance de l'action ou de la prise.....	32
Article 37 La mise en danger	33
Article 38 Marquage des points	33
Article 39 Prise de "grande amplitude"	33
Article 40 Valeur attribuée aux actions et aux prises	34
Article 41 Décision et vote	35
Article 42 Tableau des décisions.....	36
 CHAPITRE 7 - POINTS DE CLASSEMENT ATTRIBUES APRES UN COMBAT	37
Article 43 Points de classement.....	37
Article 44 Le tombé.....	37
Article 45 Supériorité technique	38
 CHAPITRE 8 – LUTTE NEGATIVE	39
Article 46 Lutte à terre durant le combat.....	39
Article 47 La zone rouge	39
Article 48 La saisie ordonnée.....	40
 CHAPITRE 9 - LES INTERDICTIONS ET LES PRISES ILLEGALES	44
Article 49 Interdictions générales	44
Article 50 Fuites de prises	44
Article 51 Fuite du tapis.....	45
Article 52 Prises illégales	46
Article 53 Prises interdites pour les catégories écoliers et cadets.....	47
Article 54 Interdictions particulières	47
Article 55 Conséquences sur le combat	47
 CHAPITRE 10 - LE PROTET.....	48
Article 56 Protêt	48
 CHAPITRE 11 - MEDICAL.....	49
Article 57 Service médical	49
Article 58 Interventions du service médical.....	49
Article 59 Dopage	50
 CHAPITRE 12 - POINTS PARTICULIERS DU REGLEMENT INTERNATIONAL DE LUTTE FEMININE ⁵²	
Article 60 Catégories d'âge et de poids	52
Article 61 La tenue.....	52
Article 62 Pesée.....	53
Article 63 Durée des matches	53
Article 64 Règles techniques générales	53
Article 65 Prises interdites.....	53
 CHAPITRE 13 - APPLICATION DES REGLES DE LUTTE.....	54
 ANNEXE N° 1 - VOCABULAIRE DE BASE	55

FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES

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 de 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 victoire, de défaite,

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, le Sambo et la Beach Wrestling font l'objet de règlements propres à leurs styles.

Article 2 Interprétation

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 - STRUCTURES MATERIELLES

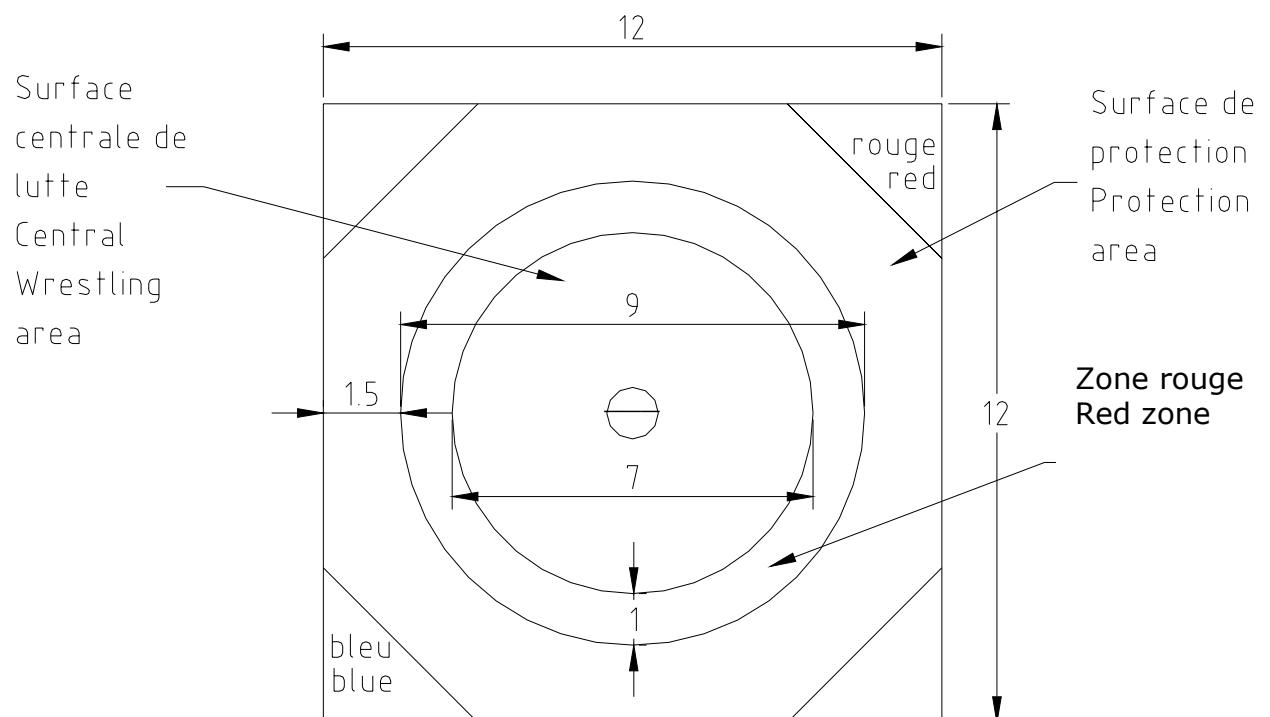
Article 4 Le tapis

Un tapis neuf de type homologué par la FILA, de neuf 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. Pour toutes les compétitions internationales, les tapis doivent être homologués mais pas obligatoirement neufs.

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

A l'intérieur du cercle de neuf mètres de diamètre, tout autour de sa circonférence, est tracée une bande de couleur rouge d'un 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 (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.

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 garnis 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 10cm de largeur. Une ligne de 8 cm de largeur partage le cercle en deux. La couleur de la couronne ainsi définie et celle du tracé délimitant l'aire de combat doivent être de couleur rouge.

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 5 La tenue

Au début de chaque journée, les concurrents doivent être rasés 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 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.
- L'usage de légères genouillères sans partie métallique est permis.
- Le lutteur doit présenter avant le match et avoir sur lui durant tout le combat un mouchoir en tissu.

b) Publicité sur la tenue

A l'exception des Jeux Olympiques durant lesquels sont appliquées les Règles du CIO, les concurrents peuvent porter le nom d'un ou des sponsors. Les concurrents peuvent également porter au dos et sur les manches du peignoir ou du survêtement les noms de leurs sponsors. Pour l'identification du sponsor, les lettres ou les symboles ne doivent pas dépasser 6 cm de haut.

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 de matière dure

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 ou un système cachant les lacets, afin d'éviter qu'ils se détachent durant le match. Chaque compétiteur est responsable de se procurer lui-même le tape pour les chaussures qui seront contrôlées avant de monter sur le tapis.

e) Interdictions

Il est interdit de:

- porter l'emblème ou l'abréviation d'un autre pays
- 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.
- s'enduire le corps de matière grasse ou collante
- se présenter en état de sudation au début du match ainsi qu'au début de chaque manche.
- porter un quelconque objet susceptible de blesser l'adversaire, tel que bague, bracelet, boucles d'oreilles, prothèses, etc.

L'arbitre doit contrôler à la pesée que chaque concurrent satisfait 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 d'une minute pour qu'il se mette en conformité. Passé ce délai le lutteur fautif aura perdu le match par abandon.

Article 6 Licence de compétiteur

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

Cette licence lui sert également d'assurance en cas d'accident survenu durant la compétition à laquelle il participe pour les frais médicaux et d'hospitalisation.

Tout lutteur ou lutteuse, cadet, junior, qui participent aux championnats continentaux et mondiaux doit également posséder la licence internationale de compétiteur.

Tout lutteur ou lutteuse junior, participant à un tournoi internationale senior, doit également posséder la licence internationale de compétiteur. Cette licence lui sert également d'assurance en cas d'accident survenu durant ces compétitions auxquelles il participe pour les frais médicaux et d'hospitalisation.

Tout lutteur vétérans qui prend part aux championnats du Monde et autres compétitions internationales, doit également posséder la licence internationale de compétiteur qui sert également comme assurance.

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 les plus brefs délais au responsable de l'équipe dudit compétiteur.

