



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Adresse : Rue du Château 6 / 1804 Corsier-sur-Vevey / Suisse **Téléphone** : (41.21) 312 84 26 **Fax** : (41.21) 323 60 73 **E-mail** : fila@fila-wrestling.com **Internet** : www.fila-wrestling.com

REGLES INTERNATIONALES DE LUTTE

LUTTE GRECO-ROMAINE

LUTTE LIBRE

LUTTE LIBRE FEMININE

Janvier 2014



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Adresse : Rue du Château 6 / 1804 Corsier-sur-Vevey / Suisse
Téléphone : (41.21) 312 84 26 Fax : (41.21) 323 60 73
E-mail : fila@fila-wrestling.com Internet : www.fila-wrestling.com

AVANT-PROPOS

Comme toutes les disciplines sportives, la lutte obéit à des règles qui constituent la "loi du jeu" et définissent sa pratique, dont l'objectif est de tomber l'adversaire ou de le vaincre aux points.

Le style gréco-romain et le style libre sont essentiellement différenciés comme suit :

Dans la lutte gréco-romaine, il est formellement interdit de saisir l'adversaire en dessous des hanches, de faire des crocs-en-jambe et d'utiliser activement les jambes sur l'adversaire dans l'exécution de toute action.

Dans la lutte libre et la lutte libre féminine, par contre, il est permis de saisir les jambes de l'adversaire, d'effectuer des crocs-en-jambe et d'employer activement les jambes dans l'exécution de toute action. La lutte libre féminine suit les règles de la lutte libre en interdisant toutefois les prises de clefs doubles (double Nelson).

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

Maintes fois modifiées et toujours modifiables, les règles énoncées ci-après doivent être connues et admises par tous les lutteurs, entraîneurs, arbitres et dirigeants et demandent aux pratiquants de fournir une lutte totale et universelle dans l'honnêteté et le fair-play pour le plaisir des spectateurs.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Adresse : Rue du Château 6 / 1804 Corsier-sur-Vevey / Suisse **Téléphone** : (41.21) 312 84 26 **Fax** : (41.21) 323 60 73 **E-mail** : fila@fila-wrestling.com **Internet** : www.fila-wrestling.com

TABLE DES MATIERES

REGLES GENERALES	5
ARTICLE 1 – OBJET	5
ARTICLE 2 – INTERPRETATION.....	5
ARTICLE 3 – CHAMP D'APPLICATION	5
CHAPITRE 1 – STRUCTURES MATERIELLES.....	5
ARTICLE 4 – LE TAPIS	5
ARTICLE 5 – LA TENUE DE COMPETITION	7
ARTICLE 6 – LICENCE DE COMPETITEUR.....	8
ARTICLE 7 – CATEGORIES D'AGE, DE POIDS ET DE COMPETITION.....	8
CHAPITRE 2 – COMPETITIONS ET PROGRAMMES	11
ARTICLE 8 – SYSTEME DE COMPETITION	11
ARTICLE 9 – PROGRAMME DES COMPETITIONS	13
ARTICLE 10 – CEREMONIES PROTOCOLAIRES.....	14
CHAPITRE 3 – DEROULEMENT D'UNE COMPETITION.....	14
ARTICLE 11– PESEE	14
ARTICLE 12 – TIRAGE AU SORT	15
ARTICLE 13 – LISTE DE DEPART	15
ARTICLE 14 – APPARIEMENT	15
ARTICLE 15 – ELIMINATION DE LA COMPETITION	15
CHAPITRE 4 – CORPS D'ARBITRAGE	16
ARTICLE 16– COMPOSITION	16
ARTICLE 17 – FONCTIONS GENERALES	17
ARTICLE 18 – TENUE DU CORPS D'ARBITRAGE.....	17
ARTICLE 19 – L'ARBITRE	18
ARTICLE 20 – LE JUGE.....	19
ARTICLE 21 – LE CHEF DE TAPIS.....	20
ARTICLE 22 – LE JURY D'APPEL.....	20
ARTICLE 23 – SANCTIONS ENVERS LE CORPS D'ARBITRAGE	21
CHAPITRE 5 – LE COMBAT	21
ARTICLE 24– DUREE DU COMBAT	21
ARTICLE 25 – APPEL AU TAPIS	22
ARTICLE 26 – PRESENTATION DES LUTTEURS	22
ARTICLE 27 – START	22
ARTICLE 28 – INTERRUPTION DU COMBAT	23
ARTICLE 29 – FIN DU COMBAT	23
ARTICLE 30 – ARRET ET CONTINUATION DU COMBAT	23
ARTICLE 31 – TYPES DE VICTOIRES	24
ARTICLE 32 – L'ENTRAINEUR.....	25
ARTICLE 33 – LE CHALLENGE	26
ARTICLE 34 – CLASSEMENT PAR EQUIPE LORS DES COMPETITIONS INDIVIDUELLES	27
ARTICLE 35 – SYSTEME DE CLASSEMENT LORS DES COMPETITIONS PAR EQUIPE	27
CHAPITRE 6 – POINTS D'ACTIONS ET DE PRISES	28
ARTICLE 36 – APPRECIATION DE L'IMPORTANCE DE L'ACTION OU DE LA PRISE	28
ARTICLE 37 – MISE EN DANGER	29
ARTICLE 38 – MARQUAGE DES POINTS	29
ARTICLE 39 – PRISE DE GRANDE AMPLITUDE.....	30



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Adresse : Rue du Château 6 / 1804 Corsier-sur-Vevey / Suisse
Téléphone : (41.21) 312.84.26 Fax : (41.21) 323.60.73 E-mail : fila@fila-wrestling.com Internet : www.fila-wrestling.com

ARTICLE 40 – VALEUR ATTRIBUEE AUX ACTIONS ET AUX PRISES	30
ARTICLE 41 – DECISION ET VOTE	31
ARTICLE 42 – TABLEAU DES DECISIONS	32
CHAPITRE 7 – POINTS DE CLASSEMENT ATTRIBUES APRES UN COMBAT	32
ARTICLE 43 – POINTS DE CLASSEMENT	32
ARTICLE 44 – LE TOMBE	33
ARTICLE 45 – SUPERIORITE TECHNIQUE	33
CHAPITRE 8 – LUTTE NEGATIVE	34
ARTICLE 46 – LUTTE A TERRE DURANT LE COMBAT	34
ARTICLE 47 – LA ZONE ROUGE	34
ARTICLE 48 – REGLES D'APPLICATION DE LA PASSIVITE (LUTTE LIBRE ET GRECO-ROMAINE) ...	35
CHAPITRE 9 – INTERDICTIONS ET PRISES ILLEGALES	36
ARTICLE 49 – INTERDICTIONS GENERALES	36
ARTICLE 50 – FUITES DE PRISES	36
ARTICLE 51 – FUITE DU TAPIS	37
ARTICLE 52 – PRISES ILLEGALES	38
ARTICLE 53 – INTERDICTIONS PARTICULIERES	39
ARTICLE 54 – CONSEQUENCES SUR LE COMBAT	39
CHAPITRE 10 – PROTET	39
ARTICLE 55 – LE PROTET	39
CHAPITRE 11 – MEDICAL	40
ARTICLE 56 – SERVICE MEDICAL	40
ARTICLE 57 – INTERVENTIONS DU SERVICE MEDICAL	40
ARTICLE 58 – DOPAGE	41
CHAPITRE 12 – APPLICATION DES REGLES DE LUTTE	42
ANNEXES	
VOCABULAIRE DE BASE	
FEUILLE DE MATCH – LUTTE LIBRE ET LUTTE LIBRE FEMININE	
FEUILLE DE MATCH – LUTTE GRECO-ROMAINE	
FEUILLE D'APPARIEMENT	
ABREVIATION DES PAYS	



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

FILA

REGLES GENERALES

Article 1 – Objet

Etablies en exécution des dispositions des Statuts de la FILA, du Règlement financier, du Règlement disciplinaire, du Règlement d'organisation des épreuves internationales et de tous les règlements spécifiques, les Règles Internationales de Lutte ont pour objet notamment de:

- Définir et de préciser les conditions pratiques et techniques dans lesquelles doivent se dérouler les combats.
- Déterminer le système de compétition, les modalités de victoire, de défaite, de classement, de pénalisation, d'élimination des concurrents, etc.
- Fixer les valeurs attribuables aux actions et prises.
- Enumérer les situations et les interdictions.
- Fixer les fonctions techniques du corps d'arbitrage.

