



# **REGLEMENT LUTTE**

## **2018-2019**



**ACCESSIBILITÉ INNOVATION RESPONSABILITÉ**



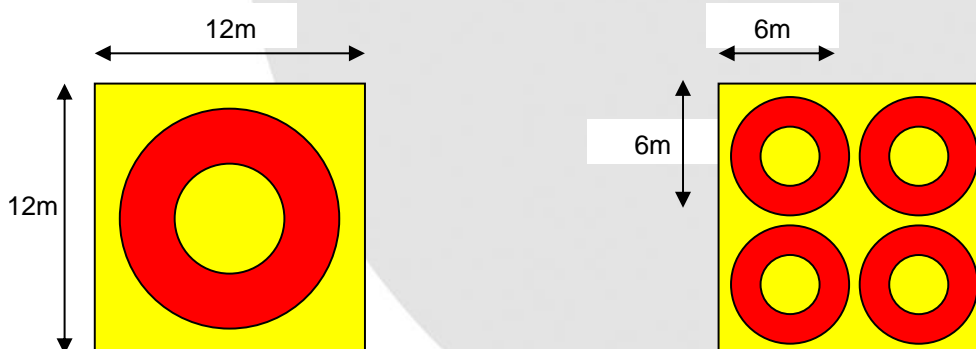
**Actualisé au 28 septembre 2018**

## I - BUT DE LA LUTTE

De la position debout, renverser et maintenir **son adversaire sur le dos pendant deux secondes** : c'est le «**TOMBÉ**» (contact simultané des omoplates au tapis).

## II - SURFACE DE COMBAT

Le combat se déroule sur un tapis présentant toutes les caractéristiques de sécurité. Le tapis est au minimum de 36 m<sup>2</sup>, soit le quart du tapis 12m x 12m



## III – DUREE DES COMBAT

En collège, la durée est de 3 minutes

En lycée, la durée est de 4 minutes

Les combats sont chronométrés en temps continu.

Le temps est arrêté sur demande de l'arbitre en cas de nécessité (blessure, saignement, danger, etc.)

## IV - TENUE DE LUTTE

Elle est composée :

- d'un **short** (cuissard accepté) à **dominante noire** (au-dessus du genou) et d'un **top lycra moulant** (tee-shirt interdit) pouvant être personnalisé aux couleurs de l'établissement (manches au-dessus du coude) de chaussures de lutte (obligatoire en excellence) **ou** pieds nus
- Les équipes seront différenciées pendant le combat par des manchettes de couleurs bleu ou rouge fournies par le corps d'arbitrage.



## V – ARBITRAGE

Au minimum :

- un jeune arbitre au centre du tapis qui dirige le combat et cote les actions,
- un secrétaire qui note les cotations proposées par l'arbitre, sur la feuille de match et chronomètre,
- un chef de surface adulte, tuteur des Jeunes Arbitres.

## VI – INTERDICTIONS

### 1) Interdictions générales :

- Les coups
- Toutes les torsions d'articulation
- Les saisies de la tête seule à 2 bras
- Les chatouillements, actions sur les doigts, les cheveux, etc.
- Les étranglements
- Toute action sur la figure
- Toute action jugée dangereuse pour l'intégrité de l'enfant et notamment celle s'exerçant sur la colonne vertébrale

*Une grande vigilance est requise quant à la position défensive du « pont » : aucune poussée vers l'avant de l'attaquant n'est autorisée.*

### 2) Techniques interdites :

- La souplesse à partir d'un contrôle « ceinture arrière »
- L'«arraché au sol»
- La «double clef de tête»
- La «liane» (crochet de jambe sur jambe au sol) avec «clef de tête» opposée
- La « cuisse à rebours » sur défenseur à plat ventre

## VII - COTATION DES TECHNIQUES

### Les techniques cotées :

- Les techniques de lutte debout : elles sont engagées lorsque le lutteur attaqué est sur ses deux pieds au départ de l'action.
- Les techniques de lutte au sol : elles sont amorcées à partir d'un contrôle arrière ou sur un adversaire ayant au moins un genou au sol.