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

Article 7 Catégories d'âge - de poids - compétitions

a) Catégories d'âge

Les catégories d'âge sont les suivantes:

Ecoliers	14-15 ans (dès 13 ans avec certificat médical et autorisation des parents)
Cadets	16-17 ans (dès 15 ans avec certificat médical et autorisation des parents)
Juniors	18-20 ans (dès 17 ans avec certificat médical et autorisation des parents)
Seniors	20 ans et plus
Vétérans	plus de 35 ans

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 âgés 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, six heures avant la pesée.

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

La carte licence du lutteur 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 fautive 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.

Les lutteurs qui changent de nationalité doivent attendre 2 (deux) ans depuis leur dernière compétition inscrite au calendrier de la FILA avec leur pays d'origine pour pouvoir participer à une compétition internationale avec leur nouveau pays.

Les lutteurs ne peuvent changer qu'une seule fois de nationalité. Ensuite, ils ne peuvent plus lutter pour leur ancien pays.

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.	55 kg	2.	60 kg
3.	38 kg	3.	50 kg	3.	60 kg	3.	66 kg
4.	42 kg	4.	54 kg	4.	66 kg	4.	74 kg
5.	47 kg	5.	58 kg	5.	74 kg	5.	84 kg
6.	53 kg	6.	63 kg	6.	84 kg	6.	96 kg
7.	59 kg	7.	69 kg	7.	96 kg	7.	96-120 kg
8.	66 kg	8.	76 kg	8.	96-120 kg		
9.	73 kg	9.	85 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 corporel au moment de la pesée officielle.

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

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 continentaux	(chaque année)
Juniors 18 - 20 ans	Compétitions Internationales Championnats Continentaux Championnats du Monde	(chaque année) (chaque année)
Seniors 20 ans et plus	Compétitions Internationales Championnats Continentaux Coupes Continentales Championnats du Monde (sauf année des Jeux Olympiques) Coupe du Monde Golden grand prix Matches défis Grand Prix international Super Stars matches Jeux Olympiques tous les quatre ans	(chaque année) (chaque année) (chaque année) (chaque année)
Vétérans 35 ans et plus	Compétitions selon programme, règlements spécifiques	catégories et

CHAPITRE 2 - COMPETITIONS ET PROGRAMMES

Article 8 Méthode de compétition

Systeme et methode de compétition

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

- L'appariement se fait dans l'ordre des numéros tirés au sort.

- Tous les lutteurs ayant perdu contre les deux finalistes sont repêchés. Il y a deux groupes séparés de repêchage : un composé des perdants contre le premier finaliste et un composé des perdants contre le deuxième finaliste. Les matches de repêchage commencent avec les lutteurs qui ont perdu au premier tour (y compris lors des matches pour chercher le nombre idéal) contre un des deux finalistes jusqu'aux perdants des demi-finales, en ligne directe. Les vainqueurs des deux derniers matches de repêchage reçoivent chacun la médaille de bronze.

- Chaque catégorie de poids commence et se termine sur une seule journée. La pesée a lieu pour chaque catégorie la veille du début de la catégorie concernée.

La compétition se décompose de manière suivante :

- a) Matches de qualification.
- b) Tours éliminatoires.
- c) Matches de repêchage.
- d) Matches de finale.

Si dans une catégorie de poids, il y a moins de 6 lutteurs, il faut appliquer le système du tournoi nordique (chacun contre chacun).

Exemple d'une compétition avec élimination directe

Prenons l'exemple d'une compétition avec 22 lutteurs dans une catégorie de poids. Les 22 lutteurs tirent au sort un numéro de 1 à 22 (Tableau, annexe A).

Matches de qualification

Pour pouvoir arriver au nombre idéal inférieur le plus proche permettant l'application du système d'élimination directe (16 lutteurs), il faut disputer les matches de qualification.

Dans notre exemple, nous avons 6 lutteurs en plus du nombre idéal de 16. Les matches de qualification sont donc disputés par les 6 lutteurs qui ont tiré les numéros les plus élevés après 16, soit les numéros 17, 18, 19, 20, 21 et 22 et par les 6 lutteurs qui ont tiré les numéros précédant directement le 17, soit les numéros 16, 15, 14, 13, 12 et 11. Suivant le principe de l'appariement dans l'ordre des numéros tirés, nous avons donc les matches :

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

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

Tours éliminatoires

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

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

Matches de repêchage

Comme il est dit plus haut, tous les lutteurs (lutteuses) qui ont perdu contre les deux finalistes ont droit au repêchage.

Les lutteurs qui ont perdu contre le finaliste numéro 5 sont les suivants :

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

Les lutteurs qui ont perdu contre le finaliste numéro 15

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

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

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

2^{ème} match : le vainqueur du 1^{er} match (N6) contre numéro 3 (perdant du 3^{ème} tour)

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

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

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

2^{ème} match : le vainqueur du 1^{er} match (N16) contre numéro 19 (perdant du 2^{ème} tour)

3^{ème} match : le vainqueur du 2^{ème} match (N16) contre numéro 12 (perdant du 3^{ème} tour)

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

Finale

Les deux finalistes des tours éliminatoires, soit les numéros 5 et 15, participent au match pour la 1^{ère} et la 2^{ème} place.

Les deux vainqueurs des deux derniers matches de repêchage (les N6 et N16) reçoivent chacun la médaille de bronze.

Les perdants des deux finales pour les médailles de bronze sont classés 5^{èmes} ex æquo.

Critères de classement

A partir de la 7^{ème} place, les lutteurs de chaque catégorie seront classés en fonction de leurs points de classement.

En cas d'égalité de points de classement, ils seront classés en analysant successivement les critères ci-après :

Le plus de victoires par tombé.

Le plus de victoires de match par supériorité

Le plus de victoires de manche par supériorité

Le plus de points techniques marqués dans toute la compétition

Le moins de points techniques donnés dans toute la compétition

- Si les lutteurs ne peuvent pas être départagés avec les critères ci-dessus, ils seront classés ex æquo.
- Les lutteurs qui participent au repêchage seront classés en fonction des points de classement acquis durant toute la compétition, match de qualification et repêchage compris.

N.B.

Des lutteurs disqualifiés pour brutalité ou comportement antisportif, seront éliminés et non classés.

A l'exception d'un certificat médical contrôlé par le médecin de la FILA, 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 gagné le match et le lutteur sera éliminé et non classé.

Critères de classement pour tournoi nordique

Pour le système du tournoi nordique, seulement 4 points de classement seront attribués pour le tombé, l'abandon ou le forfait de blessure ou de disqualification.

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

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

Dans le cas d'égalité de points de classement entre plusieurs lutteurs, on commencera par classer le dernier du groupe des ex aequo en fonction des critères suivants jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux lutteurs :

- 1) Le moins de victoires par tombé
- 2) Le moins de victoires de match par supériorité
- 3) Le moins de victoires de manche par supériorité
- 4) Le moins de points techniques marqués dans toute la compétition
- 5) Le plus de points techniques donnés dans toute la compétition

Lorsqu'il ne reste plus que deux lutteurs à égalité, sera classé premier celui qui aura gagné le combat entre eux.

Article 9 Programme des compétitions

La durée des Jeux Olympiques et des Championnats du Monde seniors et juniors est fixée comme suit :

6 jours pour trois styles (LF, GR, LL) sur 3 tapis.

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

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

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

Tous les matches pour la 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} place doivent se dérouler sur un seul tapis.

Article 10 Cérémonie protocolaire

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

1er	OR
2ème	ARGENT
les 2 - 3ème	BRONZE

Aux Championnats du Monde, le premier recevra la ceinture de Champion du Monde (voir règlement pour distinctions et récompenses).

Les lutteurs classés de la cinquième à la dixième place recevront un diplôme.

Les cérémonies protocolaires se dérouleront immédiatement après le combat final de la catégorie concernée.

CHAPITRE 3 - DEROULEMENT D'UNE COMPETITION

Article 11 Pesée

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

Pour chaque catégorie, la pesée a toujours lieu la veille du début de la catégorie concernée. 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 heure avant la pesée.

