UNITED WORLD WRESTLING

REGLES INTERNATIONALES DE LUTTE

LUTTE GRECO-ROMAINE

LUTTE LIBRE

LUTTE FEMININE

UNITED WORLD **WRESTLING**

AVANT-PROPOS

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

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

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

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

La Beach Wrestling, le Pankration, la Lutte à la Ceinture, le Grappling et les Luttes 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.**

janvier 2026 / Jdr

UNITED WORLD **WRESTLING**

TABLE DES MATIERES

REGLES GENERALES 4
ARTICLE 1 – OBJET 4
ARTICLE 2 – INTERPRETATION 4
ARTICLE 3 – CHAMP D'APPLICATION 4

CHAPITRE 1 – STRUCTURES MATERIELLES 4
ARTICLE 4 – LE TAPIS 4
ARTICLE 5 – L'UNIFORME 6
ARTICLE 6 – LICENCE DE COMPETITEUR 6
ARTICLE 7 – CATEGORIES D'AGE, DE POIDS ET DE COMPETITION 7

CHAPITRE 2 – COMPETITIONS ET PROGRAMMES 9
ARTICLE 8 – SYSTEME DE COMPETITION 9
ARTICLE 9 – PROGRAMME DES COMPETITIONS 11
ARTICLE 10 – CEREMONIES PROTOCOLAIRES 11

CHAPITRE 3 – DEROULEMENT D'UNE COMPETITION 12
ARTICLE 11– PESEE 12
ARTICLE 12 – TIRAGE AU SORT ET APPARIEMENT 12
ARTICLE 13 – LISTE DE DEPART 13
ARTICLE 14 – ELIMINATION DE LA COMPETITION 13

CHAPITRE 4 – CORPS D'ARBITRAGE 15
ARTICLE 15 – COMPOSITION 15
ARTICLE 16 – FONCTIONS GENERALES 15
ARTICLE 17 – TENUE DU CORPS D'ARBITRAGE 16
ARTICLE 18 – L'ARBITRE 16
ARTICLE 19 – LE JUGE 17
ARTICLE 20 – LE CHEF DE TAPIS 18
ARTICLE 21 – SANCTIONS ENVERS LE CORPS D'ARBITRAGE 18

CHAPITRE 5 – LE COMBAT 19
ARTICLE 22– DUREE DU COMBAT 19
ARTICLE 23 – APPEL AU TAPIS 19
ARTICLE 24 – PRESENTATION DES LUTTEURS 19
ARTICLE 25 – START 19
ARTICLE 26 – INTERRUPTION DU COMBAT 19
ARTICLE 27 – FIN DU COMBAT 20
ARTICLE 28 – ARRET ET CONTINUATION DU COMBAT 21
ARTICLE 29 – TYPES DE VICTOIRES 21
ARTICLE 30 – L'ENTRAINEUR 23
ARTICLE 31 – LE CHALLENGE 23
ARTICLE 32 – CLASSEMENT PAR EQUIPE LORS DES COMPETITIONS INDIVIDUELLES 25
ARTICLE 33 – SYSTEME DE CLASSEMENT LORS DES COMPETITIONS PAR EQUIPE 25

CHAPITRE 6 - POINTS D'ACTIONS ET DE PRISES 26
ARTICLE 34 – APPRECIATION DE L'IMPORTANCE DE L'ACTION OU DE LA PRISE 26
ARTICLE 35 – MISE EN DANGER 27
ARTICLE 36 – MARQUAGE DES POINTS 27
ARTICLE 37 – PRISE DE GRANDE AMPLITUDE 27
ARTICLE 38 – VALEURS ATTRIBUEES AUX ACTIONS ET AUX PRISES 27
ARTICLE 39 – DECISION ET VOTE 29
ARTICLE 40 – TABLEAU DES DECISIONS 30

CHAPITRE 7 – POINTS DE CLASSEMENT ATTRIBUES APRES UN COMBAT 30
ARTICLE 41 – POINTS DE CLASSEMENT 30
ARTICLE 42 – LE TOMBE 31
ARTICLE 43 – SUPERIORITE TECHNIQUE 31

CHAPITRE 8 – LUTTE NEGATIVE 32
ARTICLE 44 – LUTTE A TERRE DURANT LE COMBAT 32
ARTICLE 45 – LA ZONE DE PASSIVITE (ZONE ORANGE) 32
ARTICLE 46 – REGLES D'APPLICATION DE LA PASSIVITE (LUTTE LIBRE ET GRECO-ROMAINE) 34

CHAPITRE 9 – INTERDICTIONS ET PRISES ILLEGALES 36
ARTICLE 47 – INTERDICTIONS GENERALES 36
ARTICLE 48 – FUITES DE PRISES 36
ARTICLE 49 – FUITE DU TAPIS 37
ARTICLE 50 – PRISES ILLEGALES 37
ARTICLE 51 – INTERDICTIONS PARTICULIERES 39
ARTICLE 52 – CONSEQUENCES SUR LE COMBAT 39

CHAPITRE 10 – PROTET 39
ARTICLE 53 – LE PROTET 39

CHAPITRE 11 – MEDICAL 40
ARTICLE 54 – SERVICE MEDICAL 40
ARTICLE 55 – INTERVENTIONS DU SERVICE MEDICAL 40

CHAPITRE 12 – APPLICATION DES REGLES DE LUTTE 41

REGLES GENERALES

Article 1 - Objet

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

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

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

Pour des raisons de concision, le masculin (« lutteur », « il ») est utilisé dans le présent règlement pour désigner indifféremment les lutteurs et les lutteuses.

Article 2 - Interprétation

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

Article 3 - Champ d'application

Le présent règlement est obligatoirement applicable aux Jeux Olympiques, aux Championnats et à toutes les rencontres internationales organisées sous le contrôle de United World Wrestling (Toutes les épreuves inscrites au calendrier de United World Wrestling).

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

CHAPITRE 1 - STRUCTURES MATERIELLES

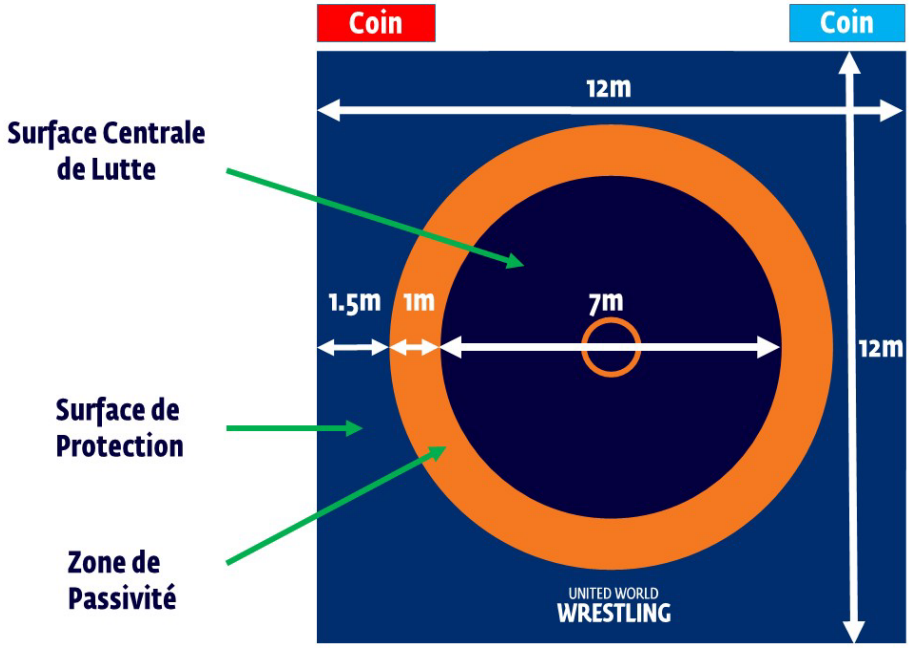
Article 4 - Le tapis

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

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

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

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



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

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

Pour éviter la contamination, le tapis doit être lavé et désinfecté avant chaque séance de lutte. Dans le cas d'utilisation de tapis présentant une surface lisse uniforme et non rugueuse (bâche incorporée), les mêmes mesures d'hygiène doivent être appliquées.

Au milieu du tapis doit être tracé un cercle d'1m de diamètre intérieur, entouré d'une bande de 10cm de largeur.

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

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

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

Article 5 – L'uniforme

Pour participer à une compétition organisée sous l'égide de United World Wrestling, les athlètes de toutes les catégories d'âge doivent satisfaire au Règlement sur les Uniformes de United World Wrestling. Ce Règlement a été produit pour laisser la place à des maillots innovants et en conformité avec les règles et les règlements de lutte.

Responsabilité de conformité

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

Considérations générales

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

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

Le maillot doit fournir une liberté complète des mouvements afin d'exécuter les actions et prises de manière sûre et efficace.