### Les situations particulières de lutte :

- Le «tombé», c'est le contact simultané des deux omoplates au sol pendant 2 secondes.
- La «mise en danger»:  
En position allongée, la ligne des omoplates forme avec le tapis un angle inférieur à 90°.  
En position assise, le dos forme avec le tapis un angle inférieur à 45°

- Le «contrôle arrière» : le lutteur attaqué se retrouve à plat ventre ou en position quadrupédie (2 genoux + 1 main ou 2 mains + 1 genou), le lutteur attaquant est situé derrière la ligne d'épaules du lutteur attaqué et le contrôle.
- La « position assise contrôlée » : le lutteur attaqué se retrouve assis, le dos formant avec le sol un angle supérieur à 45°, le lutteur attaquant est situé devant lui et le contrôle.
- Le « surpassé » : le lutteur dominé, dessous, retourne la situation à son avantage en mettant son adversaire en position de mise en danger ou en accédant au contrôle arrière.

#### Les cotations :

- **3 points** : technique de lutte debout **contrôlée avec « mise en danger » directe** de l'adversaire.
- **2 points** : technique de lutte au sol avec **«mise en danger» maintenue 2 secondes**.
- **1 point** : toute action qui se termine par un **contrôle au sol arrière ou assis**.

*N.B. : exemples d'actions non cotées :*

*Action amorcée debout ne conduisant à aucun contrôle de l'adversaire au sol.*

*Action au sol faisant passer l'adversaire sur le dos sans «mise en danger» maintenue 2s.*

**TABLEAU DE COTATION DES ACTIONS ET DES TECHNIQUES**

TECHNIQUES	AVEC MISE EN DANGER	SANS MISE EN DANGER
<b><u>DEBOUT</u></b>	<b>3 POINTS</b>	<b>1 POINT</b>
<b><u>SOL</u></b>	<b>2 POINTS</b> (si mise en danger maintenue 2 secondes)	<b>1 POINT</b>

#### VIII – AVERTISSEMENT

L'avertissement est accompagné d'un point pour l'adversaire (1 point). Il est attribué :

- Pour non combativité flagrante (toujours précédé d'un avertissement verbal).
- En cas de non-respect des interdits (sans avertissement verbal systématique pour les techniques interdites).
- Pour comportement antisportif.

L'élimination du lutteur fautif est prononcée au 3ème avertissement.

Pour tout comportement antisportif grave une sanction d'exclusion du lutteur de la compétition pourra être prononcée.

## IX - DEROULEMENT DU COMBAT

### 1) Éléments favorisant une lutte offensive

- L'attaquant ne doit pas être pénalisé sauf s'il est contré et mis en danger.
- Sur une technique «loupée» engagée debout et se terminant au sol, la lutte se poursuit mais aucune cotation n'est attribuée.
- Si le combat stagne au sol, sans «mise en danger», il est interrompu et reprend debout.

### 2) Arrêt et continuation du combat

- **Le combat sera arrêté et reprendra debout dans les cas suivants :**
  - **Debout**, l'arbitre siffle dès qu'un des deux lutteurs met un pied à l'extérieur du cercle rouge. Si une action était engagée, elle sera cotée.
  - **En position quadrupédie**, la lutte est interrompue dès qu'une main du lutteur attaqué est à l'extérieur du cercle.
  - **Sur le dos ou à plat ventre**, le combat est interrompu dès qu'une épaule du lutteur attaqué est à l'extérieur du cercle de combat.  
*N.B. : il ne peut y avoir de «mise en danger» maintenue (2 pts.) et à fortiori de «tombé» à l'extérieur du cercle de combat.*
  - Sur **retour à plat ventre ou position quadrupédie** d'un lutteur ayant été mis en danger pendant 2 secondes (action à deux points), la lutte est arrêtée et reprend debout.
- **Le combat continuera au sol dans les cas suivants :**
  - Après un «amené à terre» ventral ou quadrupédie contrôlé derrière, ou un «surpassé» (au sol) sans mise en danger, le combat continue pour permettre d'atteindre le «tombé».
  - Après une action cotée (engagée debout) à 3 pts et un retour à plat ventre ou quadrupédie du lutteur attaqué, le combat continue pour permettre d'atteindre le «tombé», une cotation à 2 pts pourra avoir lieu.
  - Sur «mise en danger», le combat continue pour obtenir le «tombé», il ne sera arrêté qu'en cas de sortie de la surface de combat ou prise illégale.
- **Le combat reprend en position quadrupédie lorsqu'une erreur manifeste d'arbitrage a été commise dans la lutte au sol.**
- **Le combat est terminé à la suite :**
  - d'un «tombé»
  - d'une «supériorité technique» (quand la différence entre les lutteurs est de 10 points)
  - A la fin du temps réglementaire.
  - Sur disqualification