Les lutteurs doivent se présenter au contrôle médical et à la pesée avec la licence et le passeport.

Les concurrents doivent obligatoirement se peser avec uniquement leur maillot de lutte, après avoir été examinés par les médecins habilités, lesquels sont tenus d'éliminer tout lutteur présentant un quelconque danger de contamination.

Aucune tolérance de poids ne sera accordée pour le maillot.

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

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

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 5 "la Tenue" et d'informer les lutteurs des risques qu'ils encourent s'ils se présentent au tapis dans une tenue non conforme. Les arbitres refuseront de peser un lutteur qui se présente avec une tenue non conforme.

Article 12 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 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 avec l'accord du chef de la compétition.

Article 13 Liste de départ

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.

No. 1	E	No. 7	J	Les lutteurs sont donc rétablis dans un ordre suivi.
No. 2	H	No. 8	L	
No. 3	B	No. 9	I	
No. 4	A	No. 10	G	
No. 5	D	No. 11	K	
No. 6	C	No. 12	F	

Article 14 Appariement

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

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

Article 15 Élimination de la compétition

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

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 gagné le match.

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 éliminés comme ci-dessus, et l'appariement du tour suivant ne sera pas modifié, le lutteur devant être apparié avec un ou des lutteurs aura gagné le match.

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

Si les 2 premiers sont disqualifiés, alors on refait un match entre les deux médaillés de bronze pour déterminer la première et deuxième place. Tous les autres sont remontés dans le classement, les deux cinquième devenant troisième.

Classement en cas de dopage

Dans le cas où le premier ou le deuxième du classement est disqualifié pour dopage, c'est le médaillé de bronze qui a perdu dans sa ligne d'élimination qui monte dans le classement.

La médaille de bronze sera également attribuée au perdant de la finale 3-4 de la même ligne. Pour le restant du classement, les autres lutteurs vont remonter d'un rang.

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

CHAPITRE 4 - LE CORPS D'ARBITRAGE

Article 16 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.

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.

Article 17 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 physionomie du combat.

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

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

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

e) Si une manche ne se termine pas par un "tombé", la décision devra être donnée par le chef de tapis qui devra se baser sur l'appréciation de toutes les actions de chacun des adversaires, notées de bout en bout, sur son bulletin et sur celui du juge.

f) Tous les points du juge doivent être, dès leur attribution, portés à la connaissance du public, soit par palettes, soit par 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 18 Tenue des arbitres

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

- 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
- cravate jaune avec insigne de la FILA
- chaussettes noires
- pantoufles noires de rythmique

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

La tenue doit être d'un modèle homologué par la FILA.

Article 19 L'arbitre

a) L'arbitre est responsable, sur le tapis, du déroulement régulier du combat qu'il doit diriger selon les règles.

b) Il doit se faire respecter des concurrents et exercer sur eux une pleine autorité, afin qu'ils obéissent immédiatement à ses ordres et instructions, comme il doit conduire le combat sans tolérer aucune intervention extérieure irrégulière et inopportune.

c) Il travaille en collaboration étroite avec le juge. Il doit mener son action dans la direction du combat en se gardant d'intervenir de façon irréfléchie ou intempestive. Son coup de sifflet commence, interrompt et termine le match.

d) L'arbitre ordonne le retour des lutteurs sur le tapis au cas où ils en seraient sortis, ou la continuation du combat, debout ou à terre, dessus ou dessous, avec l'approbation du juge ou, à défaut, celle du chef de tapis.

e) L'arbitre est tenu de porter sur le bras gauche une manchette de couleur rouge et sur le bras droit une manchette de couleur bleue. Il indique avec les doigts les points correspondant à la valeur d'une prise après l'exécution de celle-ci (si elle est valable, si elle a été effectuée dans les limites du tapis, si un lutteur a été mis en danger, etc.), soit en levant le bras droit si c'est le lutteur habillé de bleu qui obtient les points, soit en levant le bras gauche si c'est le lutteur habillé de rouge qui les a mérités.

f) L'arbitre ne doit jamais hésiter à:

- interrompre le combat juste au moment voulu, ni trop tôt ni trop tard
- indiquer si la prise exécutée au bord du tapis est valable ou non
- compter visiblement les cinq 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", lever la main pour avoir l'accord du juge ou du chef de tapis, frapper le tapis de la main et siffler ensuite

g) L'arbitre doit veiller à:

- ne pas s'approcher des lutteurs lorsque ceux-ci sont debout car il ne verrait pas leurs jambes, mais se tenir près d'eux si la lutte se déroule à terre
- ordonner rapidement et clairement la position dans laquelle la lutte doit être reprise lorsqu'il renvoie les lutteurs au milieu du tapis (pieds dans le rond central)
- ne pas se tenir trop près des lutteurs pour ne pas empêcher la vue du juge et du chef de tapis, notamment s'il y a 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 un point à son adversaire.
- être 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 ou les lutteurs, de manière à empêcher toute fuite du tapis
- être prêt à siffler si les lutteurs s'approchent du bord du tapis.
- ne pas interrompre le combat en lutte gréco-romaine, lors d'une situation de mise en danger à 1 minute ou 1 minute 30.

h) L'arbitre est tenu également:

- d'observer particulièrement les jambes des lutteurs dans la lutte gréco-romaine
- d'obliger les lutteurs à rester sur le tapis jusqu'à l'annonce du résultat du match
- dans tous les cas nécessitant l'accord, de demander d'abord l'avis du juge placé au bord du tapis, face au chef de tapis
- de proclamer le lutteur vainqueur après chaque manche et à la fin du match en accord 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 six points de différence dans une manche. Dans cette situation il doit attendre le déroulement de l'action complète, soit attaque et contre-attaque.

Article 20 Le juge

a) Le juge assure toutes les fonctions prévues par les règles de lutte en 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 ou de palettes placées à côté de lui et qui doit être visible tant des spectateurs que des lutteurs.

d) Le juge signale à l'arbitre le tombé (TOUCHE).

e) Si, pendant le combat, le juge remarque quelque chose qu'il estime devoir porter à la connaissance de l'arbitre dans le cas où celui-ci n'aurait pu voir ou n'aurait pas prêté attention à un tombé, à une prise illégale, etc., il est tenu de le faire en levant la palette de la couleur du lutteur concerné, même si l'arbitre n'a pas sollicité son avis. En toutes circonstances, le juge doit attirer l'attention de l'arbitre pour tout ce qui lui paraît anormal ou irrégulier dans le déroulement du combat ou le comportement des lutteurs.

f) Le juge doit par ailleurs signer, à réception, le bulletin de pointage qui lui est remis et, à la fin du combat, ne pas omettre d'y porter en clair le résultat du combat en rayant d'une façon nette le nom du vaincu et en inscrivant celui du vainqueur.

g) Les décisions du juge et de l'arbitre sont valables et exécutoires, sans intervention du chef de tapis, si elles sont identiques, exception faite pour la proclamation de la victoire par supériorité technique pour laquelle l'avis du chef de tapis est obligatoire.

h) Le bulletin de pointage du juge doit indiquer de manière exacte le temps après lequel s'est terminé un combat, dans le cas de victoire par tombé, supériorité technique, abandon, etc.

i) Afin que la surveillance du combat lui soit facilitée notamment en cas de position délicate, le juge est autorisé exceptionnellement à se déplacer, mais uniquement le long du côté du tapis où il se trouve placé.

j) Il doit également indiquer, en les soulignant, le dernier point marqué qui peut servir à déterminer le vainqueur de la manche.

k) L'avertissement pour fuite de tapis, prise illégale ou brutalité seront signalés par un "0" dans la colonne du lutteur fautif.

Article 21 Le chef de tapis

a) Le chef de tapis, dont les fonctions sont prépondérantes, doit assumer tous les devoirs prévus dans les règles de lutte.

b) Il coordonne les travaux de l'arbitre et du juge.

c) Il ordonne la saisie ordonnée lorsque la manche se termine 0-0 en lutte libre et en gréco romaine après la 1^{ère} minute et après 1 minute 30 secondes.