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

Violations

L'arbitre doit contrôler à la pesée que chaque compétiteur satisfasse aux dispositions du présent article. Les compétiteurs doivent être avertis à la pesée que leur tenue n'est pas conforme. Si la tenue du lutteur ne satisfait pas aux exigences, sa fédération nationale sera sanctionnée à la fin de la compétition. Si un compétiteur se présente au tapis dans une tenue de la mauvaise couleur, le corps d'arbitrage tolérera un délai maximum d'une minute pour qu'il se mette en conformité. Passé ce délai le lutteur fautif aura perdu le match par forfait.

Il est notamment interdit de :

- Porter l'emblème ou l'abréviation d'un autre pays.
- S'enduire le corps de matière grasse ou collante.
- Se présenter en état de sudation au début du match ainsi qu'au début de chaque période.
- Porter des bandages ou « tape » sur les doigts, les poignets, les bras ou les chevilles, et qui n'ont pas été approuvés par le docteur de compétition. Ces bandages devront être recouverts de bandes élastiques.
- Porter un quelconque objet susceptible de blesser l'adversaire, tel que bague, bracelet, boucles d'oreilles, prothèses, piercing, etc.
- Porter un soutien-gorge à armature métallique.

Article 6 – Licence de compétiteur

Tout lutteur ou lutteuse U15, U17, U20, U23, senior et vétéran qui prend part aux Jeux Olympiques, Championnats du Monde, Coupes du Monde, Championnats, Coupes et Jeux Continentaux, Jeux Régionaux, Ligue Mondiale et Continentale, tournois internationaux inscrits au calendrier de United World Wrestling doit posséder la licence internationale de compétiteur, définie par un règlement particulier.

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

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

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

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

Catégories d'âge

Les catégories d'âge sont les suivantes :

U15	14-15 ans (dès 13 ans dans l'année et avec certificat médical et autorisation des parents*)
U17	16-17 ans (dès 15 ans dans l'année et avec certificat médical et autorisation des parents*)
U20	18-20 ans (dès 17 ans dans l'année et avec certificat médical et autorisation des parents*)
Seniors U23	19-23 ans (dès 18 ans dans l'année et avec certificat médical et autorisation des parents*)
Seniors	20 ans et plus
Vétérans	plus de 35 ans

*Les autorisations médicale et parentale seront soumises dans Athena sur le *certificat médical annuel et déclaration de l'athlète* dès l'achat d'une licence.

Les compétiteurs de la catégorie U20 peuvent lutter chez les seniors, sauf s'ils ont 17 ans l'année où la compétition est organisée.

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

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

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

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

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

Catégories de poids

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

SENIORS, U23 ET U20

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

CATEGORIES OLYMPIQUES*

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

* Incluant les tournois qualificatifs pour les Jeux Olympiques

U15	U17
1. 34-38 kg	1. 41-45 kg
2. 41 kg	2. 48 kg
3. 44 kg	3. 51 kg
4. 48 kg	4. 55 kg
5. 52 kg	5. 60 kg
6. 57 kg	6. 65 kg
7. 62 kg	7. 71 kg
8. 68 kg	8. 80 kg
9. 75 kg	9. 92 kg
10. 85 kg	10. 110 kg

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

SENIORS, U23 ET U20

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

CATEGORIES OLYMPIQUES*

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

*Incluant les tournois qualificatifs pour les Jeux Olympiques

U15	U17
1. 29-33 kg	1. 36-40 kg
2. 36 kg	2. 43 kg
3. 39 kg	3. 46 kg
4. 42 kg	4. 49 kg
5. 46 kg	5. 53 kg
6. 50 kg	6. 57 kg
7. 54 kg	7. 61 kg
8. 58 kg	8. 65 kg
9. 62 kg	9. 69 kg
10. 66 kg	10. 73 kg

Chaque concurrent, réputé participer de sa propre volonté et sous sa propre responsabilité, ne peut être admis à une épreuve que dans une seule catégorie de poids, celle correspondant à son poids corporel au moment de la pesée officielle. Pour les catégories du groupe d'âge seniors et U23, les lutteurs peuvent opter pour la catégorie immédiatement supérieure à leur poids corporel, excepté pour les poids lourds, catégorie dans laquelle le lutteur devra peser obligatoirement plus de 97 kg pour la Lutte Libre et la Lutte Gréco-romaine et plus de 72 kg pour la Lutte Féminine.

Catégories de compétitions

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

U15	Compétitions Internationales	
14 - 15 ans	Championnats Continentaux	(sur demande)
U17	Compétitions Internationales	
16 - 17 ans	Championnats Continentaux	(chaque année)
	Championnats du Monde	(chaque année)
U20	Compétitions Internationales	
18 - 20 ans	Championnats Continentaux	(chaque année)
	Championnats du Monde	(chaque année)
Senior Moins de 23 ans	Compétitions Internationales	
19-23 ans	Championnat Continentaux	(sur demande)
	Championnat du Monde	(chaque année)
Seniors	Compétitions Internationales	
20 ans et plus	Championnats Continentaux	(chaque année)
	Championnats du Monde	(chaque année – sauf année Olympique)
	Coupe du Monde	(chaque année – sauf année Olympique)
	Jeux Olympiques	(tous les 4 ans)
Vétérans	Championnat du Monde	(chaque année)
35 ans et plus	*Catégories et règlements spécifiques*	

D'autres types compétitions pourront être organisées, après approbation de United World Wrestling.

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, des matches de qualification sont effectués.

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 finaliste du haut de tableau et un composé des perdants contre le finaliste du bas de tableau. Les matchs de repêchage commencent avec les lutteurs qui ont perdu au premier tour (y compris les matchs du tour de qualification) contre un des deux finalistes jusqu'aux perdants des demi-finales, en ligne directe. Les vainqueurs des deux derniers matchs de repêchage reçoivent chacun la médaille de bronze.

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

Le contrôle médical et la première pesée se dérouleront le matin du début de la compétition de la catégorie concernée. Les athlètes qualifiés pour les finales et les repêchages seront à nouveau pesés le deuxième matin de compétition de la catégorie concernée. Aucune tolérance de poids ne sera admise pour cette seconde pesée.

Une tolérance de poids de 2kg sera autorisée seulement pour les Coupes du Monde, les tournois « Ranking Series » et les tournois internationaux.

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

La compétition se décompose de manière suivante :
Premier jour :
- Matchs de qualification (tours préliminaires)
- Tours éliminatoires

Deuxième jour :
- Matchs de repêchage
- Matchs de finale

Critères de classement

A partir de la 7ème place, les lutteurs de chaque catégorie seront classés en fonction de leurs points de classement. En cas d'égalité de points de classement, ils seront classés en analysant successivement les critères ci-après, durant toute la compétition :

- Le plus de victoires par « tombé »
- Le plus de victoires de match par supériorité
- Le plus de points techniques marqués
- Le moins de points techniques donnés
- Le numéro de tête de série le plus bas (si applicable)
- Le numéro de tirage au sort le plus bas

Compétition avec moins de 8 athlètes (Tournoi nordique)

Si moins de 6 lutteurs sont inscrits dans une catégorie, un groupe sera formé et chaque lutteur du groupe s'affrontera. Dans un format de compétition sur deux jours, le dernier tour sera organisé lors du deuxième jour. Dans ce cas, même les lutteurs qui n'ont pas de combat programmé doivent prendre part à la pesée de la deuxième journée.

Pour les championnats continentaux et mondiaux, une catégorie de poids qui compte seulement 1 lutteur sera annulée et aucun titre ou médaille ne sera attribué !

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

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

Les matches de demi-finale se composeront comme cela :

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

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

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

Critères de classement pour tournoi nordique

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

Dans un même groupe, si deux lutteurs ont le même nombre de victoires, leur confrontation directe déterminera leur classement.

Pour tous les autres cas d'égalité entre athlètes, le classement sera établi en fonction des critères suivants, durant toute la compétition :

- Le plus de points de classement
- Le plus de victoires par tombé
- Le plus de victoires de matchs par supériorité
- Le plus de points techniques marqués
- Le moins de points techniques donnés
- Le numéro de tête de série le plus bas (si applicable)
- Le numéro de tirage au sort le plus bas

Article 9 – Programme des compétitions

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

La durée des Championnats du Monde seniors est de 9 jours, sur 4 tapis et la durée des Championnats du Monde U20 est de 7 jours sur 4 tapis. Toutefois en fonction des inscriptions reçues, il pourra être ajouté ou retiré un tapis pour tous les types de compétition, en accord avec United World Wrestling.

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

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

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

Article 10 – Cérémonies protocolaires

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

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

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

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

CHAPITRE 3 – DEROULEMENT D'UNE COMPETITION

Article 11- Pesée

Pour toutes les compétitions, la pesée est organisée chaque matin du début de compétition de la catégorie de poids concernée. La 1ère pesée ainsi que le contrôle médical durent 30 minutes.

Le deuxième matin de compétition de la catégorie de poids concernée, seuls les lutteurs qui participent aux repêchages et aux finales effectuent une deuxième pesée. Celle-ci durera 15 minutes.