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

Article 2 – Interprétation

En cas de désaccord sur l'interprétation des dispositions d'un article du présent règlement, le Comité Exécutif de la FILA est le seul habilité à en préciser la signification exacte, seul le texte français faisant foi.

Le genre masculin a été utilisé dans ce document pour des commodités de formulation et de concision du texte.

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

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

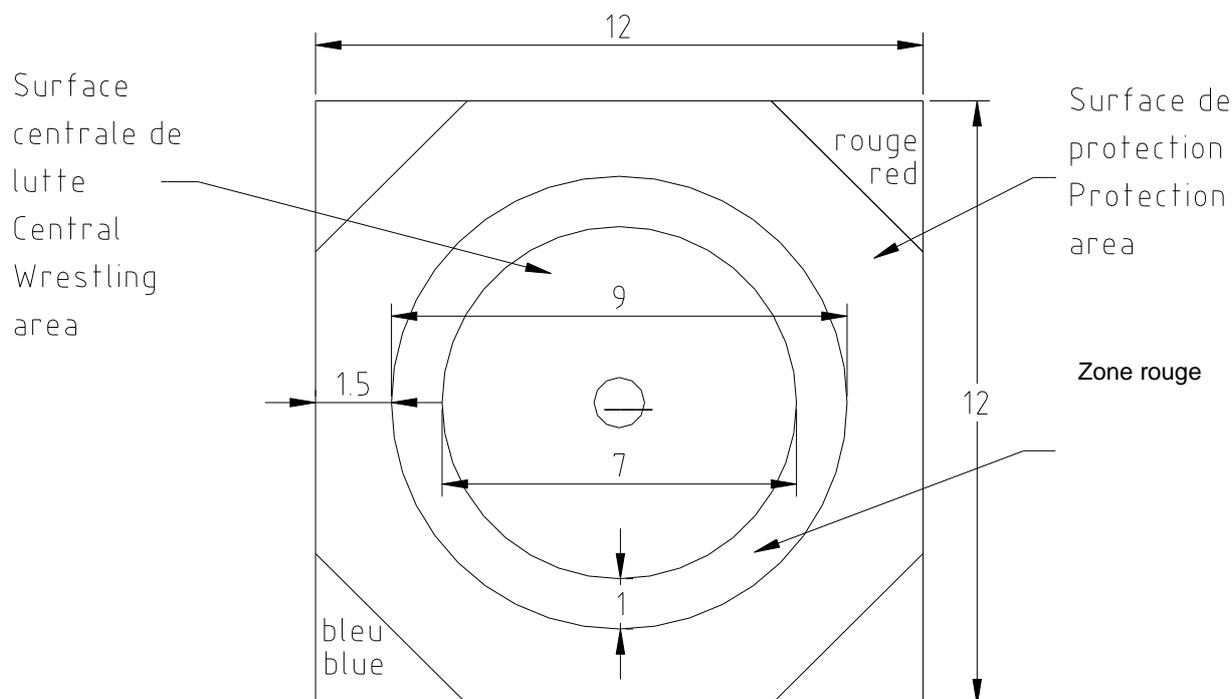


FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Adresse : Rue du Château 6 / 1804 Corsier-sur-Vevey / Suisse
 Téléphone : (41.21) 312.84.26
 Fax : (41.21) 323.60.73
 E-mail : fila@fila-wrestling.com
 Internet : www.fila-wrestling.com

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

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



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

Pour tous les Jeux Olympiques, Championnats du Monde et Championnats Continentaux, le tapis devra être monté sur une plate-forme élevée dont la hauteur ne devra pas excéder 1m10 ni être inférieure à 0m50. Si le tapis est installé sur un podium et que la marge de protection (garniture et espace libre autour du tapis) n'atteint pas 2 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 être appliquées.

Au milieu du tapis doit être tracé un cercle d'1m de diamètre intérieur, entouré d'une bande de 10cm de largeur. Pour la lutte gréco-romaine une ligne appelée ligne intérieure face de 8cm de largeur partage le cercle en deux. Deux lignes perpendiculaires à la ligne intérieure face de 2cm d'épaisseur sont tracées à 40cm d'écart (ces deux lignes sont appelées ligne intérieure main et ligne intérieure genoux). L'espace ainsi créé entre la ligne intérieure face, les lignes intérieures mains et genoux et la couronne du rond central détermine l'espace dans lequel le lutteur peut y poser ses pieds. La couleur de la couronne ainsi définie et celle du tracé délimitant l'aire de combat doivent être de couleur rouge.

Les coins opposés du tapis sont marqués aux couleurs des lutteurs, soit l'un rouge et l'autre bleu, selon schéma ci-dessus.

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



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Article 5 – La tenue de compétition

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

Le maillot de compétition

Les compétiteurs 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. Ils doivent porter obligatoirement :

- L'emblème de leur pays sur la poitrine.
- Sur le dos, l'abréviation de leur pays (grandeur des lettres maximum 10x10cm) et leur nom de famille en alphabet latin (grandeur des lettres 4 à 7cm) en dessus ou en demi cercle autour de l'abréviation du pays.
- L'usage de légères genouillères sans partie métallique est permis.
- Un mouchoir en tissu durant tout le combat.

Publicité sur la tenue

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

Protège oreilles

Pour les compétiteurs 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 les compétiteurs qui auraient les cheveux trop longs à porter un protège oreilles.

Chaussures

Les compétiteurs 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 une protection 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 la protection adéquate pour les chaussures qui seront contrôlées avant de monter sur le tapis.

Interdictions

L'arbitre doit contrôler à la pesée que chaque compétiteur satisfasse aux dispositions du présent article. Les compétiteurs doivent être avertis à la pesée que si leur tenue n'est pas correcte, ils ne pourront pas participer à la compétition. Si un compétiteur 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.

Il est notamment interdit de :

- Porter l'emblème ou l'abréviation d'un autre pays.
- S'enduire le corps de matière grasse ou collante.
- Se présenter en état de sudation au début du match ainsi qu'au début de chaque autre manche.
- Porter des bandages sur les poignets, les bras ou les chevilles, sauf en cas de blessure et sur prescription médicale. Ces bandages devront être recouverts de bandes élastiques.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

- Porter un quelconque objet susceptible de blesser l'adversaire, tel que bague, bracelet, boucles d'oreilles, prothèses, etc.
- Porter un soutien-gorge à armature métallique pour les femmes.

Article 6 – Licence de compétiteur

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

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

Cette licence sert également d'assurance en cas d'accident survenu durant la compétition internationale à laquelle le lutteur ou la lutteuse participe pour les frais médicaux et d'hospitalisation. Au moment de l'accréditation, le compétiteur est tenu de remettre sa licence, son carnet du lutteur et son passeport au délégué officiel qui les fait parvenir à des fins de vérification au représentant de la FILA, lequel la restitue dans les plus brefs délais au responsable de l'équipe dudit compétiteur. Dans les compétitions où il n'y a pas d'accréditation, ces documents seront présentés lors du contrôle médical et la pesée.

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

Article 7 – Catégories d'Age, de Poids et de Compétition

Catégories d'âge

Les catégories d'âge sont les suivantes:

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

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

L'âge sera contrôlé à tous les championnats lors de l'accréditation.