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) Lors d'un combat, si le chef de tapis constate une erreur grave du juge et de l'arbitre, et qu'il n'est pas d'accord avec eux, il a l'obligation d'interrompre le combat. Il doit revoir la séquence à la vidéo et donner la décision exacte avec l'accord du juge ou de l'arbitre si ceux-ci acceptent leurs erreurs. Dans le cas contraire, la décision ne peut pas être changée.

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 22 Le responsable de l'arbitrage

Dans tous les Jeux Olympiques, Championnats du Monde, Coupes du Monde, Championnats, Coupes et Jeux Continentaux, Jeux Régionaux, deux membres du département d'arbitrage seront nommés pour superviser toutes les questions d'arbitrage.

Dans le cas de litige et après avoir visionné la vidéo, si le responsable de l'arbitrage est d'accord avec le chef de tapis c'est leur décision qui sera applicable.

Article 23 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:

- lui donner un avertissement
- le retirer de la compétition
- rétrograder le membre concerné dans une catégorie inférieure
- prononcer sa suspension pour une période déterminée
- prononcer sa radiation définitive

CHAPITRE 5 - LE COMBAT

Article 24 Durée des matches

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

La durée des matches est fixée de la manière suivante :

- Pour écoliers, cadets, juniors et seniors : trois manches de 2 minutes.

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

Le « tombé » arrête automatiquement le match sans égard à la manche dans laquelle il se produit. Dans le cas exceptionnel où la manche se termine par 0-0 en lutte libre, une saisie ordonnée sera appliquée à la fin du temps réglementaire. La saisie ordonnée dure au maximum 30 secondes.

Article 25 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 15 minutes depuis la fin de son combat précédent.

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

- 1) 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.
- 2) Ces appels sont faits en français et en anglais.
- 3) Son adversaire aura gagné le match par abandon.

Article 26 Présentation des lutteurs

Le cérémonial suivant doit être appliqué pour chaque catégorie de poids lors des finales pour la première et deuxième place:

Les finalistes 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 27 Start

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

L'arbitre au milieu du tapis, dans le rond central, appelle les deux lutteurs, leur serre la main, examine leur tenue, vérifie qu'ils ne sont 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 28 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 58 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. Si le chef de tapis n'obtient pas une majorité lors de la consultation, il doit appliquer la procédure prévue à l'article 22.

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 causée volontairement par son adversaire, le fautif sera disqualifié et le lutteur blessé déclaré vainqueur.

Article 29 Fin du combat

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

La fin d'une manche intervient soit par supériorité technique (six points, article 45), soit après l'exécution d'une prise de grande amplitude de 5 points, sans égard du score, soit après exécution de deux prises de 3 points, sans égard du score, soit en cas de saisie ordonnée en lutte libre si le lutteur gagne un point ou plus, avant les 30 secondes, soit à l'expiration des minutes effectives de lutte annoncée par le gong et sifflée par l'arbitre.

Lorsqu'un lutteur, dans le temps réglementaire, exécute une prise à 5 points, l'arbitre doit attendre le tombé éventuel. Si son adversaire surpasse, l'arbitre doit siffler immédiatement et proclamer la victoire de la manche ou du combat. La même règle sera appliquée pour la deuxième prise à 3 points.

Pour gagner un match par supériorité technique, il faut que le lutteur vainqueur ait gagné deux manches par supériorité technique (2 fois un écart de 6 points) ou 2 manches avec prise à 5 points ou 1 victoire avec une prise à 5 points et une victoire par supériorité technique (6 points d'écart) ou deux manches avec 2 prises de 3 points.

Si l'arbitre n'a pas entendu le coup de gong, le chef de tapis doit intervenir et faire cesser le match en lançant sur le tapis, pour attirer l'attention de l'arbitre, un objet de mousse plastique destiné à cet effet.

Toute action amorcée au moment même où retentit le coup de gong n'est pas retenue et aucune action effectuée entre le coup de gong et le coup de sifflet de l'arbitre n'est valable.

Le match terminé, l'arbitre prend place au milieu du tapis, face à la table officielle, les lutteurs se serrent la main, se placent de chaque côté de l'arbitre et attendent la décision. Il leur est interdit de descendre les bretelles de leur maillot avant d'avoir quitté le tapis de compétition.

Aussitôt après l'annonce de la décision, les lutteurs serrent la main de l'arbitre. Le lutteur doit ensuite serrer la main de l'entraîneur de son adversaire. En cas de non-respect des dispositions ci-dessus, le lutteur fautif doit être sanctionné en vertu du règlement disciplinaire.

Article 30 Arrêt et continuation du combat

Règles générales :

Lorsque la lutte est arrêtée en position debout ou à terre, la lutte reprend debout.

Le combat doit être arrêté et repris au centre du tapis, également DEBOUT dans les cas suivants :

- a)** si un pied touche la surface de protection
- b)** si les lutteurs en prise pénètrent dans la zone sans exécuter la prise avec trois ou quatre pieds et y stagnent
- c)** si le lutteur sort dans la zone de protection.

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

Article 31 La prolongation (lutte libre et féminine)

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

La prolongation dure au maximum 30 secondes.

Article 32 Genre de victoires

Un combat peut être gagné de la manière suivante:

- a) par "tombé"
- b) par blessure, abandon ou forfait, disqualification de l'adversaire.
- c) par supériorité technique
- d) par points (en gagnant de 1 pt à 5 pt de différence les deux manches).

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

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

En cas d'égalité de points

Pour déterminer le vainqueur, il faut regarder les critères du nombre d'avertissements, de la valeur des prises et du dernier point technique marqué (voir tableau ci-dessous).

Exemple :

Point Rouge	Point Bleu	Commentaire	Résultat
1 1 1	1 1 <u>1</u>	Dernier point technique marqué par le bleu	Bleu Vainqueur
1 2	1 1 <u>1</u>	Dernier point technique marqué par le bleu. Le rouge a marqué une prise à 2 points	Rouge Vainqueur
1 1 <u>1</u> 0 0	1 1 1 0	Dernier point technique marqué par le rouge, mais il a 2 avertissements, le bleu n'en a qu'un	Bleu Vainqueur
1 1 1	1 <u>2</u> 0	Le bleu a marqué une prise à 2 points qui sont les derniers points techniques, mais il a 1 avertissement.	Rouge Vainqueur
1 1 <u>1</u> 0	1 2 0	Le rouge a marqué le dernier point technique. Les lutteurs ont chacun un avertissement. Le bleu a marqué une prise à 2 points	Bleu Vainqueur
1 1 1 0 0	1 1 <u>1</u> 0 0	Les 2 lutteurs ont 2 avertissements chacun. Le bleu a marqué le dernier point technique	Bleu Vainqueur

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

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

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

Article 33 L'entraîneur

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

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

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. La fédération nationale de l'entraîneur éliminé sera pénalisée selon les dispositions des règlements disciplinaires et financiers.

L'entraîneur n'a pas le droit de donner de l'eau ni aucune substances quelle qu'elle soit durant la pause ou durant le match.

Article 34 Classement par équipe lors des compétitions individuelles

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

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

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

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

Article 35 Système de classement lors des compétitions par équipes

Principe général

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

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

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

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

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

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

- a) Exécuter une 3^{ème} rencontre qui déterminera l'équipe gagnante.
- b) Déterminer l'équipe gagnante en fonction des critères successifs suivants :

- 1) Le plus de victoires à l'addition des 2 rencontres
- 2) Le plus de victoires par tombé, abandon/forfait/disqualification
- 3) Le plus de victoires de match par supériorité
- 4) Le plus de victoires de manche par supériorité
- 5) Le plus de points techniques marqués dans toute la compétition
- 6) Le moins de points techniques donnés dans toute la compétition

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

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

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

Si l'égalité subsiste car chaque équipe a gagné une rencontre le vainqueur sera déterminé en analysant successivement les critères mentionnés ci-dessus de 1 à 6.

S'il y a égalité de points entre 3 ou plusieurs équipes :

Le principe suivant sera appliqué pour classer la ou les moins bonnes équipes et les deux dernières restantes seront classées sur la base des critères établis pour l'égalité entre deux équipes.