Aucun compétiteur ne pourra être accepté à la pesée s'il n'a pas été médicalement contrôlé le premier matin. Les compétiteurs doivent se présenter au contrôle médical et à la pesée avec leur licence et leur accréditation.

La seule tenue autorisée et obligatoire pour effectuer la pesée est le maillot officiel de lutte. Après avoir été examinés par les médecins habilités, lesquels sont tenus d'éliminer tout lutteur présentant un quelconque danger de contamination, le lutteur peut effectuer la pesée. 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 le poids des compétiteurs corresponde à la catégorie de poids dans laquelle ils sont inscrits pour la compétition et qu'ils soient en règle avec toutes les dispositions prévues à l'article 5 "L'uniforme". Ils sont également tenus d'informer les lutteurs des risques qu'ils encourent s'ils se présentent au tapis dans une tenue non conforme. Les arbitres refuseront de peser un compétiteur qui se présente avec une tenue non conforme.

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

Si un athlète ne fait pas le poids ou ne se présente pas à la pesée (1ère ou 2ème pesée), il sera éliminé de la compétition et classé dernier, sans rang. (Exception : cf. Article 55 – Intervention du service médical).

Article 12 – Tirage au sort et appariement

Les compétiteurs sont appariés d'après un numéro d'ordre attribué à chacun d'entre eux, par un tirage au sort effectué au plus tard le jour précédant le jour de la compétition. Le système de gestion des compétitions de United World Wrestling doit être utilisé pour le tirage au sort et pour la gestion de toutes les compétitions internationales de United World Wrestling.

Si le système de gestion des compétitions de United World Wrestling ne peut pas être utilisé, des jetons numérotés doivent être enfermés dans une urne, sac ou tout objet similaire. Si un autre système est utilisé, il doit être clairement annoncé.

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

Le délégué technique ou la personne IT est responsable du tirage au sort et doit s'assurer que les règles ont été respectées. Il devra aussi confirmer la liste de pesée. Après la fin du tirage au sort, aucune contestation ne pourra être déposée.

Position des athlètes dans le tableau

Pour une compétition avec 6 ou 7 athlètes, le lutteur qui tirera le numéro le plus bas sera dans le groupe A, ensuite le lutteur qui aura tiré le deuxième numéro le plus bas sera dans le groupe B, le prochain dans le groupe A et ainsi de suite.

Pour une compétition avec plus de 7 athlètes – Si le nombre de participants dans une catégorie de poids est différent de 8, 16, 32, etc, des tours de qualifications doivent être organisés. Afin de fournir un nombre équilibré entre les parties hautes et basses du tableau, la position des tours de qualification suivra le modèle haut-bas-bas-haut. Le même procédé sera utilisé pour déterminer les positions des têtes de série dans le tableau.

Têtes de série dans le tableau

L'objectif de l'appariement est de placer les têtes de série aussi loin de possible les uns des autres afin qu'ils s'affrontent le plus tard possible dans la compétition. Les positions restantes (celles dédiées aux athlètes non-tête de série) seront utilisées du haut du tableau au bas, en fonction du numéro tiré au sort (un petit numéro de tirage au sort ne préservera donc pas les athlètes de lutter au tour de qualification).

Si le tour de qualification doit inclure des têtes de série, l'appariement se fera en commençant par la tête de série la plus basse.

Les têtes de série d'une catégorie de poids qui compte 6 ou 7 athlètes seront placés de cette manière :

Groupe A	Groupe B
Tête de série n°1	Tête de série n°2
Tête de série n°4	Tête de série n°3
Tête de série n°5	Tête de série n°6
	Tête de série n°7 (si applicable)

Dès que les têtes de série seront positionnées, les athlètes non-tête de série seront placés en suivant la méthode ABA.

Tous les différents types de tableaux – sans tête de série, avec 4 têtes de série, avec 8 têtes de série – sont disponibles sur : https://uww.org/fr/governance/reglements-lutte-olympique

Si une ou plusieurs têtes de série ne sont pas présents (remplacé ou pas inscrit), la tête de série classée après elle ou le prochain athlète classé prendra sa place.

Article 13 – Liste de départ

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

Article 14 – Elimination de la compétition

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

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

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

Un lutteur qui commet une faute manifeste contre le fair-play, l'esprit et la conception de la lutte totale et universelle défendue par United World Wrestling, se trouve dans une situation de tricherie manifeste, de faute grave ou de brutalité, sera immédiatement disqualifié de la compétition et éliminé à l'unanimité du corps d'arbitrage. Dans cette hypothèse, il sera classé sans rang avec l'annotation « DSQ » à côté de son nom.

Si un lutteur fait preuve de brutalité après un combat, il sera disqualifié, placé dernier au classement, sans rang et avec l'annotation « DSQ » à côté de son nom.

Si deux lutteurs sont disqualifiés pour brutalité dans le même match, ils seront éliminés comme ci-dessus, et l'appariement du tour suivant ne sera pas modifié. Le lutteur devant être apparié avec l'un ou l'autre des lutteurs disqualifiés aura gagné le match par forfait.

Si les deux demi-finalistes sont disqualifiés pour brutalité ou éliminés par forfait durant le même match, les perdants de leurs quarts de finales se rencontreront en demi-finale. Les repêchages seront ensuite modifiés en suivant le résultat de cette demi-finale. Si les demi-finales sont organisées pendant la session du soir, ce combat sera reprogrammé à la fin de la session afin de laisser assez de temps aux lutteurs concernés de se préparer. Si cela se passe durant le jour 1, une heure (depuis que cette double-disqualification/forfait survient) sera donnée à ces athlètes pour qu'ils se préparent.

Si une double blessure (2VIN) devait intervenir pendant un combat, l'adversaire au prochain tour gagnerait le combat sur blessure. Si cela devait arriver durant une demi-finale, afin de savoir quels athlètes iront aux repêchages, nous utiliserons les critères de classement (Article 8) afin de déterminer le gagnant de cette double blessure.

Si un (ou des) forfait(s) ou disqualification(s) arrivent durant un match pour les médailles (1-2 ou 3-5), les concurrents suivants (de la partie de tableau du (des) lutteur(s) forfait(s) ou disqualifié(s)) 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. Si les deux finalistes sont forfaits malgré une deuxième pesée réussie, la même procédure serait appliquée (un combat additionnel serait organisé entre les deux médaillés de bronze).

Pour tous les types de forfait, l'athlète concerné sera classé dernier, sans rang.

Classement en cas de dopage

Dans le cas d'un contrôle de dopage positif, le lutteur sera disqualifié et sera classé sans rang, avec la mention « DSQ » au côté de son nom. Les athlètes suivants seront remontés dans le classement. Si cela concerne un athlète classé 3ème, c'est le lutteur de partie du tableau de l'athlète disqualifié qui montera dans le classement. Dans ce cas de figure, un seul lutteur occupera la 5ème place.

Dans le cas où les deux premiers du classement sont disqualifiés pour dopage, les deux médaillés de bronzes obtiendront une médaille d'or chacun. Dans ce cas, aucune médaille d'argent ne sera attribuée et les 2 5ème remonteront aux troisièmes rangs. Les athlètes suivants monteront dans le classement tout en prenant en compte que dans ce cas spécifique, seulement une 5ème place sera décernée.

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

CHAPITRE 4 – CORPS D'ARBITRAGE

Article 15 – Composition

Dans toutes les compétitions, lors de chaque combat, le corps d'arbitrage 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 de la passivité, des avertissements et du tombé où l'accord du chef de tapis est obligatoire.

Article 16 – Fonctions générales

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

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

Le chef de tapis, l'arbitre et le juge doivent chacun évaluer les prises individuellement avant 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.

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.

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), les passivités (P), le tombé (points de la dernière action encerclés), le dernier point marqué (souligné), 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.

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.

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

Pour la conduite des combats et suivant leur rôle respectif, les membres du corps d'arbitrage sont tenus de s'exprimer dans les termes du vocabulaire de base de United World Wrestling, mais il leur est interdit de parler avec qui que ce soit pendant le match, sauf évidemment entre eux, pour la consultation et pour la bonne exécution de leur mission.

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

Article 17 – Tenue du corps d'arbitrage

Le corps d'arbitrage (arbitre, juge et chef de tapis) doit porter l'uniforme homologué par United World Wrestling.

Article 18 – 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, en collaboration avec le juge et le 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 un tombé potentiel en levant la main pour attendre la confirmation du juge et du chef de tapis. Dès que le tombé est confirmé par le chef de tapis, l'arbitre doit l'indiquer en tapant sur le tapis avec sa main levée et siffler la fin du combat.

g) L'arbitre doit veiller à:

- Ordonner rapidement et clairement la position dans laquelle la lutte doit être reprise lorsqu'il renvoie les lutteurs au milieu du tapis.
- Ne pas se tenir trop près des lutteurs pour ne pas bloquer la vision 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.
- Etre 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.
- Etre prêt à siffler si les lutteurs s'approchent du bord du tapis.
- Ne pas interrompre le combat lors d'une situation de mise en danger, sauf si c'est une prise illégale.
- Empêcher strictement les lutteurs de saisir ou entrelacer les doigts si cela restreint les mouvements, réduit l'engagement ou empêche l'exécution d'une prise. Entrelacer les doigts afin de bloquer une attaque, retarder une action ou gagner un avantage injuste est considéré comme une manœuvre négative et illégale et doit être pénalisée en accord avec les règles.