*NB : tout arrêt du combat demandé (ex. cri, frappe sur le tapis ou l'adversaire avec la main ou le pied, demande d'arrêt de la prise engagée) par le lutteur en position de mise en danger entraînera immédiatement sa défaite par tombé.*



- 3) **Est déclaré vainqueur aux points** le lutteur qui totalise le plus grand nombre de points techniques. En cas d'égalité de points à la fin du temps réglementaire, la victoire sera attribuée au lutteur qui a marqué le **dernier point**.

Dans le cas où aucun point n'est marqué lors du combat, l'arbitre ordonne une prolongation d'une durée maximale égale au temps du combat moins deux minutes.

Le lutteur qui marque le premier point est déclaré vainqueur.

En l'absence de point marqué, une décision est prise par le corps d'arbitrage (arbitre, juge et chef de surface réunis) en prenant en compte les actions engagées durant toute la durée du combat.

## POINTS DE CLASSEMENT

Vainqueur	Perdant	Type de victoire
4	0	TOMBÉ SUPERIORITE TECHNIQUE / DIFFERENCE DE 10 POINTS DISQUALIFICATION/ FORFAIT / ABANDON
3	0	DIFFERENCE DE MOINS DE 10 POINTS LE PERDANT N'A MARQUE AUCUN POINT TECHNIQUE
3	1	DIFFERENCE DE MOINS DE 10 POINTS LE PERDANT A MARQUE AU MOINS 1 PT TECHNIQUE

### X - DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- Les catégories de poids sont celles de l'U.N.S.S. (cf. Fiche sport Lutte).
- Les compétiteurs sont pesés en tenue de lutte pieds nus.
- Les rencontres s'effectuent en une formule championnat jusqu'à 5 équipes ou en une formule par poule et tableau de classement à partir de 6 équipes.

### XI – GAIN DE LA RENCONTRE ENTRE DEUX EQUIPES

- Est déclaré vainqueur l'équipe qui a le plus de victoires.
- En cas d'égalité de victoires, les critères suivants seront retenus successivement:
  - 1) le plus grand total de points de classement
  - 2) le moins de défaites provoquées par une absence dans certaines catégories
  - 3) le plus de victoires par tombé ou supériorité technique
  - 4) la victoire par tombé (ou supériorité technique) la plus rapide (temps indiqué sur la feuille de rencontre)
  - 5) le plus grand total de points techniques marqués sur l'ensemble des combats
  - 6) le lutteur le plus jeune

## XII – CLASSEMENT DES EQUIPES EN FORMULE CHAMPIONNAT

Le classement est établi selon le nombre de victoires acquises par chacune des équipes.

## XIII – CAS D'EGALITE

Critères à prendre en compte pour départager des équipes à égalité de victoires à l'issue d'une formule championnat :

- Égalité entre 2 équipes : l'équipe qui a remporté la rencontre les opposant se classe avant l'autre.
- Égalité entre 3 équipes et plus : il faut d'abord classer la dernière équipe du groupe des ex-æquo en fonction des critères suivants jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 équipes à égalité :
  - Le moins de points de classement
  - Le moins de victoires par tombé ou par supériorité technique
  - Le moins de points techniques marqués dans toute la compétition



# Règlement du Championnat de France UNSS de Lutte

## "sport partagé"

### But :

- Ouvrir l'activité à des jeunes en situation de handicap par une pratique simple et accessible au plus grand nombre.
- Permettre de créer au sein des AS et des établissements scolaires une émulation en donnant la possibilité de mettre en place des équipes incluant des élèves en situation de handicap (troubles cognitifs et sensoriels) et des élèves valides.
- Permettre des conventions entre deux établissements comme un collège et un IME par exemple

### Conditions de participation :

Le championnat de France de Lutte "sport partagé" est ouvert :

- à toutes les équipes d'établissement Collèges et Lycées constituées d'élèves en situation de handicap associés à des élèves valides.
- Tous les élèves sont licenciés à l'UNSS et sélectionnés pour cette épreuve. La sélection est à déterminer par les CMR (invitation ou qualification).
- La mixité est autorisée. Les combats entre jeunes filles et jeunes garçons seront possibles avec l'accord des responsables des équipes concernées et validation sur place de la CMN.

