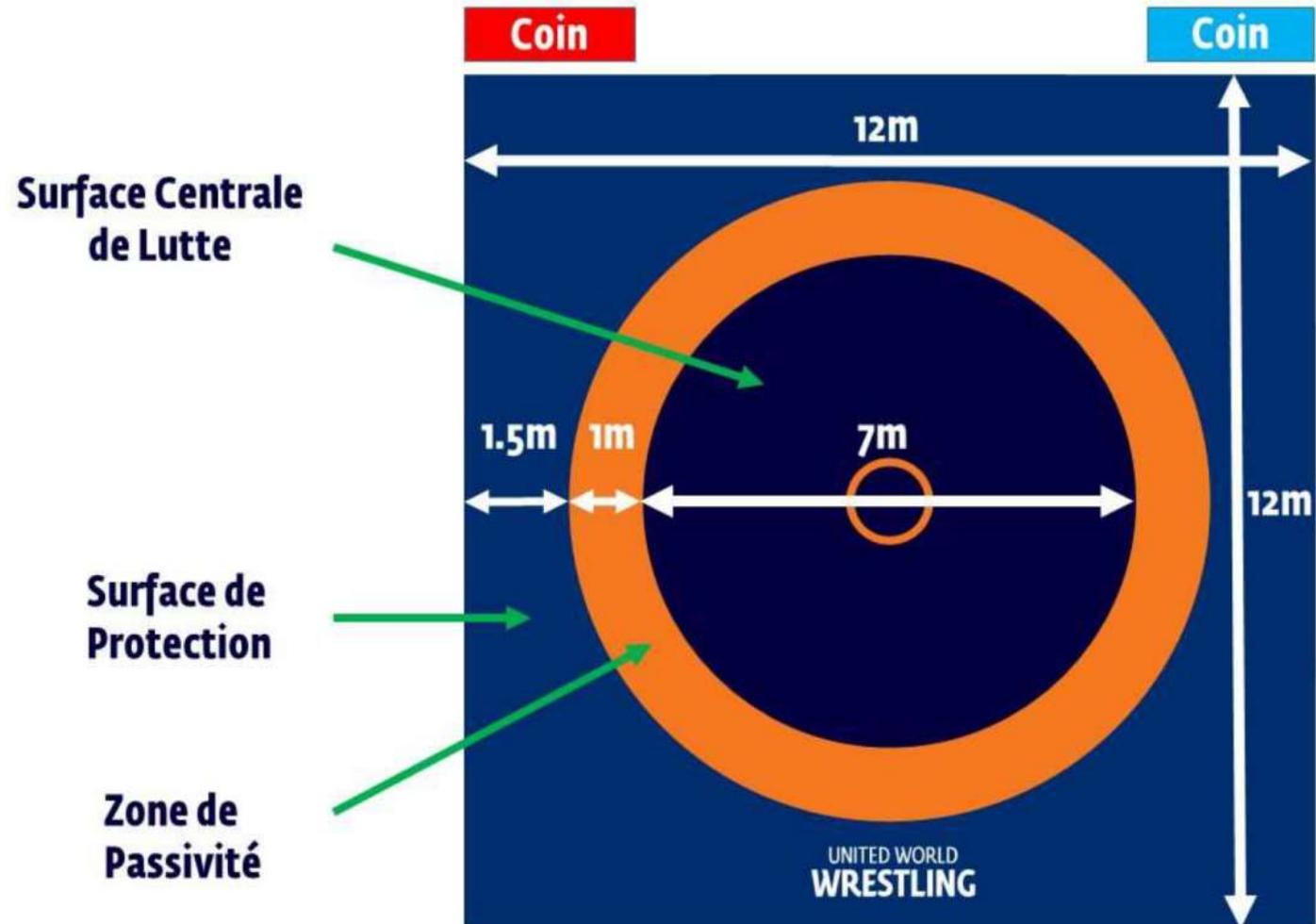


FORMATION FFSU ARBITRE LUTTE

COMPÉTITION INDIVIDUELLE





LE CORPS ARBITRAL (1)

Le corps arbitral , pour chaque combat se compose de 2 arbitres

:

- L'arbitre central placé dans la zone de combat.
- Le second arbitre placé à l'extérieur de la zone de combat.