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 score du match atteint 8 points de différence en Lutte Gréco-romaine et 10 points de différence en Lutte Libre et en Lutte Féminine. Dans cette situation, il doit attendre le déroulement de l'action complète, soit attaque et contre-attaque. Une supériorité technique n'est pas terminée tant que les athlètes ne sont pas en position neutre.

Article 19 - 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) Après chaque action, le juge compare les indications de l'arbitre avec sa propre appréciation et inscrit le nombre de points correspondant. Si le signal de l'arbitre n'est pas clair, le juge se réfère à l'indication du chef de tapis.

d) Le juge vérifie et signale à l'arbitre et au chef de tapis le tombé (TOUCHE).

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

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

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

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

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

l) Le juge notera la passivité par un "P" dans la colonne du lutteur fautif. L'avertissement verbal sera signalé par un "V".

m) Les points marqués lors de l'action amenant le tombé seront encerclés.

Article 20 – Le chef de tapis

a) Le chef de tapis 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, c'est la responsabilité du chef de tapis de résoudre les problèmes et de trancher pour déterminer le résultat, la valeur des points et les tombés.

e) En aucun cas il ne peut donner son opinion le premier sur des points à attribuer. Par contre, Il n'initie pas les décisions de pointage, mais confirme ou tranche les désaccords entre l'arbitre et le juge.

f) Le chef de tapis doit impérativement donner son accord pour qu'une passivité, un avertissement et 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 que l'attaque ou la contre-attaque soit terminée avant d'arrêter le combat. L'arbitre délégué (ou son représentant) et le chef de tapis visionnent la séquence litigieuse au moyen de la vidéo. Si l'arbitre délégué (ou son représentant) estime que le corps d'arbitrage a raison, le chef de tapis veillera à ce qu'aucun autre challenge ne soit accordé durant le reste du match au lutteur qui a perdu le challenge.

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

Article 21 – Sanctions envers le corps d'arbitrage

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

- Lui ou leur donner un avertissement
- Le suspendre de la compétition pour une ou plusieurs sessions
- Le ou les retirer de la compétition

D'autres sanctions pourront être appliquées par la Chambre Disciplinaire de UWW en cas de faute grave.

CHAPITRE 5 – LE COMBAT

Article 22- Durée du combat

Pour les U15, U17 et vétérans : la durée d'un combat se compose de deux périodes de 2 minutes avec une pause de 30 secondes entre les deux périodes.

Pour les U20, U23 et seniors : la durée d'un combat se compose de deux périodes de 3 minutes avec une pause de 30 secondes entre les deux périodes.

Pour toutes les compétitions, les panneaux de chronométrage doivent obligatoirement afficher le temps de 6 à 0 minute (4 minutes pour les U15, U17 et vétérans).

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

Article 23 – Appel au tapis

Les compétiteurs sont invités à haute et intelligible voix à se présenter au tapis. Un compétiteur ne peut être appelé à disputer à nouveau un combat que s'il a pu disposer d'une période de récupération de vingt (20) minutes depuis la fin de son précédent combat.

Un temps de tolérance est accordé à tout lutteur qui ne répond pas à la première sollicitation de la manière suivante : il devra être fait trois appels des concurrents, appels espacés de 30 secondes et annoncés en anglais. Si après le troisième appel le lutteur ne se présente pas, il sera éliminé de la compétition, classé dernier, sans rang et son adversaire remporte le match par forfait.

Article 24 – Présentation des lutteurs

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

Article 25 – 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.

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

Article 26 – Interruption du combat

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

b) Si le combat ne peut être poursuivi pour raison médicale, la décision est prise par le médecin responsable de la compétition qui informe l'entraîneur du lutteur concerné et le chef de tapis qui ordonne l'arrêt du match. La décision du médecin de la compétition ne peut être contestée.

c) En aucune façon, un concurrent ne peut prendre l'initiative d'interrompre le combat en prenant lui-même la décision de lutter debout ou à terre. Si cela arrive, la première infraction sera sanctionnée d'un avertissement verbal et la deuxième fois, un avertissement et 1 point pour son adversaire sera attribué (fuite de prise).

d) Si une action doit être interrompue par la faute d'un lutteur blessant volontairement son adversaire, le lutteur fautif sera disqualifié et le blessé considéré comme gagnant du combat.

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

f) En cas de saignement d'un des lutteurs, l'arbitre ordonnera l'arrêt du combat. Le chef de tapis enclenchera un chronomètre dès que le médecin commencera à traiter l'athlète. Si le temps accumulé par les arrêts pour traiter le saignement d'un lutteur dépasse 4 minutes sur toute la durée du match, le chef de tapis ordonnera l'arrêt du match. S'il y a toujours des saignements visibles, le lutteur aura le match perdu et son adversaire aura match gagné sur blessure. Si le temps est terminé mais que le traitement a été finalisé, l'athlète peut continuer à lutteur mais il perdra son combat si un autre temps mort pour saignement devait être prononcé. Si le combat peut aller jusqu'à son terme, le chronomètre sera remis à zéro pour le prochain tour.

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

h) Si un combat est interrompu à cause d'un incident indépendant de la volonté des athlètes, l'arbitre doit arrêter le combat et celui-ci recommencera au temps où il a été interrompu. Si une session ne peut pas être terminée dans le programme prédéfini, celle-ci pourrait être repoussée au lendemain. Si c'est le dernier jour de compétition et pour une raison exceptionnelle, la fin de la compétition pourrait être repoussée à une date ultérieure et à un autre lieu.

i) Si une faute sérieuse n'a pas été vue par le corps d'arbitrage (exemples : faute avec le chronométrage, mauvais points ou avertissement publiés sur le tableau d'affichage, erreur en redémarrant un combat en position debout ou parterre, déclaration incorrecte du gagnant, tombé clair pas confirmé, brutalité, etc.), le(s) délégué(s) à l'arbitrage peut intervenir et demander une consultation ou revoir l'action à la vidéo.

Article 27 – 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 règlementaire.

La fin d'un combat intervient par supériorité technique (8 points d'écart en Lutte Gréco-romaine et 10 points d'écart en Lutte Libre et Lutte Féminine) dès que les athlètes retrouvent une position neutre.

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

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

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

Article 28 – Arrêt et continuation du combat

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

- Si un pied se trouve totalement dans la surface de protection et qu'aucune action n'est exécutée par l'un ou l'autre lutteur.
- Si les lutteurs en prise pénètrent dans la zone de passivité sans exécuter la prise avec trois ou quatre pieds et y stagnent.
- Si le lutteur à terre sort la tête totalement dans la zone de protection.
- Si une faute est commise par le lutteur attaquant pendant le lutte à terre.
- Dans tous les cas d'actions illégales en position debout (fuite de prise, fuite de tapis, faute ou blessure).

Le combat reprendra en position « parterre » dans les cas suivants :

- Lorsque le combat a lieu à terre et que celui-ci est arrêté pour supériorité technique et qu'après un challenge ou une consultation il a été déterminé que le pointage n'est pas juste
- Le combat est arrêté à cause d'un risque mais, pendant le challenge ou la consultation des arbitres, des points ont été attribués.
- En cas de blessure ou d'une faute commise par le lutteur défensif (comme une fuite de prise ou une fuite de tapis) pendant une lutte à terre.

Afin de protéger le lutteur attaquant, dans le cas où celui-ci soulève son adversaire du sol à partir d'une action au sol et que le lutteur attaqué empêche l'attaque par une action illicite, l'arbitre sanctionnera le lutteur en faute par un avertissement et 1 point à son adversaire en lutte libre et un avertissement et deux points en lutte gréco-romaine, que le lutteur attaquant réussisse sa prise ou non. Dans ce cas, le combat continuera en position parterre. Si le lutteur attaquant conclut son action, il recevra les points appropriés en plus de l'avertissement donné à son adversaire.

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

Article 29 – Types de victoires

Un combat peut être gagné de la manière suivante :

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

**Se référer à l'article 41 pour les détails de chaque victoire*

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

1. La valeur de l'action/prise la plus haute
2. Le plus grand nombre d'action/prise la plus haute
3. Le moins d'avertissement(s) reçu(s)
4. Le ou les dernier(s) point(s) marqué(s)

4.1. Excepté en lutte gréco-romaine, si le score final est de 1-1 et que les deux points ont été marqués pour cause de passivité, le premier lutteur qui aura marqué sera le vainqueur du combat.