Les équipes sont constituées de 2 lutteurs et/ou lutteuses dont l'un d'entre eux est en situation de handicap, accompagnées d'un Jeune Arbitre, éventuellement d'un Jeune Coach.

- Le nombre d'équipes engagées au championnat de France sera compris entre 4 et 8. Si plus de huit équipes inscrites, il sera nécessaire de mettre en place, pour les équipes engagées de la même académie, un système de sélection. La finalité est d'atteindre le nombre maximum de huit équipes.

### Catégories d'âge et catégories de poids :

Le championnat est ouvert aux élèves de collège et de lycée (Cf. la fiche sport Lutte). Il n'y a pas de catégories de poids. Les élèves seront pesés et répartis dans un ordre croissant en fonction de leur poids de corps.

### Tenue :

Elle est composée d'un **short** (cuissard accepté) à **dominante noire** (au-dessus du genou) et d'un **top lycra moulant** (tee-shirt interdit) pouvant être personnalisé aux couleurs de l'établissement (manches au-dessus du coude) de chaussures de lutte **ou** pieds nus. Les équipes seront différenciées pendant le combat par des manchettes de couleurs bleu ou rouge à la charge des équipes.

### Déroulement de la compétition :

Les équipes sont réparties en poules suivant leur nombre.

- *Si le nombre d'équipes est égal ou inférieur à 5*, les équipes se rencontrent dans une poule unique.

Les deux premières équipes, à l'issue de toutes les rencontres de la poule, se retrouvent en fin de manifestation, pour une finale qui déterminera l'équipe vainqueur.

- *Si le nombre d'équipes participantes est compris entre 6 et 8, les équipes sont réparties en deux poules.*

Les deux premières équipes de chaque poule accèdent aux demi-finales. Les 3èmes et 4èmes des poules se rencontrent suivant le nombre (demi-finales croisées, poule de trois ou finale de consolante).

Le classement des équipes dans une poule est établi en fonction du nombre de victoires. En cas d'égalité de victoires :

*1/Égalité entre 2 équipes : l'équipe qui a remporté la rencontre les opposant se classe avant l'autre.*

*2/Égalité entre 3 équipes et plus : il faut d'abord classer la dernière équipe du groupe des ex-æquo en fonction des critères suivants jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 équipes à égalité :*

- le total des points marqués moins les points encaissés (entre les équipes à égalité)
- le moins de victoires par supériorité technique (écart de 5 points ou plus)
- le moins de points techniques marqués dans toute la compétition

#### Déroulement d'une rencontre :

La rencontre entre deux équipes est organisée selon l'ordre de poids des lutteurs. Les adversaires ne pourront pas avoir plus de 10 kg d'écart. Si c'est le cas, le combat sera neutralisé et comptabilisé 5 points chacun. De même, si un combat devant opposer un garçon et une fille n'est pas autorisé (voir conditions concernant la mixité), il sera attribué 5 points à chacun.

Si un lutteur est forfait ou abandonne, son adversaire marque 5 points à 0.

Les points des lutteurs de la même équipe s'additionnent.

L'équipe qui a le plus de points gagne la rencontre.

*En cas d'égalité de points à l'issue de la rencontre, chaque lutteur refait son combat et s'arrête au premier point marqué, sans limite de temps.*

*Si l'égalité persiste (deux points à deux), les temps de tous les premiers points des matchs de prolongation sont additionnés et l'équipe qui a réalisé le moins de temps remporte la victoire.*

#### Déroulement du combat:

La durée du combat est de 3 minutes.

Pour marquer **1 point**, un lutteur doit :

- Faire toucher au sol un autre appui que les pieds (main, genou, coude, épaule, ventre, fesse, dos, ...) à son adversaire.
- Faire sortir au moins un pied de son adversaire en dehors de la limite de la surface de combat, tout en le contrôlant

Il peut également marquer **1 point** en cas d'avertissement de son adversaire :

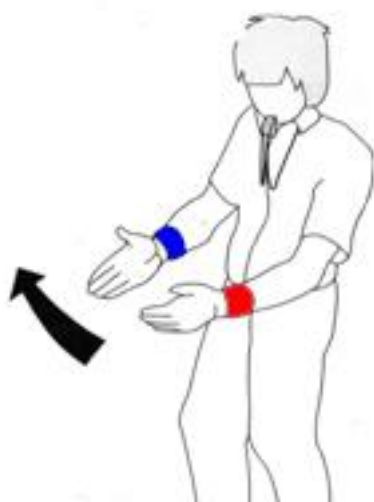
- ✓ Pour non combativité flagrante (précédé d'un avertissement verbal)
- ✓ En cas de non-respect des interdits (voir règlements Lutte UNSS)
- ✓ Pour comportement antisportif

L'attaquant ne doit pas être pénalisé quand, lorsqu'il mène une action franche, il pose un appui autre que les pieds au sol.