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

Un compétiteur 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.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Adresse : Rue du Château 6 / 1804 Corsier-sur-Vevey / Suisse
Téléphone : (41.21) 312 84 26 Fax : (41.21) 323 60 73 E-mail : fila@fila-wrestling.com Internet : www.fila-wrestling.com

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

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

Catégories de poids

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

SENIORS (Lutte Libre)	SENIORS (Lutte Gréco-romaine)	SENIORS (Lutte Libre – Catégories Olympiques*)	SENIORS (Lutte Gréco-romaine – Catégories Olympiques*)
1. 57	1. 59	1. 57	1. 59
2. 61	2. 66	2. 65	2. 66
3. 65	3. 71	3. 74	3. 75
4. 70	4. 75	4. 86	4. 85
5. 74	5. 80	5. 97	5. 98
6. 86	6. 85	6. 125	6. 130
7. 97	7. 98		
8. 125	8. 130		

* Incluant les tournois qualificatifs pour les Jeux Olympiques

ECOLIERS	CADETS	JUNIORS
1. 29-32 kg	1. 39-42 kg	1. 46-50 kg
2. 35 kg	2. 46 kg	2. 55 kg
3. 38 kg	3. 50 kg	3. 60 kg
4. 42 kg	4. 54 kg	4. 66 kg
5. 47 kg	5. 58 kg	5. 74 kg
6. 53 kg	6. 63 kg	6. 84 kg
7. 59 kg	7. 69 kg	7. 96 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	



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Adresse : Rue du Château 6 / 1804 Corsier-sur-Vevey / Suisse
Téléphone : (41.21) 312 84 26 Fax : (41.21) 323 60 73 E-mail : fila@fila-wrestling.com Internet : www.fila-wrestling.com

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

SENIORS
(Lutte Libre Féminine)

1. 48
2. 53
3. 55
4. 58
5. 60
6. 63
7. 69
8. 75

SENIORS
(Lutte Libre Féminine –
Catégories Olympiques *)

1. 48
2. 53
3. 58
4. 63
5. 69
6. 75

* Incluant les tournois qualificatifs pour les Jeux Olympiques

ECOLIERES

1. 28-30 kg
2. 32 kg
3. 34 kg
4. 37 kg
5. 40 kg
6. 44 kg
7. 48 kg
8. 52 kg
9. 57 kg
10. 57-62 kg

CADETS

1. 36-38 kg
2. 40 kg
3. 43 kg
4. 46 kg
5. 49 kg
6. 52 kg
7. 56 kg
8. 60 kg
9. 65 kg
10. 65-70 kg

JUNIORS

1. 40-44 kg
2. 48 kg
3. 51 kg
4. 55 kg
5. 59 kg
6. 63 kg
7. 67 kg
8. 67-72 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 97 kg pour la Lutte Libre (Hommes), 98 kg pour la Lutte Gréco-romaine et 69 kg pour la Lutte Libre Féminine.

Catégories de 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	(chaque année) (chaque année)



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Internet : www.fila-wrestling.com

E-mail : fila@fila-wrestling.com

Fax : (41.21) 323 60 73

Téléphone : (41.21) 312 84 26

Adresse : Rue du Château 6 / 1804 Corsier-sur-Vevey / Suisse

Championnats du Monde	(chaque année, sauf année des JO)
Coupe du Monde	(chaque année)
Golden grand prix	(chaque année)
Matches défis	
Grand Prix international	
Super Stars matches	
Jeux Olympiques	(tous les 4 ans)
Vétérans 35 ans et plus	
Compétitions selon programme	(chaque année)
Catégories et règlements spécifiques	

CHAPITRE 2 – COMPETITIONS ET PROGRAMMES

Article 8 – Système de compétition

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

L'appariement se fait dans l'ordre des numéros tirés au sort. Tous les lutteurs ayant perdu contre les deux finalistes sont repêchés. Il y a deux groupes séparés de repêchage : un composé des perdants contre le premier finaliste et un composé des perdants contre le deuxième finaliste. Les matches de repêchage commencent avec les lutteurs qui ont perdu au premier tour (y compris les matches du tour préliminaire) 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 :

- Matches de qualification (tours préliminaires)
- Tours éliminatoires
- Matches de repêchage
- 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.

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 :



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

- 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 matchs de qualification entrent dans les tours éliminatoires de la compétition par élimination directe.

Après les matchs 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 matchs de qualification, soit les numéros 12, 13, 15, 17, 19 et 22 (pour faire 16). Toujours suivant le principe de l'appariement dans l'ordre des numéros tirés, le 1er tour éliminatoire se déroule comme suit :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

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 matchs de repêchage (les numéros 6 et 16) 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 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 victoires 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 plus de deux lutteurs, on commencera par classer le dernier du groupe des ex æquo en fonction des critères suivants jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux lutteurs :

- Le moins de victoires par tombé
- Le moins de victoires de matchs par supériorité
- Le moins de points techniques marqués dans toute la compétition
- 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 est de 8 jours sur 3 tapis.

La durée des Championnats du Monde seniors est de 7 jours et la durée des Championnats du Monde juniors est de 6 jours pour tous les styles (GR, LL, LLF) 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.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

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 matchs pour la 1ère, 2ème place doivent se dérouler sur un seul tapis. Les matchs pour les 3 – 5 peuvent se dérouler sur deux tapis.

Article 10 – Cérémonies protocolaires

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

1er	Or
2ème	Argent
3èmes	Bronze
5ème-10ème	Diplôme

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

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 compétiteurs 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 toutes les compétitions, il n'y a qu'une seule pesée par catégorie de poids. Pour chaque catégorie, la pesée a toujours lieu la veille du début de la catégorie concernée et dure 30 minutes.

Aucun compétiteur ne pourra être accepté à la pesée s'il n'a pas été médicalement contrôlé dans les délais impartis fixés au règlement de la compétition concernée. Le contrôle médical s'effectue toujours une heure un quart (1h15) avant la pesée. Les compétiteurs doivent se présenter au contrôle médical et à la pesée avec la licence, le passeport et le carnet du lutteur.

Les compétiteurs doivent obligatoirement se peser avec uniquement leur maillot de lutte, après avoir été examinés par les médecins habilités, lesquels sont tenus d'éliminer tout lutteur présentant un quelconque danger de contamination. Aucune tolérance de poids ne sera accordée pour le maillot.

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

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

Les arbitres responsables de la pesée sont tenus de contrôler que tous les compétiteurs sont en règle avec toutes les dispositions prévues à l'article 5 "la Tenue de Compétition" et d'informer les lutteurs



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

des risques qu'ils encourent s'ils se présentent au tapis dans une tenue non conforme. Les arbitres refuseront de peser un compétiteur qui se présente avec une tenue non conforme.

Article 12 – Tirage au sort

Les compétiteurs sont appariés pour chaque tour d'après un numéro d'ordre attribué à chacun d'entre eux, par un tirage au sort effectué à l'occasion de la pesée. Le tirage au sort doit être public. Le système de gestion des compétitions FILA doit être utilisé pour la pesée et pour la gestion de toutes les compétitions internationales de la FILA.

Si le système de gestion des compétitions FILA ne peut pas être utilisé, des jetons numérotés correspondants au nombre de compétiteurs 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 sera 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, à la fin de la pesée, un ou plusieurs compétiteurs ne se sont pas présentés ou sont trop lourds, les compétiteurs seront rétablis dans un ordre de classification exact, allant du numéro le plus petit au numéro le plus élevé.

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 – Elimination de la compétition

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

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



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Adresse : Rue du Château 6 / 1804 Corsier-sur-Vevey / Suisse
Téléphone : (41.21) 312 84 26 Fax : (41.21) 323 60 73
E-mail : fila@fila-wrestling.com Internet : www.fila-wrestling.com

Si un lutteur simule une blessure afin de ne pas rencontrer un adversaire pour des raisons politiques et que les médecins de la FILA peuvent en apporter la preuve, tous les lutteurs (lutteuses) du style concerné seront éliminés et leurs adversaires auront tous match gagné.

Un lutteur qui commet une faute manifeste contre le fair-play, l'esprit et la conception de la lutte totale et universelle défendue par la FILA, 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 l'un ou l'autre des lutteurs disqualifiés qui aura gagné le match.

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

Si les deux premiers sont disqualifiés, alors un match entre les deux médaillés de bronze sera disputé pour déterminer la première et deuxième place. Tous les autres lutteurs sont remontés dans le classement, les deux 5èmes devenant 3èmes.