Ils seront aidés par un secrétaire de table et un chronométrateur

TENUE

Les arbitres FFSU ont la tenue des officiels fournie pour la compétition

Les arbitres sont tenus de porter sur le poignet gauche une manchette de couleur Rouge et sur le poignet droit une manchette de couleur Bleue. Ils sont munis d'un sifflet

ROLE

L'arbitre Central évolue à l'intérieur de la surface de combat et est en charge de :

- Diriger le combat et s'assurer de sa bonne tenue (comportement et sécurité des lutteurs)
- Coter les actions
- Déclarer le « Tombé » après accord du second arbitre
- Déclarer le vainqueur

Le second arbitre évolue à l'extérieur de la surface de combat et est en charge de :

- Apprécier les actions
- Apporter une aide à la décision à l'arbitre central
- Valider le « tombé »
- Vérifier et signer la feuille de pointage

Les interactions entre les deux arbitres :

- Communication non verbale à l'aide des signes et gestes.
- Communication verbale pendant le combat ou pendant les temps d'arrêts

Le Secrétaire : Remplit la feuille de pointage en fonction des décisions des arbitres

Le Chronométrateur :

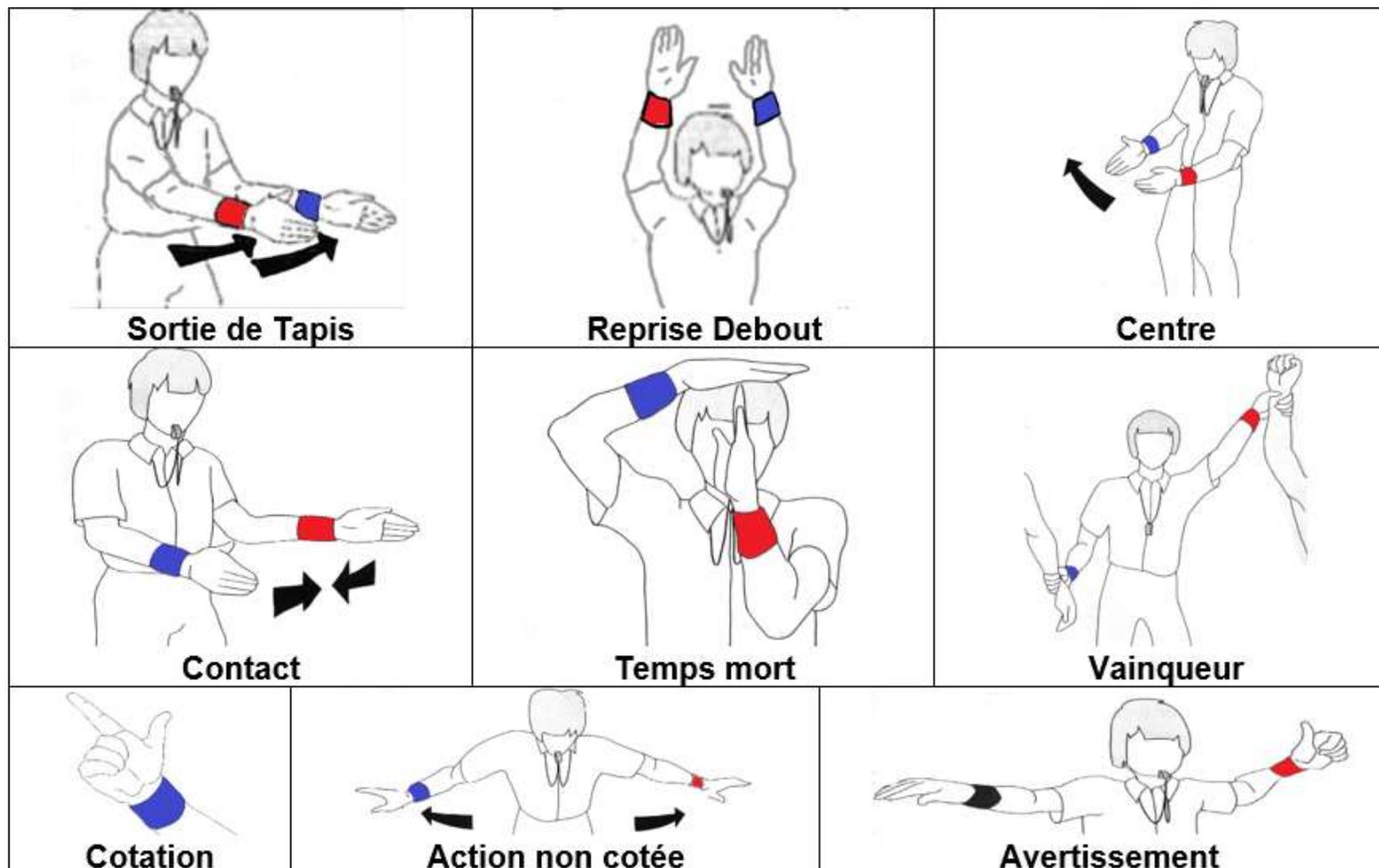
- Gère le chronomètre du match en stoppant le temps à chaque arrêt marqué par l'arbitre central.
- Affiche les points donnés par les arbitres