- Le moins de victoires par tombé, abandon/forfait/disqualification
- Le moins de victoires de match par supériorité
- Le moins de victoires de manche par supériorité
- Le moins de points techniques marqués dans toute la compétition
- Le plus de points techniques donnés dans toute la compétition

CHAPITRE 6 - POINTS D'ACTION ET DE PRISE

Article 36 Appréciation de l'importance de l'action ou de la prise

Afin de supprimer la simulation de lutte lorsqu'un lutteur fait une tentative de prise sans résultat et se retrouve par son action dans une position dessous à terre sans action de son adversaire, il ne sera pas attribué de point technique au lutteur dessus. 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.
- d)** L'arbitre doit attendre la fin de chaque situation, pour donner la valeur des points acquis par chaque lutteur.
- e)** Dans le cas où par leurs actions les deux lutteurs changent alternativement d'une position à l'autre, l'attribution des points pour toutes les actions se fait selon leur valeur.
- f)** Le tombé instantané n'existe pas (article 44). Si le lutteur arrive en tombé instantané depuis la position debout suite à une action de son adversaire, l'attaquant recevra trois points. Si le lutteur arrive en tombé instantané sur sa propre action, son adversaire recevra deux points. Dans la lutte à terre pour toutes les positions où le lutteur se trouve en situation de tombé instantané, son adversaire recevra deux points.
- g)** Le roulement d'une épaule à l'autre à l'aide des coudes dans la mise en pont, et vice-versa, est considéré comme une seule action.
- h)** Une prise ne doit pas être considérée comme une nouvelle action tant que les compétiteurs ne reviennent pas à la position initiale.
- i)** L'arbitre indique les points. Si le juge est d'accord, il lève la palette de la couleur et de la valeur concernée (1, 2, 3 ou 5 points). En cas de désaccord entre juge et arbitre, le chef de tapis doit obligatoirement se prononcer en faveur de l'un ou l'autre, il ne peut pas donner une autre opinion.
- j)** Dans le cas d'un tombé qui se produit à la fin du temps réglementaire, seul le coup de gong (et non le coup de sifflet de l'arbitre) est valable.

k) A la fin d'une manche, toute prise est valable si elle a été terminée avant le coup de gong. En aucun cas, une prise se terminant après le coup de gong ne peut être comptée.

Article 37 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 38 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.

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

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

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

Article 39 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 (trois points) ou immédiatement en mise en danger (cinq 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 (trois ou cinq) et son adversaire deux points, à cause du tombé instantané dans l'exécution de la prise.

Article 40 Valeur attribuée aux actions et aux prises

1 point:

-au lutteur qui amène son adversaire à terre passant derrière lui et en cette position l'y maintient et le contrôle (trois points de contact: deux bras et un genou 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.

-au lutteur qui maintient son adversaire en position de mise en danger cinq secondes et plus

-au lutteur dont l'adversaire met un pied dans la surface de protection

-au lutteur dont l'adversaire refuse de prendre la saisie ordonnée de manière régulière

-au lutteur ordonnée à terre en lutte gréco-romaine dont l'adversaire n'aura pas réussi à marquer un point technique durant les 30 secondes réglementaires.

Tous les arrêts du combat pour blessure sans saignement sont pénalisés par un point à l'adversaire.

2 points:

-au lutteur qui porte une prise correcte dans la lutte à terre et qui met son adversaire dans une position de mise en danger ou de tombé instantané

-au lutteur attaquant dont l'adversaire roule sur ses épaules

-au lutteur attaquant dont l'adversaire fuit la prise en se jetant hors du tapis, en position de mise en danger

-au lutteur attaquant dont l'adversaire commet une prise illégale qui empêche l'exécution d'une prise engagée ou d'un tombé

-au lutteur attaqué si l'attaquant arrive en position de tombé instantané ou bien roule sur ses épaules dans l'exécution d'une prise

-au lutteur qui bloque son adversaire dans l'exécution d'une prise depuis debout dans une position de mise en danger

3 points:

-au lutteur exécutant une prise debout qui amène son adversaire en position de mise en danger par projection directe avec petite amplitude

-pour toute prise exécutée en arraché du sol, avec petite amplitude même si le lutteur attaquant se trouve avec un ou deux genoux au sol, pour autant que l'attaqué arrive immédiatement en mise en danger

-au lutteur qui exécute une prise de grande amplitude et qui n'amène pas l'adversaire en position de mise en danger directe et immédiate

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

5 points:

-toutes les prises exécutées en position debout, avec grande amplitude, qui amènent le lutteur attaqué en position de mise en danger directe et immédiate

-la prise exécutée par le lutteur à terre qui arrache complètement son adversaire du sol et exécute une prise de grande amplitude qui projette ce dernier en position de mise en danger directe et immédiate.

Article 41 Décision 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.

b) Le chef de tapis n'a pas le droit d'influencer ou de modifier une décision lorsque le juge et l'arbitre sont d'accord sauf dans la situation prévue à l'article 22.

c) 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,

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

- cinq bleues dont quatre numérotées comme les rouges et une non marquée.

Elles doivent être placées à portée de main des intéressés. Le juge ne peut en aucun cas s'abstenir de voter et doit émettre sa décision de façon claire, ne prêtant à aucun doute.

En cas de désaccord, la décision est donnée par le chef de tapis. Cette décision, qui doit départager les deux avis émis contradictoirement par le juge et l'arbitre, oblige dans tous les cas le chef de tapis à se prononcer pour l'une ou l'autre des estimations formulées.

d) Si le match dure jusqu'à la fin du temps prévu pour un combat, le bulletin de pointage du chef de tapis sera pris en considération pour désigner le vainqueur. Le

tableau d'affichage public devra être à tout moment conforme au bulletin de pointage du chef de tapis.

Si entre le bulletin de pointage du juge et celui du chef de tapis, il y a une différence d'un ou de plusieurs points, seul sera pris en compte le bulletin du chef de tapis.

Article 42 Tableau des décisions

Attribution des points

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

R: lutteur ROUGE

B: lutteur BLEU

O: zéro point

Position de l'officiel:

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

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

En cas d'infraction flagrante aux règles, le chef de tapis doit demander la consultation selon l'article 21g.

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

CHAPITRE 7 - POINTS DE CLASSEMENT ATTRIBUES APRES UN COMBAT

Article 43 Points de classement

Principe

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

Points de classement à la fin d'un combat

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

- victoire par tombé (avec ou sans point technique pour le perdant)
- blessure
- abandon
- forfait
- disqualification

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

- supériorité technique et que le perdant n'a marqué aucun point technique

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

- victoire par supériorité technique et que le perdant a marqué des points techniques

3 points pour le vainqueur et 0 pour le perdant:

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

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

- lorsque pendant deux manches le combat se termine par une victoire aux points durant le temps réglementaire ou par la saisie ordonnée et que le perdant a marqué un ou plusieurs points techniques

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

- si les deux lutteurs sont disqualifiés pour violation des règles

Article 44 Le tombé

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

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

Si le lutteur se met sur deux épaules à la suite de sa propre irrégularité ou bien de sa propre prise, et qu'i y est maintenu le tombé sera valable pour son adversaire.

Le tombé constaté par l'arbitre est valable si le juge ou le chef de tapis manifeste son accord. Si l'arbitre ne signale pas le tombé et que celui-ci est valable, il peut être proclamé avec le consentement du juge et du chef de tapis.

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 45 Supériorité technique

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

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

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

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

CHAPITRE 8 – LUTTE NEGATIVE

Article 46 Lutte à terre durant le combat

Si un des lutteurs est amené à terre au cours du match, la lutte continue à terre et le lutteur dessous peut contrarier les efforts de son adversaire et se mettre debout ou exécuter toutes les contre-attaques qu'il veut.

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

Il est interdit au lutteur qui est dessus de reprendre la lutte en sautant sur son adversaire. Si cette infraction est commise, l'arbitre doit 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.