Classement en cas de dopage

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

Dans le cas où le premier ou le deuxième du classement est disqualifié pour dopage, le médaillé de bronze qui a perdu dans la ligne du disqualifié monte dans le classement. La médaille de bronze sera alors attribuée au perdant de la finale 3-5 de la même ligne. Pour le restant du classement, les autres lutteurs remontent d'un rang.

CHAPITRE 4 – CORPS D'ARBITRAGE

Article 16 – Composition

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

- 1 chef de tapis
- 1 arbitre
- 1 juge

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

Le corps d'arbitrage doit prendre toutes les décisions à la majorité de deux contre un ou à l'unanimité, à l'exception du tombé où l'accord du chef de tapis est obligatoire. Il n'a pas le droit de recourir au contrôle vidéo pour prendre sa décision (sauf pour le cas de décision partagée avec le Jury d'Appel dans un challenge).



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Jury d'Appel

Le Jury d'Appel est un groupe d'experts en arbitrage chargé de veiller au strict respect des règles internationales de lutte lors des compétitions importantes de la FILA, telles que Jeux Olympiques, Championnats du Monde et Continentaux, Coupes du Monde, Golden Grand Prix et Jeux Spécifiques.

Article 17 – Fonctions générales

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

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

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

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

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

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

g) Tous les points du juge doivent être, dès leur attribution, portés à la connaissance du public, soit par palettes, soit par dispositifs lumineux.

h) Pour la conduite des combats et suivant leur rôle respectif, les membres du corps d'arbitrage sont tenus de s'exprimer dans les termes du vocabulaire de base de 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.

i) Lorsqu'un challenge est demandé par un entraîneur, avec l'accord du lutteur, les membres du corps d'arbitrage doivent regarder la preuve vidéo sur le grand écran en même temps que le Jury d'Appel, sans se déplacer. Après avoir visionné l'action une seule fois, seul le Jury d'Appel doit donner sa décision.

Article 18 – Tenue du corps d'arbitrage

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

- Veste classique de couleur bleu 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



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

- Pantoufles noires de rythmique

La tenue doit être d'un modèle homologué par la FILA. Le corps d'arbitrage ne peut pas porter le nom d'un sponsor. Cependant le numéro d'identification peut comporter le nom d'un sponsor de 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 poignet gauche une manchette de couleur rouge et sur le poignet droit une manchette de couleur bleue. Il indique avec les doigts les points correspondant à la valeur d'une prise après l'exécution de celle-ci (si elle est valable, si elle a été effectuée dans les limites du tapis, si un lutteur a été mis en danger, etc.), soit en levant le bras droit si c'est le lutteur habillé de bleu qui obtient les points, soit en levant le bras gauche si c'est le lutteur habillé de rouge qui les a mérités.

f) L'arbitre ne doit jamais hésiter à:

- Interrompre le combat juste au moment voulu, ni trop tôt ni trop tard.
- Indiquer si la prise exécutée au bord du tapis est valable ou non.
- Signaler et prononcer TOUCHE (tombé) après avoir sollicité l'accord du chef de tapis. Pour constater qu'un lutteur a été vraiment collé au tapis les deux épaules en même temps, l'arbitre doit prononcer mentalement le mot "tombé", lever la main pour avoir l'accord du juge et du chef de tapis, frapper le tapis de la main et siffler ensuite.

g) L'arbitre doit veiller à:

- Ne pas s'approcher des lutteurs lorsque ceux-ci sont debout car il ne verrait pas leurs jambes, mais se tenir près d'eux si la lutte se déroule à terre.
- Ordonner rapidement et clairement la position dans laquelle la lutte doit être reprise lorsqu'il renvoie les lutteurs au milieu du tapis (pieds dans le rond central).
- Ne pas se tenir trop près des lutteurs pour ne pas empêcher la vue du juge et du chef de tapis, notamment s'il y a une menace de tombé.
- Ne pas laisser les lutteurs se reposer pendant le combat en prétendant s'essuyer, se nettoyer le nez, simuler des blessures, etc. Dans ce cas, il doit arrêter le combat et réclamer la sanction avertissement (0) et 1 point à son adversaire.
- Être en mesure de changer de position à tout instant sur le tapis et, notamment, de se mettre instantanément à plat ventre pour mieux voir un tombé imminent.
- Stimuler, sans interrompre le combat, le lutteur ou les lutteurs, de manière à empêcher toute fuite du tapis.
- Être prêt à siffler si les lutteurs s'approchent du bord du tapis.
- Ne pas interrompre le combat en lutte gréco-romaine, lors d'une situation de mise en danger.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

h) L'arbitre est tenu également:

- D'observer particulièrement les jambes des lutteurs dans la lutte gréco-romaine.
- D'obliger les lutteurs à rester sur le tapis jusqu'à l'annonce du résultat du match.
- Dans tous les cas nécessitant l'accord, de demander d'abord l'avis du juge placé au bord du tapis, face au chef de tapis.
- De proclamer le lutteur vainqueur à la fin du match en accord avec le chef de tapis.

i) L'arbitre demande des sanctions pour infraction aux règles ou pour brutalité.

j) L'arbitre, sur intervention du chef de tapis, doit interrompre le match et proclamer la victoire par supériorité technique lorsque le match atteint 8 points de différence en Lutte Gréco-romaine et 10 points de différence en Lutte Libre et en Lutte Libre Féminine. Dans cette situation, il doit attendre le déroulement de l'action complète, soit attaque et contre-attaque.

Article 20 – Le juge

a) Le juge assure toutes les fonctions prévues par les règles de lutte en général.

b) Il doit suivre très attentivement le déroulement du combat sans se laisser distraire d'aucune façon et attribuer les points de chaque action, qu'il consigne sur son bulletin de pointage, en accord avec l'arbitre ou le chef de tapis. Il doit donner son opinion dans toutes les situations.

c) A la suite de chaque action et sur la base des indications de l'arbitre (qu'il compare à sa propre appréciation), ou à défaut avec celle du chef de tapis, il inscrit le nombre de points attribués à l'action en cause, et montre le résultat par l'intermédiaire d'un tableau ou de palettes placées à côté de lui et qui doit être visible tant des spectateurs que des lutteurs.

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

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

f) Le juge doit 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 et du pays auquel il appartient.

g) Les décisions du juge et de l'arbitre sont valables et exécutoires, sans intervention du chef de tapis, si elles sont identiques, exception faite pour la proclamation de la victoire par supériorité technique et le tombé pour lesquels l'avis du chef de tapis est obligatoire, sauf si celui-ci les appelle en consultation ou si un challenge est déposé.

h) Le bulletin de pointage du juge doit indiquer de manière exacte le temps après lequel s'est terminé un combat, dans le cas de victoire par tombé, supériorité technique, 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, la dernière action marquée qui peut servir à déterminer le vainqueur de la manche.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

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 est tenu de suivre très attentivement le déroulement des combats sans se laisser distraire d'aucune façon et d'apprécier en fonction des règles, le comportement et l'action des membres du corps d'arbitrage.

d) En cas de désaccord entre le juge et l'arbitre, il a mission de trancher pour déterminer le résultat, le nombre de points et les tombés.

e) En aucun cas il ne peut donner son opinion le premier; il doit attendre l'opinion du juge et de l'arbitre. Il n'a pas le droit d'influencer la décision.

f) Le chef de tapis doit impérativement donner son accord pour qu'un tombé soit accordé.

g) Le chef de tapis peut décider de l'interruption d'un combat s'il y a faute grave de l'arbitre.

h) Il peut également interrompre le combat si une erreur de pointage flagrante est commise par l'arbitre et/ou le juge. Dans ce cas il demande la consultation. Si le chef de tapis n'obtient pas une majorité lors de la consultation, il doit prendre position pour le juge ou l'arbitre. Cette consultation n'enlève pas le droit au challenge du lutteur.

i) Lors d'un combat, lorsqu'un entraîneur estime qu'il y a une faute d'arbitrage et qu'il réclame un challenge pour son lutteur, le chef de tapis attend le moment où la lutte est au point mort et arrête le combat. Le Jury d'Appel visionne la séquence litigieuse au moyen de la vidéo. Si le Jury d'Appel estime que le corps d'arbitrage a raison, il veillera à ce qu'aucun autre challenge ne soit accordé durant le reste du match au lutteur qui a perdu le challenge.