Si les deux lutteurs arrivent en même temps au sol, c'est l'attaquant qui marque le point. Si l'arbitre ne peut pas définir avec précision qui est à l'origine de l'attaque, il arrête le combat et le fait reprendre debout, sans donner de point.

Le combat est arrêté, avant la limite des trois minutes, si l'écart entre les deux lutteurs est de 5 points.

## GESTES ET VOCABULAIRE DE L'ARBITRE



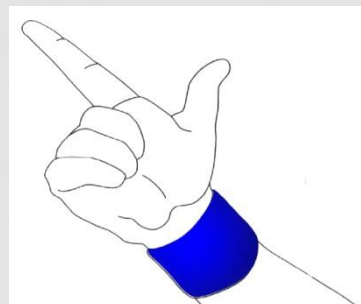
CENTRE



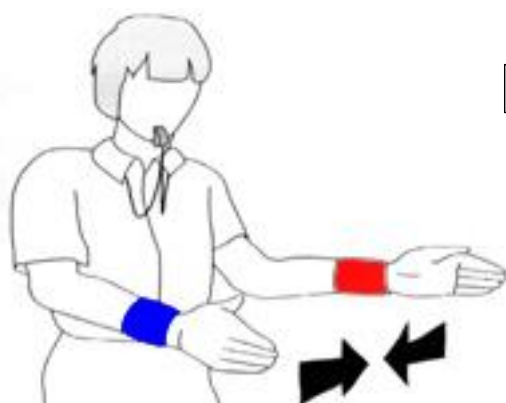
ACTION NON COTÉE



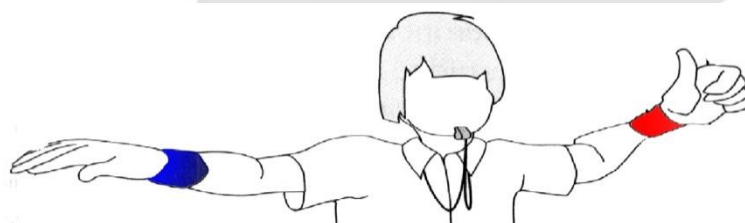
TEMPS MORT



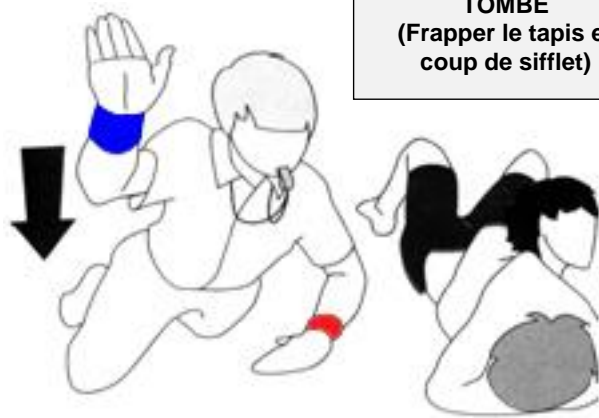
2 POINTS



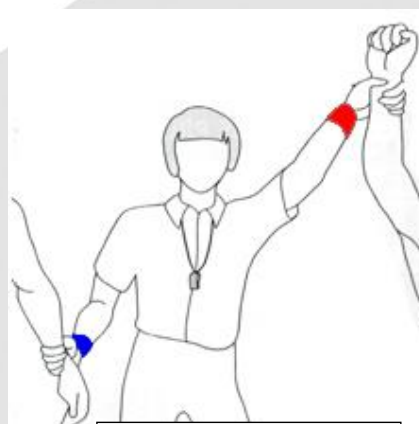
CONTACT



AVERTISSEMENT BLEU  
1 POINT ROUGE



TOMBÉ  
(Frapper le tapis et  
coup de sifflet)



ROUGE VAINQUEUR