Position ordonnée à terre

La position initiale des lutteurs avant le coup de sifflet de l'arbitre est la suivante : Le concurrent ordonné à terre se place obligatoirement à genoux les mains sur le tapis, mains et coudes écartés distants de 20 cm au moins des genoux. Les bras doivent être tendus, les pieds non croisés, les fesses décollées des talons.

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

Article 47 La zone rouge

La zone rouge a pour mission de déceler le lutteur qui fuit, de faire disparaître la lutte systématique au bord du tapis ainsi que les sorties de l'aire de combat.

Toutes les prises et actions amorcées dans la surface centrale de lutte et terminées dans cette zone sont valables, y compris la mise en danger, la contre-attaque et le tombé.

Toute prise ou contre-attaque amorcée debout, sur la surface centrale de lutte du tapis (hors de la zone rouge) est bonne quel que soit l'endroit où elle aboutit (zone de lutte, zone rouge ou surface de protection).

Cependant, si elle aboutit dans la surface de protection, le combat est arrêté et les lutteurs ramenés au point central, debout dans ce cas, les points seront attribués selon la valeur de la prise exécutée.

Le tombé dans la zone de protection n'est pas valable. En effet, le combat doit être interrompu et les lutteurs ramenés au centre, debout.

Dans le cas où l'attaquant qui exécute la prise arrive en position d'auto-tombé dans la surface de protection, le combat est arrêté et son adversaire reçoit deux points. Le combat reprend au centre, debout.

Dans l'exécution de leurs prises et actions amorcées et dont le développement est déjà commencé sur la surface centrale de lutte, les lutteurs peuvent passer dans la zone rouge avec trois ou quatre pieds et dans la continuité du mouvement peuvent y développer actions et prises dans toutes les directions, à la condition stricte qu'aucune interruption ne se soit manifestée dans l'exécution de leur prise (poussée, blocage, tirade, bousculade).

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

Si les lutteurs arrêtent leur action dans la zone rouge et y stagnent ou si sans action ils y engagent deux, trois ou quatre pieds, l'arbitre interrompt le combat et ramène les lutteurs au point central, la lutte reprend debout.

Dans tous les cas, dans la position debout, un pied du lutteur attaquant dans la surface de protection du tapis, c'est-à-dire hors de la zone rouge, l'arbitre interrompt obligatoirement le combat.

Lorsque le lutteur attaqué passe avec un pied dans la surface de protection, mais que l'attaquant exécute la prise dans la continuité, la prise est valable. Si l'attaquant n'exécute pas la prise l'arbitre interrompt le combat.

Au moment où un lutteur met un pied dans la zone rouge, l'arbitre doit prononcer à haute voix le mot "ZONE". A cette remarque, les lutteurs doivent eux-mêmes s'efforcer de revenir vers le milieu du tapis, sans interrompre pour autant l'action entreprise.

Dans la lutte à terre, toute action, prise ou contre-attaque effectuée à partir de ou dans la zone rouge est bonne, même si elle aboutit dans la surface de protection.

Pour toutes les actions amorcées à terre dans la zone rouge et exécutées dans la surface de protection, l'arbitre et le juge attribuent les points, mais le combat est interrompu et les lutteurs sont ramenés au centre et debout.

Dans la lutte à terre, le lutteur attaquant peut continuer son action si, dans l'exécution de la prise il sort de la zone, à condition que les épaules et la tête de son adversaire soient dans la zone. Dans ce cas, même quatre jambes peuvent être en dehors du tapis.

Article 48 La saisie ordonnée

Règles générales

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

La saisie ordonnée en lutte libre

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

Le lutteur qui aura l'avantage de prendre la saisie ordonnée sera désigné par tirage au sort.

Le lutteur ayant perdu le tirage au sort doit avancer une jambe au milieu du rond central le pied collé au tapis, l'autre pied à l'extérieur du rond central.

Celui qui a gagné le tirage au sort indique à l'arbitre la jambe que son adversaire doit mettre au milieu du rond central, à savoir la jambe droite ou gauche.

Le lutteur qui a gagné au tirage au sort saisit la jambe de son adversaire avec ses deux bras autour de cette jambe et dans la position qu'il souhaite, sa tête à l'extérieur des jambes de l'adversaire.

Le lutteur dessus doit placer ses deux mains sur les épaules de son adversaire.

L'arbitre siffle lorsque la position est prise correctement et la lutte peut débuter.

Le premier point marqué interrompt le match et détermine le vainqueur.

Si à la fin des 30 secondes le lutteur qui a eu l'avantage de prendre la saisie n'a pas marqué de point technique, son adversaire recevra 1 point technique et sera vainqueur de la manche.

Saisie ordonnée en lutte gréco romaine

Une manche en lutte gréco romaine se compose d'une minute de lutte debout et de deux fois 30 secondes en saisie ordonnée à terre.

La lutte commence au centre du tapis en lutte debout, les lutteurs peuvent exécuter toutes les actions possibles

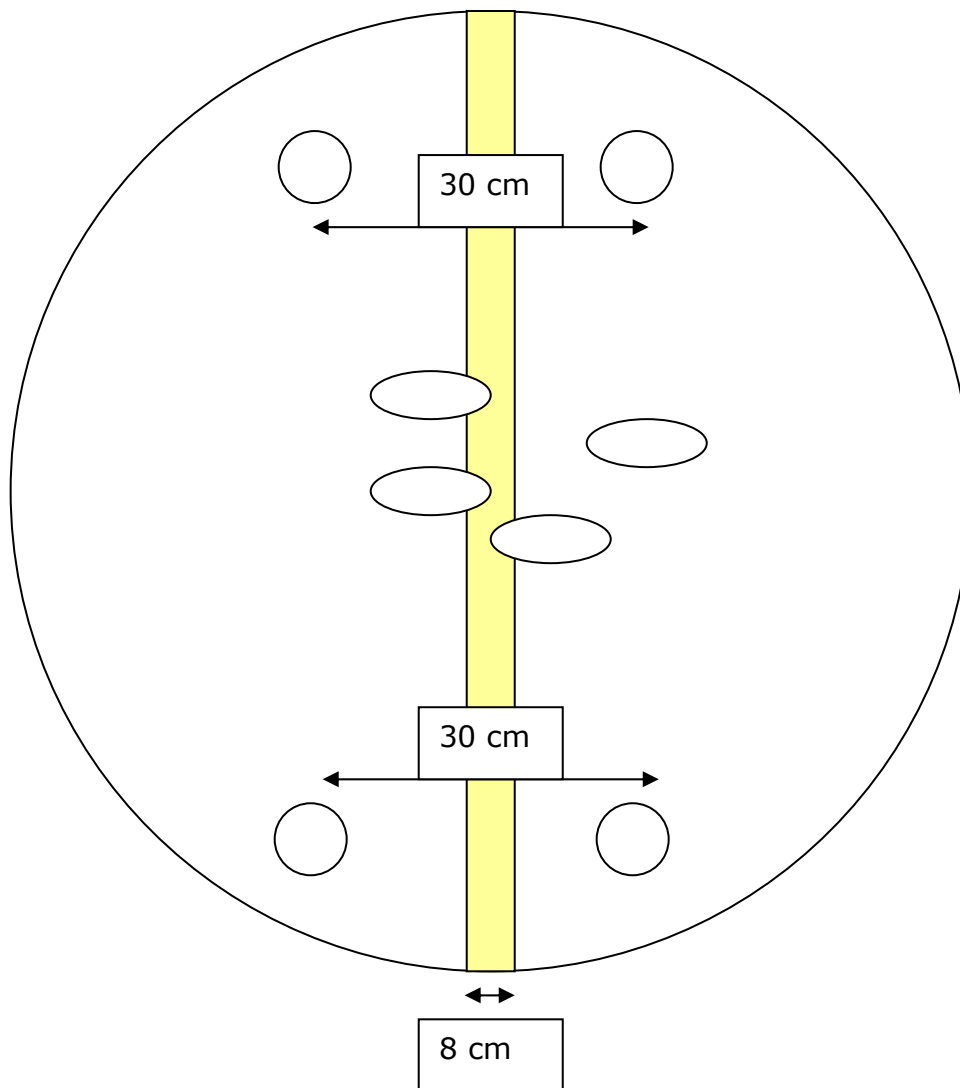
Après une minute de combat, l'arbitre arrête le combat et fait mettre un lutteur en position de saisie ordonnée à terre. Le lutteur qui gagne le combat à cet instant (selon les critères établis pour la victoire de la manche article 32) sera celui qui prendra la saisie ordonnée en premier.