Après le visionnage unique de la séquence, seul le Jury d'Appel rend sa décision . Si le panel du Jury d'appel est d'accord de façon unanime, sa décision est définitive et ne peut pas être contestée. S'il y a un désaccord au sein du Jury d'appel, il peut y avoir un réexamen final.

Article 22 – Le Jury d'Appel

Le Jury d'Appel est désigné par la Commission d'Arbitrage de la FILA ou son substitut. Il est composé de trois personnes choisies parmi les Instructeurs ou des personnes du milieu de l'arbitrage en fonction des différents matchs et de la nationalité des lutteurs.. Un membre parmi les trois du Jury d'Appel fonctionne comme coordinateur du jury et annonce les décisions au nom de tous. Il y a un Jury d'Appel par tapis.

Le Jury d'Appel a la responsabilité de contrôler que toutes les règles qui régissent un combat de lutte ont été respectées par le corps d'arbitrage avant que le chef de tapis ne déclare le vainqueur d'un match.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Adresse : Rue du Château 6 / 1804 Corsier-sur-Vevey / Suisse
Téléphone : (41.21) 312 84 26 Fax : (41.21) 323 60 73 E-mail : fila@fila-wrestling.com Internet : www.fila-wrestling.com

Si le Jury d'Appel constate qu'une erreur administrative, de chronométrage ou de pointage a été commise, le coordinateur doit signaler l'erreur au chef au tapis afin qu'elle soit rectifiée. Si le Jury d'Appel constate que le chef de tapis n'a pas arrêté le match suite à une demande de challenge, le coordinateur doit lui demander de le faire immédiatement dès la fin de l'action.

Durant le visionnage de la séquence vidéo, le Jury d'Appel doit prendre sa décision sans consulter le corps d'arbitrage. Si la décision est rendue à l'unanimité par le Jury d'appel, elle sera considérée comme définitive et irrévocable. Aucun appel ne sera possible.

Si le Jury d'Appel renverse la décision du corps d'arbitrage à l'unanimité, les arbitres qui ont rendu une décision incorrecte seront avertis. Un deuxième avertissement entraînera la suspension pour le reste de la compétition et l'arbitre (ou les arbitres) en cause sera (ou seront) relégués. La décision du Jury d'Appel est sans appel. Aucun challenge ne sera autorisé en cas de pénalité pour passivité.

Le Jury d'Appel doit disposer à sa place d'un jeu complet de palettes numérotées rouges, bleues et blanches pour pouvoir donner sa décision qui doit être visible par le public.

Après une décision prise par le corps d'arbitrage avec l'accord du chef de tapis ou par décision du jury d'appel, aucun recours n'est acceptable ni par le Bureau de la FILA ni par le TAS ou autre juridiction.

Le Bureau de la FILA peut en tout temps éliminer le corps d'arbitrage ou un jury d'appel qui commettrait une faute grave dans l'application des règles ou dans le jugement d'un challenge.

Le Jury d'Appel aura également pour tâche d'évaluer le travail des arbitres et de remettre ses évaluations par écrit à la FILA.

En aucune circonstance une personne – incluant les Membres du Bureau de la FILA, les délégués de la FILA, les entraîneurs, les lutteurs ou les chefs d'équipes – ne pourra interférer ou influencer le Jury d'appel. Toute personne enfreignant cette règle sera expulsée de la salle pour toute la durée de la compétition.

Article 23 – Sanctions envers le corps d'arbitrage

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

- Lui ou leur donner un avertissement
- Le ou les retirer de la compétition
- Le ou les rétrograder dans une catégorie inférieure
- Prononcer la suspension pour une période déterminée
- Prononcer la radiation définitive

CHAPITRE 5 – LE COMBAT

Article 24– Durée du combat

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



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Adresse : Rue du Château 6 / 1804 Corsier-sur-Vevey / Suisse
Téléphone : (41.21) 312 84 26 Fax : (41.21) 323 60 73
E-mail : fila@fila-wrestling.com Internet : www.fila-wrestling.com

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

Pour toutes les compétitions, les panneaux de chronométrage doivent obligatoirement afficher le temps de 0 à 3 minutes (2 minutes pour les écoliers et cadets).

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

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

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

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

Lutte Gréco-romaine : La durée d'une manche est de 3 minutes. Si un combat devait se terminer par 0-0, la victoire reviendrait au lutteur qui a été pour la dernière fois le plus actif.

Article 25 – Appel au tapis

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

Un temps de tolérance est accordé à tout lutteur qui ne répond pas à la première sollicitation de la manière suivante: il devra être fait trois appels des concurrents, appels espacés de 30 secondes. Si après le troisième appel le lutteur ne se présente pas, il sera éliminé de la compétition et non classé. Ces appels sont faits en français et en anglais. Son adversaire remporte le match par abandon.

Article 26 – Présentation des lutteurs

Les finalistes pour les première et deuxième places de chaque catégorie de poids seront présentés au tapis. Le présentateur annoncera leur palmarès durant le combat.

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 enduits d'aucune matière grasse ou collante, qu'ils ne sont pas en état de sudation, que leurs mains sont exemptes de bagues et les ongles coupés.

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



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Article 28 – Interruption du combat

a) Si un compétiteur se trouve dans l'obligation d'interrompre le combat par suite de blessure ou de tout autre incident acceptable et indépendant de sa volonté, l'arbitre peut suspendre la lutte. Lors d'une interruption de combat le ou les lutteurs doivent se tenir debout dans le coin qui leur est réservé. Ils peuvent se mettre une serviette ou un peignoir sur les épaules et recevoir les conseils de leur entraîneur.

b) Si le combat ne peut être 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. La décision du médecin de la compétition ne peut être contestée.

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

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

e) Si un lutteur interrompt le combat sans blessure visible ou sanglante, constatée par le corps d'arbitrage, 1 point sera attribué à son adversaire.

Article 29 – Fin du combat

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

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

Lorsqu'un lutteur atteint 8 ou 10 points d'écart, l'arbitre doit attendre la fin de l'action si un lutteur maintient son adversaire dans une position de danger.

Si l'arbitre n'a pas entendu le coup de gong, le chef de tapis doit intervenir et faire cesser le match en lançant sur le tapis, pour attirer l'attention de l'arbitre, un objet de mousse plastique destiné à cet effet. Toute action amorcée au moment même où retentit le coup de gong n'est pas retenue et aucune action effectuée entre le coup de gong et le coup de sifflet de l'arbitre n'est valable.

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

Lorsque la lutte est arrêtée en position debout ou à terre, l'action reprend debout. Le combat doit être arrêté et repris au centre du tapis, également DEBOUT dans les cas suivants :

- Si un pied se trouve totalement dans la surface de protection.
- Si les lutteurs en prise pénètrent dans la zone rouge sans exécuter la prise avec trois ou quatre pieds et y stagent.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

- Si le lutteur à terre sort la tête totalement dans la zone de protection.

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

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

Afin de protéger le lutteur attaquant, dans le cas où celui-ci soulève son adversaire du sol à partir d'une action au sol et que le lutteur attaqué empêche l'attaque par une action illicite, l'arbitre sanctionnera le lutteur en faute par 1 ou 2 points de pénalité et le combat se poursuivra à terre.

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

Lorsqu'un challenge est demandé par un entraîneur, le chef de tapis interrompt le combat lorsque l'action est dans une situation neutre.

Article 31 – Types de victoires

Un combat peut être gagné de la manière suivante:

- Par tombé
- Par blessure, abandon, forfait ou disqualification de l'adversaire
- Par supériorité technique
- Aux points (en gagnant au minimum d'un point de plus que son adversaire après addition des deux périodes)

En cas d'égalité de points, le vainqueur sera déterminé en considérant successivement la valeur de prise la plus haute, le nombre d'avertissements le plus bas et le ou les dernier(s) point(s) technique(s) marqué(s) (voir tableau ci-dessous).