4.1.1. Excepté en lutte gréco-romaine, si le score final est de 1-1 mais que le premier point marqué n'est pas « technique » (par exemple, point reçu grâce à une passivité de l'adversaire, point reçu grâce à un challenge perdu de l'adversaire et toutes situations similaires) et que le deuxième point marqué est « technique » (résultat d'une action/prise technique ou d'une sortie de tapis), alors dans ce cas, le point « technique » aura « plus de valeur » et le gagnant sera le dernier qui a marqué car il a justement marqué un point « technique ».

Veuillez-vous référer au tableau ci-dessous qui détaille chacune de ces situations spécifiques

Exemple :

Rouge	Bleu	Commentaire	Résultat
1 1 1	1 1 1	Dernier point technique marqué par le bleu	Bleu vainqueur
1 2	1 1 1	Dernier point technique marqué par le bleu mais le rouge a marqué une prise à 2 points	Rouge vainqueur
001 1 1	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 2 0	Le bleu a marqué une prise à 2 points ce qui représente la valeur de prise la plus haute	Bleu vainqueur
1 1 0 1	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 1	Les 2 lutteurs ont 2 avertissements chacun. Le bleu a marqué le dernier point technique	Bleu vainqueur
CAS SPECIFIQUES EN LUTTE GRECO-ROMAINE QUAND UN COMBAT SE TERMINE 1-1			
1	1	Premier point de passivité marqué par le lutteur rouge. Le lutteur bleu marque ensuite un point de passivité.	Rouge vainqueur
1 0	1	Premier point marqué par le lutteur rouge mais il a un avertissement.	Bleu vainqueur
1 0	1 0	Premier point de passivité marqué par le lutteur rouge et ensuite, le lutteur bleu marque aussi un point de passivité. Les deux lutteurs ont un avertissement.	Rouge vainqueur
1	1	Premier point de passivité marqué par le lutteur rouge mais le lutteur bleu a marqué un point technique.	Bleu vainqueur
1	1	Premier point technique marqué par le lutteur bleu mais le lutteur rouge a aussi marqué un point technique (pas de points de passivité donnés ici). C'est pourquoi, c'est le dernier point marqué qui compte.	Rouge vainqueur

1	1	Premier point marqué par le lutteur rouge (challenge perdu par le lutteur bleu). Ensuite, le lutteur bleu marque un point technique.	Bleu vainqueur

Un lutteur qui reçoit 3 avertissements (0) sur l'ensemble d'un match perd le combat. Le 3ème avertissement doit être donné unanimement par le corps d'arbitrage. Une demande de challenge doit être accepté dans ce cas précis.

Article 30 – L'entraîneur

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

De plus, il lui est formellement interdit d'influencer les décisions ou d'insulter le corps d'arbitrage. Il a seulement le droit de parler à son lutteur. L'entraîneur a le droit de donner de l'eau à son lutteur uniquement durant la pause. Aucune autre substance quelle qu'elle soit ne pourra être donnée durant la pause ou durant le match.

Il est du devoir de l'entraineur d'essuyer son lutteur pendant la pause avec une serviette sèche afin d'enlever toute transpiration. Dès la reprise du combat, son lutteur (sa lutteuse) ne devrait plus être transpirant.

En cas de non-respect de ces interdictions, l'arbitre est tenu de demander au chef de tapis de présenter à l'entraîneur un carton JAUNE (avertissement) et s'il passe outre, le chef de tapis présentera un carton ROUGE (élimination). Le chef de tapis peut décider seul d'attribuer un carton jaune ou rouge.

A partir du carton rouge, sur rapport du chef de tapis au responsable de la compétition, l'entraîneur sera éliminé de la compétition et ne pourra plus remplir sa fonction. Ses faits doivent être mentionnés sur la feuille des scores du match en question. Les lutteurs de l'équipe concernée auront cependant le droit à un autre entraîneur. La Fédération Nationale de l'entraîneur éliminé sera pénalisée selon les dispositions des règlements disciplinaires et financiers.

De plus, si un entraineur reçoit deux cartons jaunes pendant la compétition (pas nécessairement durant le même match), il sera aussi éliminé de la compétition et ne pourra plus travailler. Comme pour le carton rouge, son accréditation lui sera retirée.

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

Il est aussi précisé qu'un entraineur ne peut pas officier en tant qu'arbitre sur la même compétition. De plus, un entraineur ne peut pas être arbitre I S.

Article 31 – Le challenge

Le challenge est l'action par laquelle l'entraîneur est autorisé, au nom du lutteur, à demander l'arrêt du combat pour que l'arbitre délégué (ou son représentant) et le chef de tapis puissent visionner en vidéo une action dont le jugement est contesté. Cette contestation doit être motivée et ne peut être utilisée en cas de simple protestation sinon l'entraineur concerné pourra être sanctionné d'un carton jaune.

Cette possibilité existe uniquement dans les compétitions où le contrôle vidéo des combats est mis en place de manière officielle par United World Wrestling ou par le comité d'organisation. Quand un diffuseur hôte officiel est chargé de couvrir la compétition, leurs images peuvent être aussi utilisées afin de fournir des prises de vues différentes durant les révisions des challenges.

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

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

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

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

Points spécifiques

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

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

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

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

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. Par contre, un challenge peut être accepté pour les situations telles que des attaques illégales, contre-attaques, action réalisée entre les dernières secondes du temps règlementaire et la fin du match, avant le tombé.

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 coup de sifflet de l'arbitre ou si l'action se déroule juste avant que le temps soit terminé. L'entraineur a 10 secondes pour demander un challenge après que les points ont été publiés sur le tableau d'affichage ou à partir du moment où les lutteurs retrouvent une position neutre.

Le challenge ne pourra pas être accepté par le corps d'arbitrage si le vainqueur a déjà été annoncé.

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

Après avoir visionné la situation et délibéré avec le chef de tapis, l'arbitre délégué (ou son représentant) rend sa décision qui sera définitive et ne pourra pas être discutée.

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

Article 32 – Classement par équipe lors des compétitions individuelles

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

Place dans la catégorie de poids	Points	Place dans la catégorie de poids	Points
1er	25	7ème	8
2ème	20	8ème	6
3ème – 3ème	15	9ème	4
5ème – 5ème	10	10ème	2

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

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

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

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

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

Pendant une compétition où un pays peut inscrire plus d'un athlète par catégorie de poids, les points de l'équipe sont seulement attribués à l'athlète du pays le mieux placé dans la catégorie. Sinon, l'attribution des points pour le classement par équipe restera le même.

1ère place	TUR	25 points
~~2ème place~~	~~TUR~~	~~20 points~~
3ème place	UKR	15 points
3ème place	GER	15 points
…		

Article 33 – Système de classement lors des compétitions par équipe

L'équipe gagnante recevra 1 point d'équipe et l'équipe perdante 0 point d'équipe.

Si deux équipes ont le même nombre de points d'équipe, leur confrontation directe déterminera leur classement.

S'il y a une égalité de points d'équipe entre plusieurs équipes, le classement sera déterminé en fonction des critères suivants :

- Le plus de points de classement
- Le plus de victoires par tombé
- Le plus de victoires de matchs par supériorité
- Le plus de points techniques marqués
- Le moins de points techniques donnés
- Le numéro de tirage au sort le plus bas

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

- Le total des points de classement

- Le plus de victoires par tombé
- Le plus de victoires de matchs par supériorité
- Le plus de points techniques marqués durant le match
- Le moins de points techniques donnés durant le match
- L'issue du dernier match disputé

CHAPITRE 6 – POINTS D'ACTIONS ET DE PRISES

Article 34 – 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. L'arbitre, après la confirmation du juge et du chef de tapis, interrompt le match et la lutte reprend en position debout. 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.

Une perte momentanée de contact des genoux au tapis quand les athlètes sont en position parterre ne sera pas considérée comme une action debout.

Si dans l'exécution d'une prise par-dessus son propre pont, le lutteur attaquant maintient la position pour un moment et ensuite 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-attaque de son adversaire, il est évident que ce dernier se verra attribuer des points.

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

Ceci dit, le lutteur sur lequel la prise a été amorcée (lutteur attaqué) 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.

Durant l'exécution d'une prise, 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. Le roulement d'une épaule à l'autre à l'aides des coudes dans la mise en pont, et vice-versa, est considéré comme une seule action. Une prise doit être considérée comme une nouvelle action seulement quand les compétiteurs reviennent à une position défendable. L'arbitre doit attendre la fin de chaque situation avant d'attribuer les points correspondants à chaque lutteur.

A la fin d'une période, tout prise es 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 validée. Dans le cas d'un tombé qui se produit à al fin du temps réglementaire, seul le coup de gong (et non le coup de sifflet de l'arbitre) est valable.

Le tombé instantané, les deux épaules du lutteur attaquant touchant simultanément et instantanément le tapis, n'est pas considéré comme un tombé (contrôle total de la touche par l'adversaire) (Article 42). Si le

lutteur attaqué 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.