Si aucun des deux lutteurs n'a marqué de point technique, l'arbitre procédera au tirage au sort. Le lutteur qui gagne le tirage sera celui qui prendra le premier la saisie ordonnée.

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

Durant la saisie ordonnée en gréco-romaine, après chaque infraction commise par le lutteur en position « par terre », le lutteur fautif sera pénalisé par 1 avertissement et 1 ou 2 points à son adversaire. Le match reprend de nouveau en position d'accrochage à terre. Si l'infraction durant la position de l'accrochage est commise par le lutteur en position « par terre » après que la saisie de l'accrochage ait été lâchée, celui-ci sera pénalisé par 1 avertissement, 1 ou 2 points à son adversaire et le combat reprend en position « par terre » de mise à terre ordonnée. Dans le cas où les 2 lutteurs viennent en position debout après avoir lâché l'accrochage, et qu'un lutteur empêche une attaque en commettant une faute, il sera pénalisé par 1 avertissement, 1 ou 2 points à son adversaire et le match doit continuer en position debout jusqu'à la fin des 30 secondes.

Schéma pour la saisie ordonnée en gréco-romaine



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

Pour la saisie ordonnée, le lutteur dessus saisit son adversaire depuis le côté, tête dirigée vers l'arrière en prise de ceinture à rebours, main sur main ou main dans main. Le lutteur qui prend la saisie peut se tenir en position debout ou avec un genou à terre.

Dès que la saisie est accomplie, l'arbitre siffle et le lutteur dessus peut exécuter la prise et son adversaire se défendre. Durant ces 30 secondes les 2 lutteurs peuvent exécuter toutes les actions possibles, que ce soit debout ou à terre.

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

A 1 minute 30 la même position de saisie ordonnée à terre sera ordonnée pour l'autre lutteur, pour une durée de 30 secondes.

De la même manière, si ce lutteur ne marque aucun point, son adversaire recevra 1 point.

Toutes les manches de lutte GR se déroulent de la même manière.

SITUATIONS SPÉCIALES

Si à la fin de la 1^{ère} minute, un lutteur se trouve en position de mise en danger pour le tombé, l'arbitre n'arrêtera pas le combat et les 2 positions de saisies ordonnées à terre seront supprimées.

Si à la fin de la 1^{ère} saisie ordonnée à terre (1 min. et 30 sec.) un lutteur se trouve également en position de mise en danger pour le tombé la 2^e mise en saisie ordonnée sera également supprimée.

Si le lutteur dessus refuse de prendre la saisie à l'ordre de l'arbitre, celui-ci siffle et averti amicalement une première fois en utilisant le mot attention. Il ordonnera une 2^e fois contact, si le lutteur refuse de prendre la prise, son adversaire recevra 1 point. Il perdra également son droit à la saisie ordonnée et le combat continuera debout jusqu'à la fin des 30 secondes.

Si le lutteur dessous refuse de prendre la position correcte ordonnée à terre, l'arbitre siffle et averti amicalement le lutteur une première fois en utilisant le mot attention. Il ordonnera une deuxième fois position, si le lutteur refuse de prendre la position réglementaire, il recevra un avertissement et son adversaire recevra 2 points. Une nouvelle saisie ordonnée à terre sera obligatoirement ordonnée pour le même lutteur. La pénalisation sera la même, si le lutteur dessous commet une prise illégale qui empêche l'action.

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

Le lutteur qui doit prendre la saisie et qui est en position debout, n'a pas le droit de dépasser la ligne avec ses pieds. Il peut toucher la ligne, mais pas la dépasser. Le lutteur qui prend la saisie doit également prendre la prise en verrouillant les bras des 2 cotés en même temps (pas l'un après l'autre). Il ne doit pas pousser son adversaire avec un bras ni mettre ses jambes en contact avec lui pour le déstabiliser ou pour s'aider à arracher.

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

CHAPITRE 9 - LES INTERDICTIONS ET LES PRISES ILLEGALES

Article 49 Interdictions générales

Il est interdit aux lutteurs:

- de tirer les cheveux, les oreilles, les parties génitales, de pincer la peau, de mordre, de tordre les doigts ou les orteils etc., et d'une façon générale, d'accomplir toute action, geste ou prise ayant pour but de torturer l'adversaire ou de le faire souffrir pour l'obliger à abandonner.
- de donner des coups de pied, de donner des coups de tête, d'étrangler, de pousser, de porter des prises pouvant mettre en danger la vie de l'adversaire ou de provoquer une fracture, une luxation des membres, de marcher sur les pieds de l'adversaire et de lui toucher le visage entre les sourcils et la ligne de la bouche.
- d'enfoncer le coude ou le genou dans le ventre et l'estomac de l'adversaire, de pratiquer toute torsion susceptible de faire souffrir, de tenir l'adversaire par le maillot.
- de se cramponner et de s'accrocher au tapis.
- de parler durant le match.
- de saisir la plante du pied de l'adversaire (seule la saisie du dessus du pied et du talon est permise).
- de s'arranger entre eux sur le résultat du combat.

Article 50 Fuites de prises

Sont considérées comme fuites de prises toutes les situations où le lutteur attaqué refuse ouvertement le contact pour empêcher son adversaire d'exécuter ou d'engager une prise. Ces situations existent aussi bien dans la lutte debout que dans la lutte à terre. Elles peuvent se produire sur la surface centrale de lutte, sur la zone rouge. La fuite de prise sera pénalisée de la même manière que la fuite de tapis, c'est-à-dire :

- un avertissement au fautif (0)
- un point à l'adversaire

Fuite de prise à terre en lutte gréco-romaine

Dans la situation où le lutteur qui se trouve à terre, suite à une action de son adversaire, saute en avant pour empêcher la saisie de prise de son adversaire et par cette action met le lutteur attaquant en position de prise illégale, sur les cuisses du lutteur attaqué, cela est considéré comme fuite de prise.

L'arbitre qui dirige le match ne doit en aucun cas tolérer cette situation qui est une fuite de prise manifeste de la part du lutteur attaqué. Il doit donc traiter cette situation de manière très claire et précise.

- 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 la lutte reprend en position « Debout ».

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

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

Si un lutteur dominé à terre utilise ses jambes en défense, il recevra un avertissement (0) et son adversaire deux 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 un point pour fuite de prise. La lutte reprend, position debout, après que l'arbitre a arrêté le combat.

Article 51 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

- un point + un avertissement à l'adversaire (0)

Fuite de tapis en position de mise en danger

- deux points + un avertissement à l'adversaire (0). La lutte reprend debout.

Tous les points après un avertissement sont considérés comme points techniques. Il est également rappelé, que toutes les sorties de tapis en position debout par un lutteur, entraîne 1 point à l'adversaire sans égard de savoir si le lutteur a été poussé dehors ou non.

Par contre, l'action qui consiste à porter volontairement dehors du tapis son adversaire, sera pénalisée par 1 avertissement pour celui qui porte dehors et 1 point pour son adversaire.