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Exemple :

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

Toutefois, afin de ne pas pénaliser le lutteur attaquant dans le cas où le dernier pointage qui entraîne l'égalité est obtenue par une prise attribuant 1 point à chacun ; le lutteur attaquant étant passé 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 d'un match est disqualifié.

Les avertissements doivent être donnés à l'unanimité par le corps d'arbitrage.

Article 32 – L'entraîneur

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

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.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Article 33 – Le challenge

Le challenge est ainsi appelé pour déterminer l'action par laquelle l'entraîneur est autorisé, au nom du lutteur, à demander l'arrêt du combat pour que le jury d'appel ainsi que le corps d'arbitrage puissent visionner en vidéo une action dont le jugement est contesté. Cette possibilité existe uniquement dans les compétitions où le contrôle vidéo des combats est mis en place de manière officielle par la FILA ou par le comité d'organisation.

L'entraîneur réclame le challenge en jetant la mousse prévue à cet effet immédiatement après que le corps d'arbitrage ait attribué ou refusé les points à la situation contestée. Si le lutteur refuse la décision de l'entraîneur, la mousse est rendue et le combat continue.

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

Points spécifiques

Chaque lutteur a droit à un challenge par combat. Si le jury d'appel modifie la décision après avoir visionné le challenge, le challenge pourra être réutilisé pendant le même match.

Si le jury d'appel confirme la décision du corps d'arbitrage, le lutteur perd le challenge et son adversaire recevra 1 point technique.

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

Aucun challenge ne pourra être déposé pour des pénalités données suite à une lutte passive ou en cas de tombé, étant entendu que le tombé doit obligatoirement être validé par le chef de tapis suite à la décision du juge ou de l'arbitre. S'il reste moins de 30 secondes dans un match de Lutte Libre et que le corps d'arbitrage convient à l'unanimité qu'un des lutteurs est passif, il pourra octroyer 1 point pour fuite de l'engagement. Si ce point devait décider du vainqueur du match, l'autre lutteur pourra demander un challenge.

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

L'entraîneur qui demande le challenge doit le faire depuis sa place sans monter sur le tapis ou en s'approchant de l'arbitre, du juge ou du chef de tapis. En cas de comportement incorrect de l'entraîneur, le challenge pourra être refusé.

Pendant le visionnage de l'action contestée, aucune discussion n'est autorisée entre les membres du corps d'arbitrage.

Après avoir visionné la situation une seule fois, le jury d'appel rend sa décision. Le jury d'appel intervient et donne sa décision dans tous les cas. Une décision unanime du jury d'appel sera définitive et ne pourra pas être discutée. S'il y a un désaccord entre les membres du jury d'appel, un deuxième visionnage de l'action sera demandé. Ensuite, c'est la décision majoritaire du jury d'appel et du corps d'arbitrage qui prévaudra.

Il est impossible de déposer un contre-challenge lorsqu'une décision finale a été proclamée par le jury d'appel.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

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
1er	10	7ème	4
2ème	9	8ème	3
3ème – 3ème	8	9ème	2
5ème – 5ème	6	10ème	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 premières places, etc.

Article 35 – Système de classement lors des compétitions par équipe

Une compétition par équipe se déroule en principe selon les catégories de poids officielles de la FILA, à savoir 8 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 (duel) et que chaque équipe gagne une rencontre, il existe deux possibilités de classement à fixer avant le début de la rencontre.

a) Exécuter une 3ème rencontre qui déterminera l'équipe gagnante.

b) Déterminer l'équipe gagnante en fonction des critères successifs suivants :

- Le plus de victoires à l'addition des points des deux rencontres
- Le total des points de classement après 2 matchs (matchs aller-retour)
- Le plus de victoires par tombé, abandon, forfait ou disqualification
- Le plus de victoires de matchs par supériorité
- Le plus de points techniques marqués dans toute la compétition
- Le moins de points techniques donnés dans toute la compétition

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.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

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

Le principe suivant sera appliqué pour classer la ou les moins bonnes équipes :

- Le moins de points de classement
- Le moins de victoires par tombé, abandon, forfait ou disqualification
- Le moins de victoires de matchs par supériorité
- Le moins de points techniques marqués dans toute la compétition
- Le plus de points techniques donnés dans toute la compétition

Les deux dernières équipes restantes seront classées sur la base du résultat de leur rencontre directe.

CHAPITRE 6 – POINTS D’ACTIONS ET DE PRISES

Article 36 – Appréciation de l’importance de l’action ou de la prise

Afin d’encourager la prise de risque, lorsqu’un lutteur fait une tentative de prise sans résultat et se retrouve par son action dans une position dessous à terre sans action de son adversaire, il ne sera pas attribué de point technique au lutteur dessus et les deux lutteurs se relèveront immédiatement. Par contre, si dans l’exécution d’une prise, le lutteur attaqué exécute une contre-attaque et amène son adversaire à terre, il recevra le ou les points correspondants à son action.

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

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

- a) Il aura amené le lutteur attaquant à terre.
- b) Il aura enchaîné l’action dans une continuité.
- c) En bloquant l’attaquant, il sera parvenu à le contrôler en pont c’est-à-dire, dans une position considérée comme achevée.
- d) L’arbitre doit attendre la fin de chaque situation, pour donner la valeur des points acquis par chaque lutteur.
- e) Dans le cas où par leurs actions les deux lutteurs changent alternativement d’une position à l’autre, l’attribution des points pour toutes les actions se fait selon leur valeur.
- f) Le tombé instantané, les deux épaules du lutteur touchant simultanément et instantanément le tapis, n’est pas considéré comme un tombé (contrôle total de la touche par l’adversaire) (Article 44). Si le lutteur arrive en tombé instantané depuis la position debout suite à une action de son adversaire, l’attaquant recevra quatre points s’il démontre qu’il contrôle son adversaire dans l’action.

Si le lutteur arrive en tombé instantané sur sa propre action, son adversaire recevra un point. Dans la lutte à terre pour toutes les positions où le lutteur se trouve en situation de tombé instantané, son adversaire recevra un point.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

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

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

i) L'arbitre indique les points. Si le juge est d'accord, il lève la palette de la couleur et de la valeur concernée (1, 2, 4 ou 5 points). En cas de désaccord entre le juge et l'arbitre, le chef de tapis doit obligatoirement se prononcer en faveur de l'un ou l'autre. Il ne peut pas donner une autre opinion, sauf s'il réclame une consultation et qu'il obtient la majorité.

j) Dans le cas d'un tombé qui se produit à la fin du temps réglementaire, seul le coup de gong (et non le coup de sifflet de l'arbitre) est valable.

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

Article 37 – 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:

- Le lutteur en défense se met en pont pour ne pas être tombé.
- Le lutteur en défense, le dos dirigé vers le tapis, est appuyé sur un ou deux coudes pour ne pas être amené sur les deux épaules.
- Le lutteur a une épaule en contact avec le tapis et dépasse la ligne verticale de 90 degrés avec l'autre épaule (angle fermé).
- Le lutteur se trouve dans la position du "tombé instantané" c'est-à-dire lorsqu'il passe sur les deux épaules en moins d'une seconde.
- 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, 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 1 ou 2 points techniques, suivant la gravité de la faute.

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



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Article 39 – Prise de grande amplitude

Toute action ou prise d'un lutteur, dans la lutte debout, qui a fait perdre totalement le contact du sol à son adversaire, le contrôle et lui fait accomplir dans l'espace une courbe de grande amplitude et qui l'amène au sol en position de mise en danger directe et immédiate sera considérée comme une prise de « Grande Amplitude ».

Dans la lutte à terre, tout arraché du sol exécuté de façon aérienne par le lutteur attaquant est également considéré comme une prise de « Grande amplitude », que le lutteur attaqué retombe au tapis en position neutre (4 points en Lutte Gréco-romaine, 2 points en Lutte Libre) ou directement en mise en danger (5 points en Lutte Gréco-romaine, 4 points en Lutte Libre).