LE VOCABULAIRE SPECIFIQUE

Les arbitres sont tenus de s'exprimer dans les termes du vocabulaire de l'arbitre

- Salut
- Open
- Attention
- Action
- Aller
- Stop
- Continuez
- Centre
- Tombé
- Chronomètre
- Consultation
- Avertissement
- Docteur

LES GESTES DE L'ARBITRE



LA COTATION DES ACTIONS

L'Arbitre donne une décision (par le geste) au cours de l'action se déroulant.

Les gestes associés :

- Garder la main levée et mobile suffisamment longtemps pour être vu



Si aucun point attribué sur l'action :



- Quand il y a « TOMBE », frapper le sol et siffler.

0 point

- « **Prise de risque** » : Une action loupée portée debout et finissant au sol avec l'adversaire en contrôle arrière est arrêtée. Aucun point n'est attribué et le combat reprend debout. NB : L'arbitre reconnaît ici la prise de risque de l'attaquant sans contrôle du défenseur.

1 point

- Au sol : « **Surpassé** » : après avoir subi une action cotée, 1 point au lutteur qui surpasse et contrôle son adversaire en passant derrière lui.
- Debout : « **Sortie** » : au lutteur dont l'adversaire met un pied entier dans la surface de protection.
- Debout : « **Autre prise** » : au lutteur portant une prise correcte debout en conservant le contrôle avec décollement des appuis de son adversaire. Cette prise ne doit pas mettre son adversaire en position de mise en danger.
- Debout : « **Avertissement** » : au lutteur dont la prise est gênée irrégulièrement par son adversaire ou dont l'adversaire commet une fuite de combat (fuite de tapis, fuite de prise), une prise illégale ou une brutalité. Un avertissement est donné au lutteur fautif.

2 points

- Au Sol : « **Mise en danger** » : au lutteur mettant son adversaire dans une position de mise en danger.
Spécificité: Une action au sol ayant le même contrôle est limitée à 2 répétitions enchaînées. Toute action supplémentaire nécessitera un autre contrôle pour être cotée.
- Debout : « **Amené à terre contrôlé** » : au lutteur qui passe derrière son adversaire au sol (même si l'action stagne un moment au sol avant le premier passage arrière).
Remarque : La position au sol est déterminée par au moins trois points de contact autre que les pieds (la tête, les mains, les genoux, les coudes...).
- Debout : « **Contre debout** » : au lutteur qui bloque son adversaire dans l'exécution d'une prise depuis debout dans une position de mise en danger.

4 points

- Debout : « **Mise en danger debout** » : au lutteur exécutant une prise debout amenant son adversaire en position de mise en danger directe (avec ou sans amplitude).

Un combat peut être gagné de la manière suivante :

Avant la fin du temps réglementaire :

- Par **Tombé**
- Par **Supériorité Technique** (10 points d'écart)
- Par **Blessure**
- Par **Forfait** (non-présentation du lutteur après les appels réglementaires)
- Par « **3 avertissements** »
- Par **Disqualification** de l'adversaire (immédiate pour faute grave)

Après la fin du temps réglementaire :

- Par **Victoire aux points** : le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points sur le combat
- **En cas d'égalité de points** : Le vainqueur est celui qui a marqué le dernier point du combat
- **Si le score est toujours nul à la fin du temps réglementaire**, la victoire du combat sera attribuée par décision arbitrale (consultation des deux arbitres et décision tranchée par l'arbitre de plus haut niveau si désaccord).

- Est considéré comme « Tombé » le lutteur maintenu par son adversaire les deux omoplates sur le tapis pendant deux secondes (durée suffisante pour permettre à l'arbitre Central de constater le contrôle total du « Tombé »).
- Le « Tombé » dans la surface de protection (en dehors de la zone de passivité) n'est pas valable.
- Le « Tombé » constaté par l'arbitre central est valable si le second arbitre manifeste son accord.