Article 35 – Mise en danger

Il est considéré qu'un lutteur se trouve en position de "mise en danger" lorsque sa ligne de dos (ou ligne d'épaules), verticalement ou parallèlement face au tapis, forme avec le tapis un angle de moins de 90 degrés et lorsqu'il résiste par la partie supérieure du corps pour ne pas être tombé (voir article « le 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 ou le corps de son adversaire et dépasse la ligne verticale de 90 degrés avec l'autre épaule (angle fermé).
- Le lutteur roule sur ses épaules.

Il n'y a plus de mise en danger lorsque le lutteur dépasse la ligne verticale de 90 degrés avec la poitrine et le ventre tournés vers le tapis.

Si le dos du compétiteur et le tapis ne forment qu'un angle de 90 degrés, cette situation n'est pas encore de mise en danger (point mort).

Article 36 – Marquage des points

Le Chef de tapis et le juge inscrivent sur le bulletin prévu à cet effet les points obtenus par les actions et les prises accomplies par les lutteurs, au fur et à mesure de chaque action.

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

L'avertissement pour fuite de tapis, fuite de prise, refus de départ, prise illégale et brutalité sera signalé par (0). Après chaque avertissement (0), l'adversaire reçoit obligatoirement, au minimum, 1 point.

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

Article 37 – Prise de grande amplitude

Toute action ou prise d'un lutteur, dans la lutte debout ou parterre, 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 sera considérée comme une prise de « Grande Amplitude ».

Article 38 – Valeurs attribuées aux actions et aux prises

1 point

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

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

- Quand le lutteur attaquant, en débutant une prise, est le premier à être dans la surface de protection, les décisions suivantes s'appliquent :

    - Si le lutteur termine sa prise à la suite d'une action continue, il doit marquer les points requis – 1, 2, 4 ou 5 points.
    - Si le lutteur n'est pas capable de terminer sa prise, après avoir stoppé l'action, l'arbitre doit attribuer un point à son adversaire.
    - Si le lutteur porte et contrôle son adversaire mais n'arrive pas à compléter l'action d'une manière continue, l'arbitre doit arrêter le combat mais il ne doit pas attribuer 1 point à son adversaire.

NB. Quand un lutteur pousse délibérément son adversaire dans la surface de protection sans action significative, il ne doit pas recevoir 1 point (seulement un avertissement verbal). Par contre, dans les situations où le lutteur défensif sort de la surface de protection en position à terre (sur ses genoux), cela doit être considéré comme une sortie de tapis et son adversaire doit recevoir 1 point.

- Au lutteur dont l'adversaire a stoppé le combat pour blessure 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 d'activité de 30 secondes en Lutte Libre
- Surpassement (par contre-attaque le lutteur dominé devient le lutteur dominant en position par terre)
- Au lutteur attaquant dont l'adversaire commet une fuite de prise, une fuite de tapis, commet une action illégale ou une brutalité (en lutte libre).
- Au lutteur attaquant dont l'adversaire fuit la prise et le tapis quand il n'est pas en position de danger.
- Au lutteur attaquant dont l'adversaire commet une prise illégale durant l'exécution d'une prise engagée (en lutte libre).
- Au lutteur dont l'adversaire commet une faute après le premier avertissement verbal
- Au lutteur <u>du dessus</u> dont l'adversaire refuse la position de départ « parterre » correcte, après le premier avertissement verbal (en lutte libre).
- Au lutteur attaquant qui parvient à terminer sa prise malgré une action illégale de son adversaire (en lutte libre).
- Au lutteur dont l'adversaire reçoit une première ou deuxième passivité en lutte gréco-romaine.

<u>2 points</u>

- Au lutteur qui amène son adversaire et contrôle ensuite son adversaire en passant derrière lui (trois sur les sept points de contact possible doivent toucher le tapis simultanément, incluant : mains, genoux, tête ou coudes).
- Au lutteur qui exécute une prise correcte et complète qui amène son adversaire sur le ventre ou en position latérale ou en position parterre avec trois points de contact. Le lutteur défensif doit perdre le contrôle pendant la prise.
- Au lutteur qui exécute une action qui place le dos de son adversaire dans un angle de moins de 90 degrés, incluant aussi la position de son adversaire ayant un ou deux bras tendus.
- Au lutteur attaquant dont l'adversaire roule sur ses épaules, tourne son dos à un angle de moins de 90 degrés ou tourne d'une main à l'autre
- Au lutteur qui bloque son adversaire dans l'exécution d'une prise depuis debout dans une position de mise en danger.
- Au lutteur attaquant dont l'adversaire commet toute action illégale ou brutalité (en lutte Gréco-Romaine).
- Au lutteur attaquant dont l'adversaire commet une prise illégale durant l'exécution d'une prise engagée (en lutte Gréco-Romaine).
- Au lutteur <u>du dessus</u> dont l'adversaire refuse la position de départ « parterre » correcte, après le premier avertissement verbal (en lutte gréco-romaine).
- Au lutteur dont l'adversaire commet une fuite de tapis en position de danger.
- Au lutteur attaquant dont l'adversaire commet une faute en position de danger.

4 points

- Au lutteur exécutant une prise debout qui amène son adversaire en position de mise en danger d'une manière continue et dynamique.
- Pour toute prise exécutée en arraché du sol et qui amène son adversaire en position de danger, avec petite amplitude même si le lutteur attaquant se trouve avec un ou deux genoux au sol, pour autant que l'attaqué arrive immédiatement en mise en danger.
- Au lutteur qui exécute une prise de grande amplitude et qui n'amène pas l'adversaire en position de mise en danger directe et immédiate.
- Pour toute prise exécutée depuis debout ou parterre faisant perdre le contact au sol à son adversaire et le faisant atterrir sur la poitrine ou sur un ou deux bras tendu(s), le lutteur qui défend doit tourner (dans n'importe quelle direction) avec une petite amplitude.

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

5 points

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

Article 39 – Décision et vote

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

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

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

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

En cas de désaccord entre l'arbitre et le juge, la décision est donnée par le chef de tapis. Le chef de tapis doit choisir entre les deux opinions et soutenir l'une d'entre elles.

Si le match dure jusqu'à la fin du temps prévu pour un combat, le bulletin de pointage du chef de tapis sera pris en considération pour désigner le vainqueur. Le tableau d'affichage public devra être à tout moment conforme au bulletin de pointage du chef de tapis. Si, entre le bulletin de pointage du juge et celui du chef de tapis, il y a une différence d'un ou de plusieurs points, seul sera pris en compte le bulletin du chef de tapis.

Article 40 - 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 41 - Points de classement

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

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

- Victoire par tombé (avec ou sans point technique pour le perdant) (VFA 5:0)
- Blessure (VIN 5:0)
    - Si un athlète est blessé avant ou pendant un match et que la blessure a été constatée par le médecin UWW
- 3 avertissements dans le combat (VCA 5:0)
- Forfait (VFO 5:0) – voir article 14
    - Si un athlète ne se présente pas au tapis
    - Si un athlète ne se présente pas à la pesée ou ne fait pas le poids
- Disqualification (DSQ 5:0) – voir article 14
    - Si un athlète est disqualifié avant ou pendant le match pour comportement antisportif

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

- Victoire pas supériorité technique (8 points de différence en Lutte Gréco-romaine et 10 points de différence en Lutte Libre durant le combat avec le perdant qui n'a marqué aucun point technique

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

- Victoire par supériorité technique (durant le combat) avec le perdant qui a marqué des points techniques

3 points pour le vainqueur et 0 pour le perdant (VPO 3:0):
- Lorsque le lutteur gagne à la fin des deux périodes par 1 à 7 points en Lutte Gréco-romaine et 1 à 9 points en Lutte Libre, et que le perdant n'a marqué aucun point durant le combat

3 points pour le vainqueur et 1 point pour le perdant (VPO1 3:1):
- Lorsque le lutteur gagne par une victoire aux points à la fin du temps règlementaire 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 (2DSQ 0:0)
- Si les deux lutteurs sont blessés (2VIN 0:0)
- Si les deux lutteurs ont été éliminés par forfait (2VFO 0:0)

Article 42 – Le tombé

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

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

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

Aucun challenge ne pourra être déposé en cas de tombé. Sauf si le challenge est demandé pour une action illégale qui a amené à ce tombé.

Si un lutteur est contrôlé par son adversaire en position de danger et qu'il crie, frappe le tapis ou montre des signes d'abandon, sans aucune raison ou sans aucune blessure apparente, l'arbitre n'arrêtera pas le combat et s'il continue à crier, l'arbitre ordonnera le tombé et le chef de tapis le confirmera.

Article 43 – Supériorité Technique

A part le tombé et la disqualification, le combat doit être arrêté avant la fin du temps réglementaire 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 que les athlètes retrouvent une position neutre (voir article 27).