NB: Si, dans l'exécution d'une prise de grande amplitude, le lutteur touche lui-même le tapis avec les deux épaules, il recevra les points (4 ou 5) et son adversaire 1 point, à cause du tombé instantané dans l'exécution de la prise.

Article 40 – Valeurs attribuées aux actions et aux prises

1 point

- Au lutteur qui porte une prise correcte debout ou à terre avec trois points de contact mais qui n'assure pas son contrôle sur l'adversaire en passant derrière.
- Au lutteur qui bloque ou 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, un refus de start, une prise illégale ou une brutalité.
- Au lutteur dont l'adversaire met un pied totalement dans la surface de protection (en position debout).
- Au lutteur dont l'adversaire a stoppé le combat pour blessure mais sans saignement ou blessure visible.
- Au lutteur dont l'adversaire a demandé un challenge et dont la décision arbitrale n'a pas été changée.
- A l'adversaire du lutteur désigné comme passif et qui ne parvient pas à marquer de point durant la période de 30 secondes d'activité en Lutte Libre
- Au lutteur dont l'adversaire, que ce soit le lutteur dessus ou dessous, refuse une saisie ordonnée « par terre » après un premier avertissement amical.
- Au lutteur défendant si le lutteur attaquant passe en tombé instantané ou s'il roule sur ses épaules en exécutant une prise.
- Renversment (contre-attaque par un lutteur dominé en position par terre)

2 points

- Au lutteur qui surpasse et contrôle ensuite son adversaire en passant derrière lui (trois points de contact : deux bras et un genou ou deux genoux et un bras ou la tête).
- Au lutteur qui amène son adversaire à terre et passe derrière lui et, en cette position, l'y maintient et le contrôle (trois points de contact: deux bras et un genou, deux genoux et un bras ou deux genoux et la tête).
- 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 hors du tapis et se retrouve en position de mise en danger.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

- Au lutteur attaquant dont l'adversaire commet une prise illégale qui empêche l'exécution d'une prise engagée ou d'un tombé.
- Au lutteur qui bloque son adversaire dans l'exécution d'une prise depuis debout dans une position de mise en danger.
- Au lutteur qui exécute une prise de « grande amplitude » et contrôle mais sans placer son adversaire en position de danger directe et immédiate en Lutte Libre.

4 points

- Au lutteur de Gréco-romaine exécutant une prise debout qui amène son adversaire en position de mise en danger par projection directe avec petite amplitude.
- Au lutteur de Lutte Libre qui amène son adversaire en position de mise en danger par projection directe et le maintient ainsi. Une petite amplitude n'est pas nécessaire en Lutte Libre.
- 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 de Gréco-romaine qui exécute une prise de grande amplitude et qui n'amène pas l'adversaire en position de mise en danger directe et immédiate.

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

5 points (en Lutte Gréco-romaine)

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

Article 41 – Décision et vote

L'arbitre indique sa décision en levant le bras et en marquant les points avec les doigts d'une façon évidente. Si l'arbitre et le juge sont d'accord, la décision est prononcée. Le chef de tapis n'a pas le droit d'influencer ou de modifier une décision lorsque le juge et l'arbitre sont d'accord, sauf dans la situation de consultation ou après un challenge.

En cas de vote, le juge et le chef de tapis doivent s'exprimer au moyen d'un tableau électronique ou des palettes. Celles-ci sont au nombre de 11 pour la Lutte Gréco-romaine et de 9 pour la Lutte Libre. Elles sont peintes de couleurs différentes, bleu, blanc, rouge.

Pour la lutte Gréco-romaine : une blanche, cinq rouges dont quatre numérotées 1, 2, 4, 5 pour indiquer les points et une non marquée destinée aux avertissements et à attirer l'attention sur le lutteur concerné ; cinq bleues dont quatre numérotées comme les rouges et une non marquée.

Pour la Lutte Libre, les 2 palettes numérotées 5 n'existent pas.

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

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

Si le match dure jusqu'à la fin du temps prévu pour un combat, le bulletin de pointage du chef de tapis sera pris en considération pour désigner le vainqueur. Le tableau d'affichage public devra être à tout moment conforme au bulletin de pointage du chef de tapis. Si, entre le bulletin de pointage du juge et



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Adresse : Rue du Château 6 / 1804 Corsier-sur-Vevey / Suisse
Téléphone : (41.21) 312 84 26 Fax : (41.21) 323 60 73 E-mail : fila@fila-wrestling.com Internet : www.fila-wrestling.com

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

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

R: lutteur rouge - B: lutteur bleu - 0: zéro point

Arbitre	Juge	Chef de tapis	Résultat officiel	Observations
1R	1R	-	1R	Dans les exemples ci-contre, le juge et l'arbitre étant d'accord le chef de tapis n'intervient pas, sauf en cas de faute grave.
2B	2B	-	2B	
4R	4R	-	4R	
5R	5R	-	5R	
1R	0	0	0	Dans les exemples ci-contre, le juge et l'arbitre étant en désaccord pour l'attribution des points, le chef de tapis intervient et le principe de la majorité s'applique.
1B	1R	1R	1R	
2R	1R	2R	2R	
2B	0	2B	2B	
4R	2R	2R	2R	
2B	1R	2B	2B	

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

CHAPITRE 7 – POINTS DE CLASSEMENT ATTRIBUES APRES UN COMBAT

Article 43 – Points de classement

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

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

- Victoire par tombé (avec ou sans point technique pour le perdant)
- Blessure
- Abandon
- Forfait
- Disqualification

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

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

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

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



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

3 points pour le vainqueur et 0 pour le perdant:

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

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

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

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

- Si les deux lutteurs sont disqualifiés pour violation des règles

Article 44 – Le tombé

Est considéré comme tombé, le lutteur maintenu par son adversaire les deux épaules sur le tapis pendant une durée suffisante pour permettre à l'arbitre de constater le contrôle total de la touche. Pour que soit reconnu un tombé au bord du tapis, il faut que les épaules du concurrent soient totalement dans la zone 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'il y est maintenu, le tombé sera valable pour son adversaire.

Le tombé constaté par l'arbitre est valable si le juge ou le chef de tapis manifeste son accord. Si l'arbitre ne signale pas le tombé et que celui-ci est valable, il peut être proclamé avec le consentement du juge et du chef de tapis. Dans tous les cas, l'arbitre ne frappera le tapis qu'après avoir obtenu l'accord du juge et du chef de tapis; il sifflera ensuite pour arrêter le combat.

En conséquence, pour être constaté et reconnu, le tombé doit être nettement maintenu, c'est-à-dire que les deux épaules du lutteur concerné doivent être plaquées simultanément durant le court temps d'arrêt visé au premier paragraphe, même en cas de ceinture arrière exécutée en souplesse.

Aucun challenge ne pourra être déposé en cas de tombé, étant entendu que le tombé doit obligatoirement être validé par le chef de tapis suite à la décision du juge ou de l'arbitre.

Article 45 – Supériorité Technique

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

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

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

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



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

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, la 1^{ère} fois, avertir le lutteur fautif et la 2^{ème} fois lui donner un avertissement, un point à l'adversaire et faire reprendre la lutte en position debout.

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

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 et les fesses décollées des talons.