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

Article 52 Prises illégales

Sont illégales et formellement interdites notamment les prises ou actions ci-après:

- la prise de gorge
- le retournement de bras à plus de 90 degrés
- le ramassement de bras par-dessus, effectué sur l'avant- bras
- la prise de tête ou de cou avec les deux mains, ainsi que toutes les situations et positions d'étranglement
- la double prise de tête (Nelson), si elle n'est pas exécutée de côté, sans aucune intervention des jambes sur une partie du corps de l'adversaire
- la prise consistant à porter le bras de l'adversaire derrière son dos en l'exposant en même temps à une pression et dans une position telle que l'avant-bras forme un angle fermé
- l'exécution d'une prise en tendant la colonne vertébrale de l'adversaire
- la prise de tête seule (cravate) avec une main ou deux mains quel que soit le sens dans lequel elle est portée.
- seules sont autorisées les prises avec la tête et un bras
- par ailleurs, dans les prises portées debout et par derrière alors que l'adversaire est dans la position tête en bas (ceinture à rebours), la chute ne doit être exécutée que sur le côté, et absolument pas de haut en bas (piqué)
- dans l'exécution d'une prise, de tenir la tête ou le cou de l'adversaire avec les deux bras
- de soulever l'adversaire qui est en pont et de le rejeter ensuite au tapis (chocs rudes à terre), c'est-à-dire qu'il faut compresser le pont
- d'enfoncer le pont en poussant dans le sens de la tête
- d'une façon générale, si au cours de l'exécution d'une prise une irrégularité vient de la part du lutteur attaquant, l'action en cause est complètement annulée et le fautif sanctionné (remarque) ; si l'attaquant répète sa faute, il sera sanctionné par un avertissement et un point à l'adversaire.
- si un lutteur attaqué, par une action illégale empêche son adversaire de développer sa prise, il sera sanctionné par un avertissement et deux points à l'adversaire.

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

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

- faire cesser l'irrégularité
- demander l'avertissement
- donner un point
- donner les points correspondant à la prise, à son adversaire
- arrêter le combat
- la lutte reprend dans la position debout.

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

- arrêter le combat et demander un avertissement
- donner 2 points à son adversaire
- la lutte reprend dans la même position où le combat aura été arrêté.

Article 53 Prises interdites pour les catégories écoliers 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 crochetant en plus de la prise de tête, avec sa jambe, la jambe de l'adversaire

Article 54 Interdictions particulières

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 55 Conséquences sur le combat

- l'irrégularité du lutteur attaqué doit être arrêtée par l'arbitre sans interrompre le dénouement de la prise si cela est possible. S'il n'y a pas de danger, l'arbitre permet le développement de la prise et en attend le résultat. Après, il arrête le combat, donne le pointage et l'avertissement contre le lutteur fautif

- si la prise est amorcée régulièrement et devient irrégulière, il faut apprécier la prise jusqu'au moment du commencement de l'irrégularité, puis arrêter le combat, faire reprendre la lutte en position debout et avertir amicalement l'attaquant. Si le lutteur attaque une nouvelle fois de manière irrégulière, l'arbitre arrêtera le combat, donnera un avertissement (0) au fautif, un point à son adversaire.

En tout état de cause, en cas de coups de tête volontaires ou de toutes autres brutalités, le lutteur fautif peut être immédiatement éliminé du combat à l'unanimité du corps d'arbitrage, disqualifié de la compétition et classé à la dernière place avec la mention éliminé pour brutalité.

CHAPITRE 10 - LE PROTET

Article 56 Protêt

Aucune réclamation après un match concernant le résultat du match ne peut être déposée.

Seul le résultat acquis sur le tapis compte. Si le Président de la FILA ou le responsable de l'arbitrage constatent que le corps d'arbitrage a abusé de son pouvoir pour modifier le résultat d'un match, ils peuvent examiner la 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 après que la victoire ait été déclarée sur le tapis.

CHAPITRE 11 - MEDICAL

Article 57 Service médical

Ainsi que le précise le règlement définissant la licence internationale de compétiteur, tout lutteur doit se soumettre dans son pays à un examen médical l'autorisant à participer 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 médical avant la pesée et la surveillance médicale pendant les combats.

Appelé à fonctionner pendant toute la durée des épreuves, le service médical est placé sous l'autorité du médecin responsable de 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 considéré médicalement comme n'étant pas en bonne santé ou présente un état dangereux pour lui-même ou pour ses adversaires, il lui sera interdit de participer aux épreuves.

Pendant toute la durée des épreuves et à tout moment, le service médical doit être prêt à intervenir en cas d'accident et pour décider de l'aptitude d'un lutteur à continuer ou cesser le combat.

Les médecins des équipes participantes peuvent de plein droit intervenir dans les soins à donner à leurs blessés, mais seul l'entraîneur ou un dirigeant de l'équipe peut assister aux soins donnés par le médecin.

Article 58 Interventions du service médical

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 s'il ne s'agit pas d'une blessure visible ou avec du sang, l'arbitre réclame au juge ou au chef de tapis la sanction.

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

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

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

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

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

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 le Règlement Sanitaire).

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

Article 59 Dopage

En application des dispositions des statuts fédéraux et afin de lutter contre l'éventuelle pratique du dopage, formellement interdite, la 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 sous le contrôle du 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 le Règlement Dopage).

La mise en place et les conséquences financières des contrôles 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 judiciaire 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).

CHAPITRE 12 - POINTS PARTICULIERS DU REGLEMENT INTERNATIONAL DE LUTTE FEMININE

Article 60 Catégories d'âge 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:

ECOLIÈRES	CADETTES	JUNIORS	SENIORS
28-30kg	36-38kg	40-44kg	44-48kg
32kg	40kg	48kg	51kg
34kg	43kg	51kg	55kg
37kg	46kg	55kg	59kg
40kg	49kg	59kg	63kg
44kg	52kg	63kg	67kg
48kg	56kg	67kg	67-72kg
52kg	60kg	67-72kg	
57kg	65kg		
57-62kg	65-70kg		

Article 61 La tenue

Les pratiquantes doivent se présenter en compétition dans la tenue définie à l'article 5.

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 autorisée. Pour les seniors, cette protection est laissée au libre choix de la lutteuse.

Article 62 Pesée

Principe :

Les concurrentes sont pesées de la même manière que les hommes, tel que prévu à l'article 11 du présent règlement.

Article 63 Durée des matches

ECOLIERES, CADETTES JUNIORS, SENIORS trois manches de 2 minutes

La pause entre les 2 manches est de 30 secondes

Article 64 Règles techniques générales

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

Article 65 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 13 - APPLICATION DES REGLES DE LUTTE

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).

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 d'attaques répétées "tête en avant".

9) JAMBE

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

10) POSITION

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

11) A TERRE

Le combat reprend à terre.

12) PLACE

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

13) DANGER

Mise en danger.

14) FAULT

Prise illégale ou infraction aux règles techniques.

15) STOP

Ce mot signifie l'arrêt du combat.

16) ZONE

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

17) CONTINUER

La lutte doit reprendre sur cet ordre de l'arbitre. L'arbitre emploie également ce mot pour faire continuer la lutte si les lutteurs s'arrêtent par confusion et le regardent comme s'ils demandaient une explication.

18) TIME OUT

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

19) CENTRE

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

20) UP

Le combat doit être repris debout.

21) INTERVENTION

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

22) OUT

Prise réalisée en dehors du tapis.

23) O.K.

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

24) NON

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

25) TOUCHE

Mot employé pour indiquer que le lutteur est battu par "tombé". Pour le tombé, l'arbitre dit pour lui-même "tombé", frappe le tapis de la main et siffle la fin du match.

26) DECLARE BATTU

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

27) DEFAITE

L'adversaire est battu.

28) DISQUALIFICATION

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

29) FIN

La fin du match.

30) CHRONOMETRE

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

31) GONG

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

32) JURY

Corps d'arbitrage.

33) ARBITRE

Officiel dirigeant le combat sur le tapis.

34) JUGE

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

35) CHEF DE TAPIS

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

36) CONSULTATION

Le chef de tapis consulte l'arbitre et le juge avant de prononcer une disqualification ou une prise de décision sur toutes les questions ou il y a désaccord

37) AVERTISSEMENT

L'arbitre pénalise un lutteur pour infraction aux Règles

38) CLINIC

Le stage.

39) DOCTEUR

Le médecin officiel du match.

40) VICTORY

L'arbitre proclame le vainqueur

41) PROTET

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

42) NO JUMP

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

43) SAISIE ORDONNEE

Disposition prévue à l'article 48

44) SCORESHEET

Feuille de match

45) ROUNDSHEET

Feuille de tournoi

Mars 2006

FILA Corsier-sur-Vevey