Le chef de tapis doit signaler à l'arbitre lorsque la différence de 8 ou 10 points est atteinte. L'arbitre proclame le vainqueur du match après confirmation du chef de tapis.

CHAPITRE 8 – LUTTE NEGATIVE

Article 44 – Lutte à terre durant le combat

Si un des lutteurs est amené à terre au cours du match, la lutte continue à terre et le lutteur dessous peut contrarier les efforts de son adversaire et se mettre debout ou exécuter toutes les contre-attaques qu'il veut. Si un lutteur amène son adversaire à terre et qu'en raison d'une bonne défense du lutteur attaqué il ne peut engager aucune action, l'arbitre, après un délai raisonnable, arrête le combat et fait reprendre la lutte debout.

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

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

Obligations des lutteurs lors de la position ordonnée parterre

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

Dès le coup de sifflet de l'arbitre, le lutteur du dessous est autorisé à se défendre, en accord avec les règles. Il est spécialement interdit de sauter et fuir le lutteur attaquant, de se défendre en fermant ses bras ou bloquant avec les coudes et genoux mais aussi en utilisant activement les jambes pour se défendre (en lutte gréco-romaine). Cependant, le lutteur du dessous est autorisé à se lever dès le coup de sifflet de l'arbitre.

Sanction contre le lutteur qui refuse le départ correct en position ordonnée parterre :

Lutteur du dessus

- Première fois, avertissement verbal
- Deuxième fois, il perd la position et le combat reprend en position debout

Lutteur du dessous

- Première fois, avertissement verbal
- Deuxième fois, avertissement au lutteur en faute et 1 point en LL / 2 points en GR pour son adversaire et le combat reprend en position parterre

Article 45 – La zone de passivité (zone orange)

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

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

Toute prise ou contre-attaque amorcée debout, dans la surface centrale de lutte du tapis (hors de la zone de passivité) est valable quel que soit l'endroit où elle aboutit (zone de lutte, zone de passivité ou surface de protection). Cependant, si la prise ou la contre-attaque se termine dans la surface de protection, le combat est arrêté et les lutteurs ramenés dans le rond central, et la lutte reprend en position debout. 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 dans le rond central, en position debout.

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

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

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

Lors de l'exécution de prises et actions amorcées et développées dans la surface centrale de lutte, les lutteurs peuvent passer dans la zone de passivité avec trois ou quatre pieds. Dans la continuité du mouvement, ils 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). Dans ces cas-là, l'arbitre doit laisser la situation se poursuivre afin de déterminer si une action se développe.

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

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

Dans tous les cas, dans la position debout, lorsqu'un pied du lutteur attaquant pénètre dans la surface de protection du tapis, l'arbitre attend que l'action soit terminée avant d'interrompre le combat.

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

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

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

L'arbitre et le juge attribueront les points pour toutes les actions amorcées à terre dans la zone de passivité et exécutées dans la surface de protection. Par contre, le combat sera arrêté et celui-ci sera relancé au centre du tapis, en position 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 de passivité, à condition que les épaules et la tête de son adversaire soient dans la zone de passivité. Dans ce cas, même quatre jambes peuvent être dans la surface de protection.

Article 46 – Règles d'application de la passivité (Lutte Libre et Gréco-romaine)

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

L'un des rôles du corps d'arbitrage est d'évaluer et distinguer une action réelle d'une tentative feinte de perdre du temps.

a. A chaque fois que le corps d'arbitrage est d'accord sur le fait qu'un lutteur bloque, verrouille les doigts, contrecarre son adversaire et/ou évite de lutter de manière générale : l'arbitre signale au lutteur « Action bleu ou rouge ». A la 1ère infraction, l'action est arrêtée brièvement pour donner un avertissement verbal (V) : « Attention ». Deuxième infraction : l'action est arrêtée brièvement pour désigner le lutteur coupable, le lutteur passif est indiqué sur le tableau d'affichage et une période de 30 secondes avec score obligatoire débute. L'arbitre ne pourra pas interrompre le match durant une action viable que ce soit pour faire débuter la période d'activité ou pour y mettre fin. Le lutteur passif devra marquer un(des) point(s) dans les 30 secondes sinon son adversaire recevra un point, même s'il marque un(des) point(s) pendant le temps imparti.

b. Si, après 2 minutes dans la première période, aucun des lutteurs n'a marqué de points (score 0-0), 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 et avertissement pour fuite de prise. Cette situation peut faire l'objet d'un challenge.

d. Si un lutteur débute une action quelques secondes avant les 2 minutes des 3 minutes de la période et que le pointage est toujours de 0:0, l'arbitre n'interrompra pas le combat et autorisera le lutteur à terminer son action. Si cette dernière se termine avec un (des) point(s), le combat continuera sans interruption. Si l'action se termine sans point, l'arbitre arrêtera le combat et appliquera la période d'activité dès le moment où le combat a été arrêté.

e. Pour les catégories d'âge U15, U17 et vétérans, aucun avertissement verbal ne sera donné. La procédure de passivité débutera directement avec la période d'activité de 30 secondes. Si, après une minute dans la première période, aucun des lutteurs n'a marqué (0-0), l'arbitre doit désigner un des lutteurs comme inactif et lancer la période d'activité. Si un lutteur débute une action quelques secondes avant la fin de la première minute, l'arbitre n'interrompra pas le combat et autorisera le lutteur à terminer son action. Si l'action se termine avec un (des) point(s), le combat continuera sans interruption. Si l'action se termine sans point, l'arbitre arrêtera le combat et appliquera la période d'activité dès le moment où le combat a été arrêté.

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

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

Le lutteur produisant de la lutte active sera récompensé. Dans le cas où l'adversaire bloque et empêche la lutte active, il est désigné comme étant passif et la procédure de passivité appropriée sera appliquée.

La procédure suivante est utilisée :

- **1ère passivité dans un match (indépendamment du lutteur),** le combat est arrêté, le lutteur actif reçoit 1 point et peut choisir entre la position parterre ou debout (P).

- **2ème passivité dans un match (indépendamment du lutteur),** le combat est arrêté, le lutteur actif reçoit 1 point et peut choisir entre la position parterre ou debout (P).

- **3ème et toutes les prochaines passivités dans un match (indépendamment du lutteur),** le combat est arrêté et le lutteur actif peut choisir entre la position parterre ou debout (P). Le lutteur actif ne recevra pas un point.

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

a) Le score est de 0:0
b) Les lutteurs sont à égalités et un lutteur est clairement plus actif
c) Un lutteur mène au score et son adversaire lutte trop défensivement

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

Les critères pour considérer un lutteur comme étant passif sont :

- Échapper à des attaques sans effectuer de contre-attaque
- Saisir les poignets de son adversaire sans démarrer une attaque
- Attaquer sans aucun contact direct avec son adversaire
- Reprendre la position initiale juste après avoir démarrer une attaque
- Feindre une attaque (simulation)
- Se maintenir dans la zone de passivité
- Eviter la lutte au centre du tapis
- Bloquer l'adversaire dans la zone de passivité
- Aucun accrochage malgré la bonne position
- Une lutte défensive

Clarification

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

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

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

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

Une fois confirmé, un avertissement (0) et 1 point en lutte libre et un avertissement (0) et 2 points en lutte gréco-romaine seront immédiatement attribués à son adversaire.

La lutte négative telle qu'elle est définie ci-dessus et dans les articles 47-50 ne doit pas être considérée comme de la passivité.

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

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

CHAPITRE 9 – INTERDICTIONS ET PRISES ILLEGALES

Article 47 – 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 et de lui toucher le visage entre les sourcils et la ligne de la bouche.
- Marcher sur les pieds de son adversaire (seulement en lutte gréco-romaine)
- D'enfoncer le coude ou le genou dans le ventre et l'estomac de l'adversaire, de pratiquer toute torsion susceptible de faire souffrir, de tenir l'adversaire par le maillot.
- De se cramponner et de s'accrocher au tapis.
- De parler durant le match.
- De saisir la plante du pied de l'adversaire (seule la saisie du dessus du pied et du talon est permise).
- De s'arranger entre eux sur le résultat du combat.
- Saisir ou entrelacer les doigts pour bloquer l'adversaire et empêcher une lutte active
- De cracher de l'eau pendant la pause.

Ces interdictions générales sont sanctionnées en fonction de la sévérité de la faute (disqualification, avertissement-1(2) point ou avertissement verbal). Des sanctions disciplinaires peuvent aussi être appliquées après la compétition contre les athlètes fautifs.

Article 48 – Fuites de Prises

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

Fuite de prise en position à terre :

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

Fuite de prise en position debout :

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

Fuite de prise à terre en lutte gréco-romaine

La situation où le lutteur se trouvant à terre, suite à une action de son adversaire, saute en avant pour empêcher la saisie de prise de son adversaire et par cette action met le lutteur attaquant en position de prise illégale (bras sur les cuisses du lutteur attaqué), est considérée comme fuite de prise. L'arbitre 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.