Le lutteur qui a la position dessus se place derrière son adversaire, les mains sur les épaules. Il peut rester debout ou avec un ou deux genoux 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 valable 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 2 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.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

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 valable, 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 – Règles d'application de la passivité (Lutte Libre et Gréco-romaine)

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

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

- a. A chaque fois que tous les Juges de tapis sont d'accord sur le fait qu'un lutteur bloque, verrouille les doigts, contrecarre son adversaire et/ou évite de lutter de manière générale : l'arbitre de tapis signale au lutteur « Mise en garde bleu ou rouge ». A la 1^{ère} infraction, l'action est arrêtée brièvement pour donner un avertissement verbal : « Attention ». Deuxième infraction : l'action est arrêtée brièvement pour désigner le lutteur coupable et une période de 30 secondes avec score obligatoire débute. Une lampe correspondant au lutteur en faute s'allume. Cela notifie aux lutteurs, aux entraîneurs et au public qu'une « période d'activité » a commencé. Si l'un ou l'autre des lutteurs marque durant la période de pénalité de 30 secondes, aucun point de pénalité n'est attribué, seul(s) le ou les points techniques correspondant le sont. Si aucun lutteur ne marque, l'adversaire du lutteur désigné comme passif reçoit un point de pénalité et le lutteur passif reçoit une réprimande.
- b. Si, après 2 minutes dans la première période, aucun des lutteurs n'a marqué, l'arbitre doit obligatoirement désigner un des lutteurs comme inactif (la même procédure décrite ci-dessus est suivie).
- c. Lorsqu'il reste moins de 30 secondes dans l'une ou l'autre des périodes et que les trois membres du corps d'arbitrage sont d'accord sur le fait qu'un lutteur se dérobe ou bloque son adversaire, ce dernier reçoit un point (soit une fuite de prise). Ceci peut faire l'objet d'un appel auprès du Jury d'Appel.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

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

- a. 1^{ère} infraction : mise en garde verbale appuyée du lutteur sans interruption du match et notification au Chef de tapis et au Jury d'Appel.
- b. 2^{ème} infraction : avertissement au lutteur passif; le lutteur actif a le choix entre la position « debout » ou « par terre »
- c. 3^{ème} infraction : avertissement au lutteur passif et un point à son adversaire ; le lutteur actif a le choix entre la position « debout » ou « par terre »
- d. 4^{ème} infraction : avertissement au lutteur passif et un point à son adversaire ; le lutteur passif est disqualifié.

Le lutteur débute la position arrière, debout ou avec un ou deux genoux sur le tapis, avec les mains appuyées sur les épaules de l'adversaire.

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

CHAPITRE 9 – INTERDICTIONS ET PRISES ILLEGALES

Article 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 :

Fuite de prise en position à terre :

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



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Fuite de prise en position debout :

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

Fuite de prise à terre en lutte gréco-romaine

Dans la situation où le lutteur qui se trouve à terre, suite à une action de son adversaire ou après une saisie ordonnée, saute en avant pour empêcher la saisie de prise de son adversaire et par cette action met le lutteur attaquant en position de prise illégale, sur les cuisses du lutteur attaqué, cela est considéré comme fuite de prise. L'arbitre qui dirige le match ne doit en aucun cas tolérer cette situation qui est une fuite de prise manifeste de la part du lutteur attaqué. Il doit donc traiter cette situation de manière très claire et précise. Il doit également se placer devant le lutteur pour signaler et empêcher la fuite.

- La première fois que le lutteur à terre saute en avant pour éviter la saisie de prise de son adversaire, l'arbitre doit avertir à haute voix, ATTENTION NO JUMP.
- La deuxième fois, l'arbitre doit réclamer obligatoirement l'avertissement et 1 point pour fuite de prise, arrêter le combat après accord du juge ou du chef de tapis, faire relever les lutteurs, signaler la faute et la lutte reprend en position à terre.

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

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

Si un lutteur dominé à terre utilise ses jambes en défense, il recevra un avertissement et son adversaire 2 points.

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 en position à terre :

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

Fuite de tapis en position de mise en danger :

- 2 points et un avertissement à l'adversaire
- reprise en position à terre

Fuite du tapis en position debout :

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

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 entraînent 1 point à l'adversaire sans égard au fait que le lutteur ait été poussé dehors ou non. Par contre, l'action qui



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

consiste à porter volontairement dehors du tapis son adversaire, sera pénalisée par un 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 un 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.

Prises interdites en Lutte Libre féminine

Toutes les clés doubles ou verrouillées au sol ou debout (double Nelson) sont interdites en lutte féminine.

Prises interdites pour les écoliers et cadets

Dans le but de protéger la santé des enfants, les prises suivantes sont interdites pour les écoliers et les cadets :

- Toutes les clés doubles en avant ou de côté (double Nelson)
- Les mêmes prises en lutte libre en crochétant en plus de la prise de tête, avec sa jambe, la jambe de l'adversaire



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Devoir de l'arbitre envers les concurrents commettant une irrégularité

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

- Faire cesser l'irrégularité
- Demander l'avertissement
- Donner un point à l'adversaire
- Donner les points correspondant à la prise, à son adversaire
- Arrêter le combat
- La lutte reprend dans la même position où le combat aura été arrêté.

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

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

Article 53 – Interdictions particulières

En lutte gréco-romaine, il est interdit de saisir l'adversaire en dessous des hanches et de l'enserrer avec les jambes de même que toutes les poussées, pressions ou "enlevés" par contact des jambes sur une partie du corps de l'adversaire sont totalement interdits.

En lutte gréco-romaine, contrairement à la lutte libre, il est nécessaire d'accompagner son adversaire au sol et de rester en contact avec lui pour que son action soit valable.

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

Article 54 – Conséquences sur le combat

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

Si la prise est amorcée régulièrement et devient irrégulière, il faut apprécier la prise jusqu'au moment du commencement de l'irrégularité, puis arrêter le combat, faire reprendre la lutte en position debout et avertir amicalement l'attaquant. Si le lutteur attaque une nouvelle fois de manière irrégulière, l'arbitre arrêtera le combat, donnera un avertissement (0) au fautif et 1 point à son adversaire.

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

CHAPITRE 10 – PROTET

Article 55 – Le protêt

Aucune réclamation après un match concernant le résultat du match ne peut être déposée. En aucun cas le résultat du match ne pourra être modifié après que la victoire ait été déclarée sur le tapis.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Internet : www.fila-wrestling.com

E-mail : fila@fila-wrestling.com

Fax : (41.21) 323 60 73

Téléphone : (41.21) 312 84 26

Adresse : Rue du Château 6 / 1804 Corsier-sur-Vevey / Suisse

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

CHAPITRE 11 – MEDICAL

Article 56 – 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. Dans tous les cas, la FILA ne peut être tenue responsable d'une blessure, de l'invalidité ou du décès d'un lutteur.

Article 57 – Interventions du service médical

Le médecin 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.

Après traitement médical, le match reprend dans la position dans laquelle la blessure a eu lieu.

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.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Adresse : Rue du Château 6 / 1804 Corsier-sur-Vevey / Suisse **Téléphone** : (41.21) 312 84 26 **Fax** : (41.21) 323 60 73 **E-mail** : fila@fila-wrestling.com **Internet** : www.fila-wrestling.com

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.

Toutes les blessures de premiers secours durant une compétition internationale de la FILA, c'est-à-dire qui ne nécessitent pas une hospitalisation, sont à la charge du comité d'organisation. Celles qui nécessitent une hospitalisation sont couvertes par la licence assurance de la FILA pour autant que la personne responsable du lutteur annonce le même jour le cas à l'adresse qui figure sur la licence FILA.

Article 58 – 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, ainsi qu'aux Jeux Olympiques et Jeux Continentaux suivant les règles du C.I.O.

En aucun cas, les compétiteurs ou les dirigeants ne pourront s'opposer à ce contrôle sous peine 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 Antidopage de la FILA).

La mise en place et les conséquences financières des contrôles anti-dopage sont à la charge du pays organisateur pour les tests en compétitions. Les tests hors compétitions sont à la charge de la FILA ou des Fédérations Nationales.

En cas de contrôle positifs, les pénalités prévues dans le Règlement Antidopage de la FILA seront appliquées. La FILA étant soumise à la convention de lutte contre le dopage signée avec la CIO et appliquée par l'Agence Mondiale Antidopage (AMA), tous les règlements, procédures et sanctions de celle-ci seront applicables par 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 Tribunal Arbitral du Sport (TAS) à Lausanne (Suisse) après avoir épuisé toutes les possibilités de recours dans les règlements de la FILA.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Adresse : Rue du Château 6 / 1804 Corsier-sur-Vevey / Suisse
Téléphone : (41.21) 312 84 26 Fax : (41.21) 323 60 73
E-mail : fila@fila-wrestling.com Internet : www.fila-wrestling.com

CHAPITRE 12 – APPLICATION DES REGLES DE LUTTE

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).

(Mise à jour en janvier 2014)