- **La Supériorité Technique** correspond à une **différence** de 10 points.
L'action ne pourra pas être interrompue pour attribuer la victoire par supériorité technique. L'arbitre devra attendre la fin complète de l'action (attaque ou contre-attaque immédiate).

Validité d'une action en fin de période

Toute action amorcée sur 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.

L'action ne sera valable que si elle est terminée **avant le coup** de gong.

- Se placer sur la zone sans gêner les combattants (environ 2 m) et se déplacer pour conserver cette distance au cours du combat
- Arrêter le combat selon la situation (décryptée sur les diapositives suivantes)

LUTTE DEBOUT

« **Sortie debout** » : un pied entier touche la surface de protection

« **Non combattivité** » : L'arbitre constate la passivité d'un ou des deux lutteurs

« **Irrégularité** » : L'arbitre constate une action antisportive d'un ou des deux lutteurs

« **Prise de risque** » : le lutteur attaquant se retrouve au sol contrôlé sans que le lutteur attaqué ait fait la moindre action.

LUTTE AU SOL

« **Sortie au sol** » :

- Allongé (sur le ventre ou sur le dos) : une partie du triangle tête/épaules touche la surface de protection
- A quatre pattes : une main touche la surface de protection

« **Position neutre au sol** » : pas de mise en danger et aucune action en cours

« **Irrégularité au sol** » : une action poursuivie malgré 2 actions enchainées et cotées avec le même contrôle

« **Prise de risque** » : le lutteur attaquant se retrouve au sol contrôlé sans que le lutteur attaqué ait fait la moindre action.

Le combat n'est **JAMAIS** stoppé en cas de **mise en danger dans la surface de combat (dont la zone de passivité)** sauf à la fin du temps réglementaire

La Position de mise en danger

- **Allongé sur le côté** : la ligne des omoplates du lutteur forme avec le tapis un angle inférieur à 90°
- **Assis** : le dos du lutteur forme avec le tapis un angle inférieur à 45°

L'arbitre sanctionne un lutteur pour fuite de combat

- 1 avertissement à l'adversaire + 1 point au lutteur attaquant

La fuite de combat se manifeste de deux manières :

- « **Fuite de prise** » : Le lutteur rompt continuellement le contact pour ne pas se faire marquer de point
- « **Fuite de tapis** » : sortie volontaire de la surface de combat

Toute action dangereuse ou anti sportive est interdite

Conséquences des prises illégales

- Action illégale du lutteur attaquant :
 - **1ère action illégale constatée** : action annulée + avertissement verbal
 - **Récidive** : action annulée + avertissement au lutteur fautif + 1 point à l'adversaire
- Action illégale du lutteur attaqué :
 - **Ne gênant pas l'attaquant** : action comptabilisée + avertissement au lutteur fautif + 1 point à l'attaquant
 - **Gênant l'attaquant** : pas de point pour l'action avortée + avertissement au lutteur fautif + 1 point à l'attaquant

INTERDICTION

- De réaliser toute action pouvant atteindre l'intégrité physique de l'adversaire, de le faire souffrir, de le blesser ou de chercher à provoquer son abandon. (Coup, étranglement, luxation, tirage cheveux...)
- D'avoir toute action cherchant à perturber la concentration adversaire (pincement...)
- De toucher le visage adversaire entre les sourcils et la ligne de la bouche
- De se cramponner et de s'accrocher au tapis
- **De parler durant le combat**
- De saisir la plante du pied de l'adversaire (seule la saisie du dessus du pied et du talon est permise)
- De saisir le short ou le maillot

INTERDICTION

- De saisir la tête seule ou le cou, à une ou deux mains aussi bien en contrôle qu'en action quel que soit le sens de l'action.
- De porter une action sur l'adversaire de haut en bas sur la tête (en piqué) aussi bien debout (hanché) qu'au sol (ceinture à rebours tournée sur le côté)
- De « casser » le pont qui se fera par un soulevé de terre ou par une poussée dans le sens de la tête. Il faut de compresser le pont
- De s'enduire la peau de substances grasses ou collantes
- De Simuler une blessure
- De quitter l'aire de compétition pour quelque raison que ce soit

INTERDICTION

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

- Le ramassement de bras par-dessus, effectué sur l'avant- bras
- Toutes les clés verrouillées sur la tête, la double clef de tête (Nelson),
- L'exécution d'une prise en tendant la colonne vertébrale de l'adversaire
- Toute action avec arraché au sol