Article 49 - 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 :
- un avertissement au lutteur fautif (0)
- 1 point à l'adversaire
- reprise en position à terre

Note : le contrôle ne doit pas être établi pour que l'action soit considérée comme de la lutte à terre

Fuite de tapis en position de mise en danger (lutte libre et gréco-romaine) :
- 2 points et un avertissement à l'adversaire
- reprise en position à terre

Fuir le tapis en position debout pendant une attaque qui se termine en amené au sol dans le zone de protection sera comptabilisée par 2 points (amené au sol) et avertissement + 1 point (pour fuite de tapis) dans tous les styles. Le combat reprendra en position parterre.

Fuir le tapis en position debout pendant une attaque qui ne se termine pas en amené au sol dans la zone de protection sera comptabilisée par 1 point (sortie de tapis) et avertissement + 1 point (pour fuite de tapis) dans tous les styles. Le combat reprendra en position debout.

Si le lutteur défensif se met intentionnellement à genoux dans la zone de passivité et entre dans la zone de protection, ceci est considéré comme une fuite de tapis.

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

Article 50 - Prises Illégales

Les prises et actions suivantes sont illégales et formellement interdites :

- 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. La prise de tête seule (cravate) est un blocage avant par lequel un lutteur encercle la tête de son adversaire et quelques fois, un bras avec leur bras, en appliquant un contrôle ou une pression sur la tête et la zone de la nuque.
- Les actions effectuées seulement avec prise de la tête (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)
- Deux mains ou bras sur la tête. Dans l'exécution d'une prise, de tenir la tête ou le cou de l'adversaire avec les deux bras
- De soulever l'adversaire qui est en pont et de le rejeter ensuite au tapis (chocs rudes à terre), c'est-à-dire qu'il faut compresser le pont
- D'enfoncer le pont en poussant dans le sens de la tête
- D'une façon générale, si au cours de l'exécution d'une prise une irrégularité vient de la part du lutteur attaquant, l'action en cause est complètement annulée et le fautif sanctionné (remarque) ; si l'attaquant répète sa faute, il sera sanctionné par un avertissement et 1 point.
- Si un lutteur attaqué empêche son adversaire de développer sa prise par une action illégale, il sera sanctionné par un avertissement et un point à l'adversaire en lutte libre et deux en lutte gréco-romaine.

Prises interdites en Lutte Féminine

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

Prises interdites pour les U15 et U17

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

- Toutes les clés doubles en avant ou de côté (double Nelson)

Devoir de l'arbitre envers les lutteurs commettant une irrégularité

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

- Indiquer la violation
- Faire cesser l'irrégularité
- Donner les points correspondant à la prise, à son adversaire
- Demander l'avertissement
- Donner 1 point (en lutte libre) ou 2 points (en lutte gréco-romaine) à l'adversaire
- Arrêter le combat
- La lutte reprend dans la même position où le combat aura été arrêté.

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

- Indiquer la violation
- Arrêter le combat et demander un avertissement
- Donner 1 point (en lutte libre) ou 2 points (en lutte gréco-romaine) à l'adversaire
- La lutte reprend dans la même position où le combat aura été arrêté.

Article 51 – Interdictions particulières

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

En lutte gréco-romaine, si le lutteur attaquant, lors de l'exécution d'une prise, entre en contact ou bloque à l'aide de ses jambes, l'arbitre doit :

- Lors de la 1ère infraction, arrêter le match et avertir verbalement le lutteur fautif.
- Lors de la 2ème infraction, attribuer 1 point à l'adversaire et sanctionner le lutteur fautif d'un avertissement.

En lutte gréco-romaine, si le lutteur qui défend commet une faute de jambe, l'arbitre doit arrêter le match, attribuer 2 points à l'adversaire et avertir le lutteur fautif.

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

Article 52 – 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, attribue le(s) point(s) au lutteur attaquant et l'avertissement contre le lutteur fautif.

Si la prise est amorcée correctement et à un certain moment, devient irrégulière, il faut apprécier la prise jusqu'au moment où cette dernière devient irrégulière et arrêter le combat. La lutte reprendra en position debout. Le lutteur attaquant est averti verbalement. Si le lutteur attaquant récidive, 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 ». Le lutteur fautif recevra un carton rouge. L'athlète sera placé dernier, avec la mention « DSQ » proche de son nom.

CHAPITRE 10 – PROTET

Article 53 – Le protêt

Aucune réclamation après un match ni aucun recours devant le TAS ou toute autre juridiction contre une décision du corps d'arbitrage d'un match ne peut être déposé. En aucun cas le résultat du match ne pourra être modifié après que la victoire ait été déclarée sur le tapis.

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

CHAPITRE 11 – MEDICAL

Article 54 – Service médical

L'organisateur des compétitions est tenu de mettre en place un service médical chargé d'assurer le contrôle médical avant la pesée et la surveillance médicale durant les combats. Appelé à fonctionner pendant toute la durée des épreuves, le service médical est placé sous l'autorité du médecin responsable de United World Wrestling. Les exigences en matière médicale sont décrites dans un règlement ad hoc.

Avant la pesée des concurrents, les médecins procèdent à l'examen des athlètes et constatent leur état de santé. Si un concurrent est médicalement considéré en mauvaise santé ou présente un état dangereux pour lui-même ou pour ses adversaires, il lui sera interdit de participer aux épreuves.

Durant toute la durée des épreuves et à tout moment, le service médical doit être prêt à intervenir en cas d'accident et à décider de l'aptitude d'un lutteur à continuer ou cesser le combat. Les médecins des équipes participantes peuvent de plein droit intervenir dans les soins à donner à leurs blessés, mais seul l'entraîneur ou un dirigeant de l'équipe peut assister aux soins donnés par le médecin. Dans tous les cas, United World Wrestling ne peut être tenue responsable d'une blessure, de l'invalidité ou du décès d'un lutteur.

Article 55 – Interventions du service médical

a) Le médecin de United World Wrestling a le droit et le devoir de faire arrêter à tout moment un combat par l'intermédiaire du chef de tapis, lorsqu'il estime qu'il y a danger pour l'un ou l'autre des compétiteurs. Tout d'abord, le traitement des blessures ne doit être effectué que par le médecin de l'UWW ou sous la supervision de celui-ci. S'il a besoin de soutien, il peut permettre au médecin de l'équipe du lutteur ou à l'entraineur du lutteur de le rejoindre.

b) Le docteur UWW peut également faire cesser immédiatement un combat en déclarant l'un des lutteurs inaptes à continuer. Le lutteur ne doit jamais quitter le tapis, sauf en cas de blessure grave nécessitant son évacuation immédiate. En cas de blessure d'un lutteur, l'arbitre doit immédiatement réclamer l'intervention du docteur ; si aucune blessure n'est constatée par le médecin de la compétition, l'arbitre réclame au juge ou au chef de tapis la sanction.

c) Si un lutteur subit une blessure visible, le médecin disposera d'un temps nécessaire pour soigner le blessé et décidera si le lutteur peut continuer le combat ou non.

d) Un maximum de 4 minutes sera alloué à chaque lutteur pour toute la durée du match pour que la blessure sanglante soit traitée. Les conséquences du dépassement de ce temps alloué sont décrites à l'article 26.

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

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

g) Dans tous les cas, le médecin qui devra décider d'interdire à un lutteur de continuer le match devra être d'une nationalité différente de celle du lutteur concerné et de celle de son opposant et ne pas être intéressé dans la catégorie en cause. Dans l'éventualité où cette situation devait se produire, la décision sera déléguée à un autre médecin désigné par l'arbitre délégué.

h) Toutes les blessures de premiers secours durant une compétition internationale de United World Wrestling, c'est-à-dire qui ne nécessitent pas une hospitalisation, sont à la charge du comité d'organisation. Celles qui

nécessitent une hospitalisation sont couvertes par la licence assurance de United World Wrestling pour autant que la personne responsable du lutteur annonce le même jour le cas à l'adresse qui figure sur la licence de United World Wrestling.

i) Si un athlète est blessé et ne peut continuer le combat, il perdra le match sur blessure. L'athlète concerné ne devra pas participer à la deuxième pesée et il sera classé en fonction des points déjà acquis jusqu'à sa blessure. Si le lutteur blessé estime pouvoir participer à son prochain match, il devra recevoir l'approbation du docteur UWW.

   Un lutteur blessé aura jusqu'à une heure après la fin de sa première journée de compétition pour annoncer sa blessure au docteur UWW. Pour tout autre type de blessure ou maladie intervenant hors compétition, le lutteur concerné devra se rendre à la deuxième pesée sinon il sera éliminé de la compétition et classé dernier, sang rang.

CHAPITRE 12 – APPLICATION DES REGLES DE LUTTE

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

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

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

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

Chaque arbitre doit avoir accès à la dernière version des Règles Internationales de lutte.



Rue du Château, 6, 1804 Corsier-sur-Vevey, Switzerland
T. 0041 21 312 84 26 F. 0041 21 312 84 27 unitedworldwrestling.org